



**UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COLEGIO DE BIBLIOTECOLOGÍA**

**BIBLIOGRAFÍA DE
*VAMPIRE: THE MASQUERADE***

TESIS

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN BIBLIOTECOLOGÍA Y
ESTUDIOS DE LA INFORMACIÓN**

PRESENTA:

ELNATH GUIDXI RUBIO LOZANO



**ASESOR:
MTRO. HUGO ALBERTO FIGUEROA ALCÁNTARA**

CIUDAD DE MÉXICO, 2012



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

*A Gary Gygax y a Dave Arneson
por empezar todo esto para nosotros.*

A Dios por expulsar a Caín a la tierra de Nod.

*Y a todos los jugadores de rol
con quienes he matado dragones y rescatado princesas.*

Agradecimientos

Tengo la sensación de que concluir esta etapa de mi vida académica y presentar mi tesis es similar a subir a un podio para recibir un reconocimiento. Y como es costumbre en esas ocasiones es también meritorio mencionar a todas aquellas personas que contribuyeron y que sin su apoyo no hubiera sido posible realizar este trabajo.

Agradezco a mis padres, Edith y Uzziel, por su comprensión y por brindarme un espacio seguro donde desarrollarme como ser humano.

A mi hermana, Maya Sathya, porque a pesar de todas nuestras diferencias de carácter somos hermanos.

A mi tía, Lidia, que siempre ha estado para mí y mi alma sabe que siempre estará. Es una bendición que Dios me dio.

A mi abuelita, Estela, cuyo recuerdo no morirá jamás entre los suyos.

A la familia Rubio. Especialmente a mi abuelo, Guillermo, viejo y sabio obrero cuyas historias y ocurrencias siempre florecen en una sonrisa compartida; a mi tía, Florencia, que me desborda de atenciones y que resguarda los mejores recuerdos de mi infancia; a mi prima, Tamara, con quien comparto intereses y días de lluvia desde que éramos niños.

A la familia Lozano. Particularmente a mi abuelo, Carlos Donato, cuya determinación y perseverancia han sido ejemplo para proseguir con mis estudios; y a mi tío, Carlos, que hace de la sobremesa un placer y cátedra política.

A Karla, a quien quiero con TODO MI CORAZÓN (y un poco más).

A mis amistades de la prepa: Cinthya García Sotelo, porrista y caza-vampiros, tuve la fortuna de ganarme tu amistad; Alejandro Mayoral Hernández, *dwarf* con quien sobreviví jovialmente la adolescencia; Pablo Guerrero, personaje multiclase Músico/Psicólogo, no permitiste que me quedara en el nivel medio-superior; Liliana Sainz, amiga y rolera, gracias por acompañarme en mis tardes más solitarias.

Al *Apocalypse Theatre*: Fernando Pedraza, aka *el Dude*, amigo de muchos años y androide, gracias por brindarme la otra perspectiva y por no permitirme enfrentar en solitario mis problemas; Erick Alcantar, compadre y gordito simpático, sé que nunca me dejarías morir solo, gracias por esa clase de amistad; Berenzain Amaya, mi carnal ozombie, conocerte es conocer un sinnúmero de cosas extraordinarias.

A Isis A. Santiago, *otaku* y mamá de Yuna, me motivan tus palabras.

A Luis Andraca, *headbanger* de la Escuela Nacional de Música, siempre es bueno compartir una cerveza contigo.

A Román Reyes, comiquero ácido, por propiciar que me aventara este tema.

A todos mis profesores del colegio de Bibliotecología que con sus acciones u omisiones me enseñaron las responsabilidades que debe tener un bibliotecólogo. Destaco, en especial, el interés siempre académico del profesor Daniel de Lira Luna por nosotros.

A mis sinodales: Dra. Brenda Cabral Vargas, Mtro. César Augusto Ramírez Velázquez, Lic. Verónica Méndez Ortiz, Lic. Blanca Estela Sánchez Luna, por sus consejos y recomendaciones que me ayudaron a resolver mi *Quest*.

Al Mtro. Hugo Figueroa por asesorar con paciencia y comprensión esta tesis; su compromiso con la docencia es ejemplar.

Y principalmente a Cecilia, oso sin parangón, tu espíritu noble me ha dado fuerzas cuando pensaba que ya todo estaba perdido. Gracias por tu cariño.

Agradecimientos Especiales

A Fernando Pedraza y Cecilia Flores por todas sus sugerencias sobre redacción.

A Isa F. Villamil por su ayuda en el apéndice de iconografía.

Al Mtro. Hugo Figueroa por su orientación concerniente al formato de los registros bibliográficos.

Índice

Introducción	13
Capítulo 1: Bibliografía	17
1.1 ¿Qué es una bibliografía?	19
1.2 Antecedentes	22
1.3 La actividad bibliográfica	23
1.4 Bibliografías de vampiros	25
1.5 La figura del vampiro en el Universo Bibliográfico	29
1.6 Relaciones bibliográficas de <i>Vampire: the Masquerade</i>	33
1.6.1 Literatura	33
1.6.2 Cine	34
1.6.3 Música	35
1.6.4 Televisión	36
1.6.5 Historietas	36
1.6.6 Animee	37
1.6.7 Videojuegos	37
1.7 La creatividad es evolución bibliográfica	38

Referencias	38
Capítulo 2: Juegos de Rol	41
2.1 ¿Qué es un juego de rol?	43
2.2 Antecedentes de los Juegos de Rol	47
2.2.1 Juegos de Guerra	47
2.2.2 Juegos de Rol	50
2.2.2.1 El Juego de Fantasía: <i>Dungeons & Dragons</i>	53
2.3 Géneros de juegos de rol	55
Referencias	56
Capítulo 3: La Editorial White Wolf	59
3.1 Antecedentes	61
3.1.1 Lion Rampant	61
3.1.2 White Wolf	64
3.2 Mundo de Oscuridad	66
3.2.1 Líneas del Mundo de Oscuridad	68
3.3 Old World of Darkness	68
3.3.1 <i>Vampire: the Masquerade</i>	69
3.3.2 <i>Werewolf: the Apocalypse</i>	69
3.3.3 <i>Mage: the Ascension</i>	70

3.3.4 <i>Wraith: the Oblivion</i>	70
3.3.5 <i>Changeling: the Dreaming</i>	71
3.3.6 <i>Hunter: the Reckoning</i>	71
3.3.7 <i>Demon: the Fallen</i>	71
3.3.8 <i>Orpheus</i>	72
3.4 Black Dog Game Factory	73
3.5 Otras publicaciones de White Wolf	73
Referencias	74
Capítulo 4: Bibliografía de <i>Vampire: the Masquerade</i>	75
4.1 Introducción	77
4.2 Metodología	77
4.3 Registros bibliográficos	80
4.3.1 Libro principal	80
4.3.2 Guías y Manuales	90
4.3.3 Libros de clan	118
4.3.4 Ciudades nocturnas	176
4.3.5 Fuentes de información	202
4.3.6 Crónicas	258
4.3.7 Edad victoriana	305
4.3.8 Material diverso	313

4.3.9 Otras líneas editoriales	333
4.3.10 Compilatorios	370
4.4 Índice de registros bibliográficos	396
4.4.1. Por Sistema Organizacional	396
4.4.2 Por Nombre	404
4.4.3 Por Año de Publicación	411
Conclusiones	421
Obras Consultadas	425
Anexo 1: <i>Vampire: The Eternal Struggle</i>	431
Referencias	443
Anexo 2: Glosario	445
Referencias	453
Anexo 3: Iconografía	455
Ankhs	458
Clanes	460
Antitribu (Sabbat)	464

Líneas de Sangre	466
Laibon	469
Anexo 4: Addendum	471

Introducción



Introducción

La elaboración de ésta *Bibliografía de Vampire: the Masquerade* busca cumplir dos propósitos: ser un trabajo de divulgación tanto de la actividad bibliográfica como de la actividad del juego de rol y atestiguar la extensa labor bibliográfica de la editorial White Wolf respecto a la temática del vampirismo.

La actividad bibliográfica tiene su historia y metodologías que implican más que un simple listado de libros bajo el capricho de un compilador. Requiere una coherente delimitación de la temática a tratar y una investigación pertinente. Con la cualidad que tiene la profesión bibliotecológica de ser multidisciplinaria se posibilita penetrar en otras áreas del conocimiento o esparcimiento para difundir nuestro compromiso con la sociedad. Un bibliógrafo no debe ignorar las necesidades de información de las personas que no están relacionadas directamente al área académica.

Por ello, aunque ésta bibliografía puede tener utilidad en determinados campos académicos (como pueden ser pedagógicos, psicológicos, sociológicos, artísticos, etc.) no se desentiende del usuario que se acerca por mera curiosidad sobre qué son los juegos de rol o de qué tratan todos estos libros sobre vampiros.

Vampire: the Masquerade tuvo un fuerte apogeo durante una década y supo terminar en el momento adecuado. Marcó a una generación de jugadores de rol por sus temas maduros que priorizaban la teatralidad sobre meramente tirar dados para dirigir la historia.

Con el presente escrito se cimenta un poco más el trabajo de los responsables de dar una nueva identidad a una criatura de la noche tan semejante a nosotros que es el objeto de nuestras pesadillas.

Esta tesis divide su contenido de la siguiente manera:

En el capítulo uno se explica qué es una bibliografía y cómo se realiza. Además presenta registros de otras bibliografías de vampiros halladas en la Biblioteca del Congreso de los Estados Unidos y revisa superficialmente la figura del vampiro en el universo bibliográfico.

El capítulo dos trata sobre la historia de los juegos de rol, cuyos orígenes provienen de los juegos de guerra, y enlista los diversos géneros que han sido desarrollados por varias editoriales a través de los años.

El capítulo tres se enfoca en la editorial White Wolf, que publicó muy exitosamente libros de *Vampire: the Masquerade* de 1991 a 2004. Versa sobre los orígenes de la compañía, su expansión y sus líneas de juegos.

El capítulo cuatro presenta los registros bibliográficos de *Vampire: the Masquerade*; así como sus índices por sistema organizacional, nombre y año de publicación.

En conclusiones se comparten algunas reflexiones finales.

Las obras consultadas hacen referencia a los recursos documentales utilizados para la elaboración de este trabajo.

El anexo uno: *Vampire: the eternal struggle* amplía la información relativa al juego de cartas y muestra los registros bibliográficos del material documental relacionado.

El anexo dos: glosario da un pequeño listado terminológico procedente del juego de *Vampire: the Masquerade*.

El anexo tres: iconografía exhibe parte de la iconografía de *Vampire*.

Y finalmente el anexo cuatro: addendum proporciona un último registro.

Capítulo 1: Bibliografía



Capítulo 1: Bibliografía

1.1 Qué es una bibliografía

La bibliografía tradicionalmente la han definido diversos autores como: “la ciencia de los libros desde el punto de vista de su descripción y de su clasificación” (Berthelot, 1886, citado en Escamilla, 1988, p. 12), “la ciencia de los libros desde todos los puntos de vista, y según su descripción, su catalogación, su clasificación y su uso” (Stein, citado en Escamilla, 1988, p. 12) o “la bibliografía es el conocimiento de todos los textos impresos y está basada en la investigación, transcripción, descripción y clasificación de esas obras con objeto de elaborar los instrumentos de trabajo intelectual, llamados repertorios bibliográficos o bibliografías” (Malclès, 1954, citado en Escamilla, 1988, p. 12).

Aunque elementalmente correctas, estas definiciones dejan de lado otros materiales documentales como son películas, fotografías, carteles, discos, documentos digitales, videojuegos, etc.

Actualmente se debe considerar incluir éste tipo de obras intelectuales dentro de las bibliografías para evitar una terminología en un eterno cambio constante debido a la evolución de los soportes documentales.

Por ello es más acorde pensar en una bibliografía como la concibió L. Shore en 1939, quien “llegó a englobar en bibliografía todos los documentos, desde el manuscrito al disco, pasando por el libro impreso, la stampa, el sello y la medalla” (citado en Escamilla, 1988, p. 15).

El propósito de la actividad bibliográfica debe ser testimoniar y proveer de información respecto a un conjunto de obras del universo documental. La selección de dichas obras es responsabilidad del bibliógrafo, quien debe considerar las necesidades académicas, culturales, profesionales o recreativas del público que hará uso del listado de documentos que recopile.

De acuerdo al trabajo *Panorama de la Bibliografía* de Hugo Figueroa existen dos paradigmas al respecto del campo de acción bibliográfico:

a) *Bibliografía analítica o crítica*, desarrollada en los Estados Unidos de América, establece su estudio en las propiedades físicas de la obra, es decir en su soporte. Al cosificar al documento se enfoca el bibliógrafo a la materia que lo compone: papel, cuero, tipografía, paleografía, etc. Es particularmente importante para validar libros antiguos. Se subdivide en tres ramas:

I. *Bibliografía histórica*: ubica los orígenes y características de los libros y otros documentos impresos, así como se encarga de distinguir las tecnologías involucradas en su producción propias de cada época.

II. *Bibliografía descriptiva*: se enfoca en realizar una descripción específica del libro como objeto.

III. *Bibliografía textual*: similar a la hermenéutica, se centra en el análisis del texto para discernir las posibles alteraciones en cada edición en relación a lo que se piensa es el texto original del autor.

b) *Bibliografía enumerativa o sistemática*, este tipo de visión bibliográfica adquiere su nombre debido a que partiendo de un principio rector enumera cada registro y se preocupa en presentarlos dentro de un sistema normativo. Es de origen alemán y está mucho más difundido este paradigma en relación al anterior, se basa en considerar al documento como una obra intelectual. Al realizar la compilación de registros el bibliógrafo establece relaciones intelectuales entre las obras agrupadas, como son:

I. *Bibliografía de Autor*: su propósito es recopilar toda la obra de un autor y/o las obras que traten sobre él.

II. *Catálogos Bibliográficos*: esta bibliografía muestra la(s) colección(es) de una biblioteca. Originalmente tiene como motivo tener un control sobre los libros que se poseen.

III. *Bibliografía de Bibliografías*: es una bibliografía cuyo objeto de estudio son otras bibliografías, permite un mayor nivel de aproximación a distintas obras intelectuales al extender la red informacional.

IV. *Bibliografía Selectiva*: conformada por una selección cuidadosa del bibliógrafo para ilustrar lo más sobresaliente de la temática que está tratando.

V. *Bibliografía Nacional*: enlista todas las obras producidas dentro de una nación, con la posibilidad de inclusión de aquellas obras que traten sobre la misma. La bibliografía nacional trabaja estrechamente con la Biblioteca Nacional y depende en buena medida de la Ley de Depósito Legal.

VI. *Bibliografía Temática*: como su nombre lo indica, es la bibliografía que versa sobre un tema.

VII. *Bibliografía del Comercio Editorial*: muestra la producción de una casa editorial o librero con la finalidad de facilitar sus ventas.

Con estos parámetros se segmenta la información y se le presenta como una opción de acceso a la persona que la requiera en sus actividades. La utilidad de esta actividad es obvia: sirve de guía para extender el conocimiento de un ser humano y no se delimita meramente al campo de las ciencias, también incluye las artes.

En la presente obra, el uso del concepto de bibliografía se referirá al paradigma europeo: *Bibliografía E numerativa o Si stemática*, debido a que la consideración de un documento como obra intelectual va más acorde con una visión bibliotecológica que destaca la información frente al soporte que la almacena.

1.2 Antecedentes

En un principio el término bibliografía se refería a la técnica de copiar libros y parte etimológicamente de la amalgama de los términos griegos: *biblion* (libro) y *graphien* (escribir) (Figuroa, 2006, p. 4).

En 1545 Conrad Gesner publica su obra *Bibliotheca uni versalis* con la que busca representar todas las obras publicadas en lengua griega, latina y hebrea del mundo. Es considerado el padre de la bibliografía por esta obra (Figuroa, 2006, p. 11; Naumis).

Pero es Gabriel Naudé durante el siglo XVII en Francia quien utiliza por primera vez la palabra bibliografía en su obra *Bibliographia politica* para referirse a un listado de libros relacionados, desplazando así otros términos como: *bibliotheca, catalogus, inventarium, lista, repertorium* (Naumis).

Con los movimientos revolucionarios del siglo XIX la bibliografía enfoca esfuerzos a crear obras de carácter nacionalista, que muestren la producción editorial del país. En México son Joaquín García Icazbalceta ('el Tigre'), Vicente Paul Andrade y Nicolás León los bibliógrafos responsables de asentar los registros pertenecientes a los siglos XVI, XVII y XVIII respectivamente (Rivas, 2000).

El *boom* de la información del siglo XX, producido en parte por los desarrollos tecnológicos de los conflictos bélicos, ha orientado a la bibliografía hacia "*informar día a día de los progresos de las diferentes ramas del conocimiento humano*" (Escamilla, 1988, p. 18). Esta actividad informativa hoy en día no puede solamente enfocarse en los documentos impresos, pues se deben considerar otros factores, como es el establecimiento de internet en ciertos sectores sociales y la posibilidad de acceder a documentos digitales que facilitan la propagación de información.

El bibliógrafo del siglo XXI tiene ahora por obligación cambiar las definiciones tradicionales de 'bibliografía' y extender su campo de acción a todos los documentos del quehacer intelectual humano.

1.3 La actividad bibliográfica

El bibliógrafo en su labor de presentar registros congruentes con las necesidades de información de sus lectores, debe previamente delimitar de manera clara la temática que abarcará, buscar aquellos documentos apropiados para su trabajo y ya entonces realizar una

investigación que identifique los puntos de acceso a las obras que constituirán la bibliografía.

Para delimitar una bibliografía se pueden considerar los siguientes factores: área geográfica (mundial, continental, nacional, regional, estatal, por ciudad, etc.), cronológica (que sus registros estén al *corriente* o que sean *retrospectivos*), profundidad (pueden tocar el tema de manera *general* o *especializada*) o rango de alcance (*selectivas* para mostrar solamente ‘lo mejor de un tema’ o *exhaustivas* para mostrar ‘todo lo concerniente a un tema’) (Escamilla, 1988, p. 31; Naumis).

Antiguamente en la búsqueda de los documentos que conformarían su trabajo, el bibliógrafo debía de hacer una investigación que lo llevaba, dentro y fuera de su país, a librerías, bibliotecas personales, colecciones conventuales, etc.; en el caso de la imposibilidad de viajar, el bibliógrafo podía desarrollar amistad por correo con personas que tuvieran las mismas inquietudes que él y suplicarles que actuaran como sus agentes alrededor del mundo, siempre a la caza de aquellos ejemplares de libros raros, casi extintos, de floreciente publicación, o que de alguna manera le significaran algo en sus intereses (Rivas, 2000). Ahora con la interconexión que ofrecen las tecnologías de información y comunicación _las cuales, dicho sea de paso, están en la posición de ofrecer una globalización ética si son usadas para disminuir la brecha informacional entre las naciones_, hoy en día es posible realizar desde una locación remota un gran porcentaje de trabajo de campo.

Una vez delimitado el eje rector sobre el que se cimentará la bibliografía y reunido el material documental con que se construirá, el siguiente paso es la ubicación de los puntos de acceso, los cuales requieren un trabajo intelectual que identifique los campos de autor, título, editorial, traductor, editor, fecha de publicación, lugar de publicación, ISBN, número de catálogo, entre otros. Estos puntos de acceso sirven para distinguir a cada obra en el universo bibliográfico y deben ser correctamente analizados con el fin de evitar duplicación (Figuroa, 2004, p. 270-271).

Para cumplir con las cualidades bibliográficas enumerativas y/o sistemáticas se debe establecer un orden en que se exhiban cada uno de los registros y tener un diseño normativo bien sintetizado que represente sus elementos descriptores.

Con los elementos metodológicos descritos arriba es que esencialmente se realizan las bibliografías y en gran mayoría son efectuadas como apoyo a las actividades científicas. El Instituto de Investigaciones Bibliográficas es la principal institución de México responsable de elaborar bibliografías que impacten en el ambiente académico, pero su producción bibliográfica en otras áreas es nula.

1.4 Bibliografías de vampiros

Para encontrar ejemplos de bibliografías dedicadas al tema del vampirismo se puede consultar la Biblioteca del Congreso de los Estados Unidos, a continuación se exhiben algunos registros pertenecientes a su catálogo:

1) LCCN Permalink: <http://lccn.loc.gov/98033693>

Type of Material: Book (Print, Microform, Electronic, etc.)

Personal Name: Altner, Patricia, 1948-

Main Title: *Vampire readings : an annotated bibliography* / Patricia Altner ; illustrations by Joan Temo.

Published/Created: Lanham, Md. : Scarecrow Press, 1998.

Description: x, 163 p. ; 22 cm. ISBN: 0810835045 (pbk. : alk. paper)

Notes: Includes indexes.

Subjects: Vampires in literature --Bibliography.

Fiction --20th century --Bibliography.

Vampires --Bibliography.

LC Classification: Z6514.C5 V352 1998

Dewey Class No.: 016.8088/0375 21

2) LCCN Permalink: <http://lccn.loc.gov/89031932>

Type of Material: Book (Print, Microform, Electronic, etc.)

Personal Name: Carter, Margaret L. (Margaret Louise), 1948-

Main Title: *The vampire in literature : a critical bibliography* / edited by Margaret L. Carter.

Published/Created: Ann Arbor, Mich. : UMI Research Press, c1989.

Related Titles: Vampire in literature.

Description: viii, 135 p. ; 25 cm.

ISBN: 0835719987 (alk. paper)

Notes: Includes index.

Subjects: Vampires in literature --Bibliography.

Vampires --Bibliography.

Series: Studies in speculative fiction ; no. 21

LC Classification: Z6514.C5 V353 1989 PN56.V3

Dewey Class No.: 016.8088/0375 20

3) LCCN Permalink: <http://lcn.loc.gov/75322365>

Type of Material: Book (Print, Microform, Electronic, etc.)

Personal Name: Harmon, Robert B. (Robert Bartlett), 1932-

Main Title: *The ghostly bibliography* / by the Ghostly Bibliographer [i.e. R. B. Harmon].

Published/Created: San Jose, Calif. : Dibco Press, 1975.

Related Names: The Ghostly Bibliographer.

Description: 14 p. ; 28 cm.

Subjects: Ghosts --Bibliography.

Vampires --Bibliography.

Werewolves --Bibliography.

LC Classification: Z6878.G5 H33 BF1461

Dewey Class No.: 016.1331

4) LCCN Permalink: <http://lcn.loc.gov/82049261>

Type of Material: Book (Print, Microform, Electronic, etc.)

Personal Name: Riccardo, Martin V.

Main Title: *Vampires unearthed : the complete multi-media vampire and Dracula bibliography* / Martin V. Riccardo.

Published/Created: New York : Garland Pub., 1983.

Description: viii, 135 p. ; 23 cm.

ISBN: 0824091280 (alk. paper) : \$19.00

Notes: Includes indexes.

Subjects: Stoker, Bram, 1847-1912.

Dracula --Bibliography.

Vampires --Bibliography.

Vampires in literature --Bibliography.

Dracula, Count (Fictitious character)

Series: The Unexplained, the mysterious, and the supernatural ; v. 2

Garland reference library of social science ; v. 177

LC Classification: Z5983.V36 R53 1983 GR830.V3

Dewey Class No.: 016.820/9/375 19

5) LCCN Permalink: <http://lcn.loc.gov/88036553>

Type of Material: Book (Print, Microform, Electronic, etc.)

Personal Name: Cox, Greg, 1959-

Main Title: *The Transylvanian library : a consumer's guide to vampire fiction* / by Greg Cox ; edited by Daryl F. Mallett.

Edition Information: 1st ed.

Published/Created: San Bernardino, CA : Borgo Press, c1993.

Related Names: Mallett, Daryl F. (Daryl Furumi), 1969-

Description: 264 p. ; 21 cm.

ISBN: 0893703354 (cloth) : \$22.95

0893704350 (pbk.) : \$12.95

Notes: Includes Bibliographical references (p. 245-246) and indexes.

Subjects: Vampires in literature --Bibliography.

Horror tales --Bibliography.

Series: Borgo literary guides, 0891-9623 ; no. 8

LC Classification: Z5983.V36 C69 1993 PN3377.5.H67

Dewey Class No.: 016.8088/0375 19

1.5 La figura del vampiro en el Universo Bibliográfico

Otra función de la actividad bibliográfica es revelar o establecer relaciones bibliográficas, que pueden ser evidentes o estar ocultas, entre diversas obras del quehacer intelectual humano.

En su artículo *Relaciones Bibliográficas*, Figueroa (2004) explica el universo bibliográfico como la “cantidad de creaciones artísticas, de ideas, fórmulas e investigaciones científicas, a todo tipo de conocimiento registrado por el hombre en cualquier tipo de medio” (p. 264). Es un concepto que busca englobar todas las expresiones culturales halladas en un soporte físico. En este conjunto de obras, la unidad es nombrada como entidad bibliográfica y su cohesión son las relaciones bibliográficas que tiene con otras obras.

Es decir, el universo bibliográfico está representado como una red, donde cada nodo es una entidad bibliográfica con sus respectivos enlaces. Las entidades más importantes en esta red, aquellas con un mayor número de relaciones, son denominadas como superobras (en alusión al supernodo de la teoría de redes informáticas) (Svenonius, 1992; Fattahi, 1997; citados en Figueroa, 2004, p. 268).

La conceptualización de esquemas que permiten relacionar una obra con otra, a partir de diversos elementos, ayudan al estudio de un autor o una temática pues presentan la posibilidad de encontrar información variada. Para ello se aspira a establecer un control bibliográfico universal que registre y facilite el acceso al material documental.

El esfuerzo de esta bibliografía de *Vampire: the Masquerade* es describir un fragmento del extenso conjunto bibliográfico con la temática del vampirismo.

Aunque “la palabra vampir aparece en letra impresa en Alemania a principios del siglo XVIII, para designar (...) un cadáver que abandona su tumba por las noches para succionar la sangre de los vivos y prolongar así su incierta existencia” (Siruela, 2001, p. 11) su conceptualización es mucho más antigua y universal.

En la cultura grecolatina es representado por Lamia quien

mataba a los niños de los demás, apareciendo en la noche con horrorosa cara y dejando exangües a los infantes por chuparles la sangre. Se aparece en los caminos en forma de bella mujer para seducir a los hombres, especialmente a los jóvenes. Los invitaba a su concúbito y los hacía dormir. Ya en el sueño les chupaba la sangre (Garibay, 1993, p. 150).

En su *Ars Poetica*, Horacio escribe sobre ella: (“*Ficta voluptatis causa sint proxima veris, ne quodcumque velit poscat sibi fabula credi, ne u pransae Lamiae vivum puerum extrahat alvo*”) al igual que John Keats en su poema *Lamia*: “*When from this wreathed tomb shall I awake! When move in a sweet body fit for life, And love, and pleasure, and the ruddy strife Of hearts and lips! Ah, miserable me!*”) y sirve de inspiración para una serie de novelas de J. N. Williamson.

Similarmente en la tradición rabínica, la primer pareja de Adán, Lilith, es una figura femenina condenada por Yahvé a “convertirse en un demonio nocturno volador, que tiene que alimentarse de sangre”(Siruela, 2001, p. 16) tras desobedecer y abandonar a su esposo. Mencionada brevemente en el *Fausto* de Goethe (“*La primera mujer de Adán. Ponte en guardia c ontra s us he rmosos c abellos, c ontra tal ador no, e l úni co de que hac e gal a.*”)

Cuando con su cabellera logra atrapar un joven, no lo suelta tan fácilmente.”) (p. 66), fue tema de Dante Gabriel Rossetti para su obra pictórica (*Lady Lilith*, 1868) y aparece como personaje en la película *Bordello of Blood*.

En el folclore árabe la palabra *algûl* designa a un *jinn* que se alimenta de sangre y deambula por los cementerios en busca de víctimas (Bunson, 2000, p. 107). En *Las mil y una noches* aparece en diversos cuentos (“*La esclava era una vampiro, y estaba diciendo a sus hijos: ‘¡Hijos míos, os traigo a un j oven muy robusto!’ Y ellos dijeron: ‘¡Tráenoslo, madre, para que lo devoremos!’*”) (p. 35).

La región China presenta a los *jiāngshī*, quienes fungen como vampiros (“*Tienen los ojos e nrojecidos, l lameantes, gar ras afiladas y e l c uerpo l igeramente c ubierto de pe lo pálido y verdoso*”) (Siruela, 2001, p. 18). El autor Pu Sung-Ling narra en su cuento *El Cadáver Resucitado* el fatal encuentro que tuvieron cuatro viajeros con una de éstos entes.

En México las palabras náhuatl: *tlacique*, *tlahuelpuchi*, *etlachihue* y *etlachihuique*, sirven para designar a un nagual equivalente a un vampiro, siendo sujeto de investigaciones antropológicas en el territorio nacional. “*En comunidades nahuas del Estado de México, Tlaxcala y Puebla, brujos que se transforman en un animal volador y chupan la sangre de sus v íctimas*” (Scheffler, 1988, citado en Diccionario Enciclopédico de la Medicina Tradicional Mexicana), “*se alimenta chupando la sangre de las víctimas, de preferencia niños, en los que deja impresa la huella de sus dientes o m oretones.*” (López Austin, A., 1967, citado en Diccionario Enciclopédico de la Medicina Tradicional Mexicana).

Incluso en el área económica Marx utiliza al vampiro como una alegoría de la naturaleza parasitaria del capitalista en *El Capital*:

El capital es trabajo muerto que no sabe alimentarse, como los vampiros, más que chupando trabajo vivo, y que vive más cuanto más trabajo vivo chupa” (p. 179), “Prolongando la jornada de trabajo por encima de los límites del día natural, hasta invadir la noche, (...) se logra apagar un poco la sed vampiresca de sangre de trabajo vivo que siente el capital” (p. 200), “(...) se descubre que el obrero no es “ningún agente libre”, (...) y que su vampiro no cesa en su empeño “mientras quede un músculo, un tendón, una gota de sangre que chupar” (p. 240-241).

Voltaire también escribe sobre el vampiro en su *Diccionario Filosófico*:

Polonia, Hungría, Silesia, Moravia, Austria y Lorena, eran los países donde los muertos se entregaban a este festival de sangre. Nadie oía hablar de vampiros en Londres, ni en París. Confieso que en esas dos urbes hubo agiotistas, comerciantes y hombres de negocios que chuparon a la luz del día la sangre del pueblo, pero no estaban muertos, sino corrompidos. Esos verdaderos chupópteros no vivían en los cementerios, sino en magníficos palacios (p. 819).

Existen obras de criminología _o simple nota roja_ que describen los actos cometidos por monstruos reales cuyo *modus ope randi* se relacionó de alguna forma con el vampirismo: Elizabeth Báthory fue una noble húngara acusada de torturar y matar a jóvenes criadas con la finalidad de bañarse en su sangre para mantener su juventud. Peter Kürten, conocido como el Vampiro de Düsseldorf, perpetró abusos sexuales y asesinatos de gran notoriedad en su localidad. Richard Trenton Chase afectado por un desorden mental requería la ingesta de sangre, el canibalismo y la degradación de sus víctimas. Rod Ferrell, líder de un grupo de adolescentes interesados en la cultura del vampirismo, mató a golpes a los padres de una de sus seguidores para después fugarse conjuntamente hacia Nueva Orleans.

El vampiro se encuentra presente en nuestra sociedad en múltiples medios y ha cautivado nuestra sombría imaginación desde tiempos remotos, pero fue Bram Stoker con *Drácula* (1897) quien afamó a esta criatura inmortal. El éxito de su publicación en Londres dio origen a recreaciones y reinterpretaciones del mito, dándole estatus de superobra en el universo bibliográfico.

1.6 Relaciones bibliográficas de *Vampire: the Masquerade*

La sombra de Drácula se extendió ampliamente en el campo literario, fílmico, musical, etc. Se convirtió en un punto de entrada (y partida) hacia otras obras. A continuación se expone una porción del conjunto de entidades bibliográficas conectadas por su temática, muchas inspiraron (o fueron inspiradas por) las publicaciones de *Vampire: the Masquerade*.

1.6.1 Literatura

The Vampyre (1819) del Dr. Polidori es un cuento gestado durante un célebre retiro _donde Mary Shelley empezaría *Frankenstein or the Modern Prometheus* (1818) _ y cuyo protagonista, Lord Ruthven, está basado en Lord Byron. *Varney the Vampire, or the Feast of Blood* (1847) es la primera novela de vampiros publicada en inglés, de autoría desconocida, fue presentada semanalmente en 109 capítulos. *Carmilla* (1872) de Sheridan LeFanu presenta una atmósfera de sensualidad atípica al describir la tormentosa relación de una vampiresa lesbiana con su anfitriona. *I am Legend* (1954) de Richard Matheson narra la soledad de un hombre tratando de sobrevivir en un mundo post apocalíptico dominado por vampiros. En *Salem's Lot* (1975), Stephen King relata cómo sería el asentamiento de un vampiro en un pequeño pueblo estadounidense y el terror y maldad subsecuentes. *Interview with the Vampire* (1976) es la primera entrega de las extensas *Vampire Chronicles* (*The Vampire Lestat* (1985), *Queen of the Damned* (1988), *The Tale of the Body Thief* (1992), *Memnoch the Devil* (1995), *The Vampire Armand* (1998), *Merrick* (2000), *Blood and Gold* (2001), *Blackwood Farm* (2002) y *Blood Canticle* (2003)) donde la escritora Anne Rice da voz al aristocrático Lestat. Stephenie Meyer en su serie de *Twilight* (2005) (*New Moon* (2006), *Eclipse* (2007) y *Breaking Dawn* (2008)) aborda la angustia del amor adolescente y la sexualidad reprimida entre Bella y su amante vampiro Edward. *La Biblia de los Vampiros: El libro de Nod* (2004) atribuido a S. King G. Gardens (Sergio Rey González

Jardines) y publicado por el Grupo Editorial Tomo es un plagio del *Book of Nod* de *Vampire: the Masquerade*.

1.6.2 Cine

Nosferatu, eine Symphonie des Graunes (1922), película alemana basada en la novela de Drácula donde Max Schreck interpreta al Conde Orlock y cuya producción tuvo problemas legales con la viuda de Stoker. *Nosferatu, Phantom der Nacht* (1979) es un *remake* del film anterior, dirigido por Werner Herzog y protagonizado por Klaus Kinski. En *Dracula* (1931) Tod Browning dirigió a Bela Lugosi en el papel del conde, ayudando a la franquicia del género de horror para los estudios Universal. *The Hunger* (1983) trata sobre una vampiresa que alarga temporalmente la vida de sus amantes y cuya última afección es por una científica que investiga el proceso de envejecimiento. En la cinta de terror *Vamp* (1986), dos estudiantes universitarios encuentran problemas en la zona marginal de la ciudad al tratar de contratar una *stripper* en un club nudista. Con la frase “*Sleep all day. Party all night. Never grow old. Never die. It’s fun to be a vampire*” en su póster promocional, *Lost Boys* (1987) combinó el horror y el humor en una película sobre un grupo de adolescentes vampiros. Igualmente que el film anterior, *Near Dark* (1987) también toca la iniciación de un joven a un círculo de vampiros que recién acaba de conocer. *Bram Stoker’s Dracula* (1992), de Francis Ford Coppola, se aproxima a ser una adaptación fiel a la novela original relatando el amorío entre Mina y Vlad Tepes. *From Dusk till Dawn* (1996) conjuga varios géneros resultando en una extraña obra derivada de las mentes de Robert Rodríguez y Quentin Tarantino. La película de acción *Blade* (1998) está basada en el personaje homónimo de *Marvel Comics*, quien combate a un concilio de doce vampiros evitando el despertar de una deidad inmortal. La trama de *Underworld* (2003) es semejante al drama de “Romeo y Julieta”, pero con hombres lobo y vampiros; cabe destacar que se emprendió un litigio legal por parte de la editorial White Wolf contra Sony Pictures por ciertas similitudes que tenía el film con un cuento corto (*The Love of Monsters* (1994)) de Nancy Collins. *Låt*

den rätte komma in (2008), es un film sueco centrado en la relación de amistad que tiene un muchacho de doce años, hostigado en la escuela por otros estudiantes, y una criatura que aparenta la misma edad.

1.6.3 Música

Puede ser complicado categorizar las obras musicales relacionadas con la temática del vampirismo. Debido a la naturaleza escondida que tienen algunas piezas se requiere de un análisis hermenéutico con la sensibilidad estética adecuada.

La recreación de atmósferas oscuras e inquietantes en los distintos géneros de la música (gótica, metal, electro, rockabilly, punk, rock, instrumental, etc.) pueden ser una pauta para delimitar aquellas obras relacionadas con el vampirismo, así como letras en canciones que versen sobre la ingesta de sangre, inmortalidad o la existencia nocturna.

Por referir algunos ejemplos: *Bela Lugosi's Dead* de Bauhaus, *At Dawn they Sleep* de Slayer, *I'm the woman that killed Jack the Ripper* de The Scary Bitches, *Blood on the Bluegrass* de Legendary Shack Shakers, *We Bite* de The Misfits, *Bloodletting* de Concrete Blonde o el álbum *Vampyre: Symphonies from the Crypt* de Midnight Syndicate.

El álbum compilatorio, lanzado por el sello Dancing Ferret Records, *Music from the Succubus Club* (2000) presenta trece pistas correspondientes a los trece clanes de *Vampire: the Masquerade*.

1.6.4 Televisión

Buffy the Vampire Slayer (1997) y *Angel* (1999) fueron dos series de televisión que en cierto tono humorístico planteaba actividades sobrenaturales que llevarían al fin del mundo, y que los personajes de dichas series buscaban evitar; la vida de Buffy da un vuelco cuando ésta descubre que es la elegida para destruir a los vampiros, teniendo que renunciar a ser porrista para cumplir con su misión; Angel es un vampiro con alma producto de una maldición gitana. Forzado a abandonar a su novia Buffy, deja el pueblo de Sunnydale para establecer una agencia de detectives en Los Angeles especializada en casos extraordinarios.

Kindred: the Embraced (1996) fue el intento de llevar el universo de *Vampire: the Masquerade* a la pantalla chica, producida por Aaron Spelling tuvo una corta temporada de ocho episodios antes de ser cancelada.

1.6.5 Historietas

30 Days of Night (2002) escrito por Steve Niles y dibujado por Ben Templesmith es sobre los treinta días de noche que deben pasar los habitantes en un pueblo de Alaska invadido por vampiros. *Blood & Water* (2003) serie limitada del escritor Judd Winnick y el ilustrador Tomm Coker trata acerca de un hombre con una enfermedad terminal que es salvado por sus amigos al convertirle en vampiro. El cómic *Bite Club* (2004), con el dibujo de David Hahn y el guión de Howard Chaykin y David Tischman, da un tratamiento *noir* a una familia de vampiros mafiosos que controlan diversos sectores de Miami.

La editorial Moonstone acordó con White Wolf el lanzamiento de una historieta sobre diferentes personajes y clanes de su propiedad intelectual *Vampire: the Masquerade*, rotando al equipo de guionistas/dibujantes con cada entrega.

1.6.6 Animee

Vampire Hunter D (1985) y *Vampire Hunter D: Bloodlust* (2000) se centran en un cazador de vampiros híbrido que vaga en un mundo desolado por la depredación de los no muertos. *Blood: the Last Vampire* (2000), similar al animee anterior, presenta a una jovencita llamada Saya que se dedica a dar muerte a murciélagos hematófagos de anatomía antropomórfica. La serie animada de *Hellsing* (2001) también tiene un argumento relacionado con la cacería de entes sobrenaturales, esta vez a través de crípticas organizaciones religiosas.

1.6.7 Videojuegos

Castlevania (1986) germinó en varias secuelas cuyo argumento gira alrededor de la misión de la familia Belmont de impedir la resurrección de Drácula. *Legacy of Kain* (1996), desarrollado por las compañías de software Silicon Knights y Crystal Dynamics, inició una serie que sigue la historia del vampiro Kain y del ladrón de almas Raziel. *Vampire: the Masquerade: Redemption* (2000) y *Vampire: the Masquerade: Bloodlines* (2004) fueron los dos juegos para PC desarrollados dentro de la franquicia del juego de rol homónimo y publicados por la compañía Activision.

Durante la convención the Grand Masquerade celebrada en New Orleans en septiembre del 2010, se anunció el desarrollo de un videojuego MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) basado en el viejo Mundo de Oscuridad. Se espera su fecha de salida para el 2012 (Achilli, 2010).

1.7 La creatividad es evolución bibliográfica

Finalmente las influencias en el campo creativo que inspiraron la obra de Mark Rein-Hagen, fueron bastas y estuvieron en una constante transformación documental. El resultado fue una obra que compartió con un público ávido de ataviarse con el ropaje del vampiro y experimentar brevemente, en un ejercicio de imaginación, lo que significa ser un monstruo enmascarado como un ser humano.

Many people inspired Vampire: The Masquerade, both those whom I have had the privilege of knowing and those whose work I have heard, watched or read. The efforts and creativity of many created this game; no one person could ever create anything of this scale.

Each of us takes the ideas and thoughts of others and passes them along. We may evolve the idea, concept or seed, but we can never claim sole ownership. What we call creativity is actually evolution. Creativity is concealing one's sources. If one has changed an idea enough so that its source is concealed, the idea is perceived as avant-garde (Rein-Hagen, 1992, p. 269).

Referencias

Achilli, J. (2010). *After the Grand Masquerade*. Documento en línea. Recuperado el 17 de diciembre, 2010 de: <http://justinachilli.com/2010/09/27/after-the-grand-masquerade/>.

Alonso Barahona, F. (1992). *100 películas de terror*. Barcelona: Royal Books.

Anónimo (2008). *Las mil y una noches* (p. 35). México: Porrúa.

Bunson, M. (2000). *The vampire encyclopedia*. New York: Gramercy Books.

Diccionario enciclopédico de la medicina tradicional mexicana. Documento en línea. Recuperado el 18 de abril, 2010 de:
<http://www.medicinatradicionalmexicana.unam.mx/termino.php?l=1&t=tlacique>.

Diccionario enciclopédico de la medicina tradicional mexicana. Documento en línea. Recuperado el 18 de abril, 2010 de:
<http://www.medicinatradicionalmexicana.unam.mx/termino.php?l=1&t=tlahuelpuchi>.

Escamilla González, G. (1988). *Manual de metodología y técnica bibliográficas*. México: UNAM.

Figueroa Alcántara, H. A. (2006). *Panorama de la bibliografía*. Documento en línea. Recuperado el 9 de febrero, 2012 de:
<http://ru.ffyl.unam.mx:8080/bitstream/10391/956/1/Hugo%20Figueroa%20-%20Panorama%20de%20la%20bibliograf%C3%ADa.pdf>

Figueroa Alcántara, H. A. (2004). Relaciones bibliográficas En *Organización bibliográfica y documental*. México: FFyL.

Garibay K., A. Ma. (1993). *Mitología griega: dioses y héroes* (p. 150). México: Porrúa.

Goethe, J. W. (1998). *Fausto y Werther* (p. 66). México: Porrúa.

Horacio. *Arte p oética*. Documento en línea. Recuperado el 27 de abril, 2010 de:
<http://www.saltana.org/1/docar/0554.htm>.

Keats, J. *Lamia*. Documento en línea. Recuperado el 26 de abril, 2010 de:
<http://www.online-literature.com/poe/2055/>

Marx, C. (1975). *El capital: crítica de la economía política. Tomo I*. México: Fondo de Cultura Económica.

Naumis Peña, C. *La bibliografía como disciplina y la metodología de su repertorio bibliográfico*.

Rein-Hagen, M. (1992). *Vampire: the Masquerade*. 2nd ed. Clarkston: White Wolf.

Rivas Mata, E. (2000). *Bibliografías mexicanas, o, historia de varones eruditos* (pp. 75-122). México: INAH.

Siruela, Conde de (2001). Imaginar el vampiro En *El vampiro* (pp. 11-18). Madrid: Siruela.

Voltaire. Vampiro. En *Diccionario filosófico* (p. 819). Documento en línea. Recuperado el 16 de marzo, 2011 de: <http://es.scribd.com/doc/926253/Voltaire-Diccionario-Filosofico-pdf>.

Capítulo 2: Juegos de Rol



Capítulo 2: Juegos de Rol

Dado que una parte importante de la actividad bibliográfica está enfocada en la producción editorial, es lógico que eventualmente se deba abordar la subcultura de los jugadores de rol y aquellos libros que la formaron.

Para ello es necesario primero comprender qué es un juego de rol, así como sus orígenes.

2.1 ¿Qué es un juego de rol?

Un juego de rol (*Role-Playing Game*) es una actividad lúdica en el que un grupo de personas se reúnen para interpretar el papel de un personaje creado por ellos mismos.

Estos álter egos son colocados en distintos escenarios por un narrador, quien tiene la responsabilidad de arbitrar las reglas, describir a cada participante aquello que perciben sus sentidos e interpretar el papel de los personajes no jugadores (NPCs por sus siglas en inglés) con quienes los personajes de los jugadores (PCs por sus siglas en inglés) interactuarán socialmente o en un ejercicio de combate táctico simulado.

Al participar en un juego de rol todas las acciones se realizan en el terreno imaginario y se interactúa a partir de las descripciones proporcionadas por el grupo de juego, sin embargo es posible utilizar apoyos visuales como miniaturas que representen la situación en la que se encuentran los jugadores o música e iluminación con el propósito de ambientar la escena.

En la introducción del libro de *Vampiro: la Mascarada*, cuya temática es la trágica existencia del vampiro, se define así esta actividad:

En un juego narrativo los jugadores crean personajes de acuerdo con las reglas, y después llevan a esos personajes a través de dramas y aventuras, que se conocen con el (apropiado) nombre de historias. Las historias se cuentan por medio de una combinación de los deseos de los jugadores y las directrices del Narrador (...).

En muchos aspectos los juegos narrativos recuerdan a otros relacionados con la interpretación. Cada jugador asume el papel de un personaje (...) y participa en una especie de teatro improvisado, diciendo lo que diría el vampiro y describiendo lo que haría. La mayor parte del procedimiento es libre: los jugadores pueden hacer que sus personajes digan y hagan lo que quieran, mientras sus diálogos y acciones sean consistentes con el carácter y capacidades de los mismos. No obstante, algunas acciones se representan mejor mediante el uso de dados y con las reglas que te ofrecemos en este libro (Achilli, et al., 1999, pág. 21).

Similarmente, en la edición 3.5 del popular juego *Dungeons & Dragons: Manual del Jugador: Libro de reglas básico I*, cuyo universo versa sobre la fantasía medieval de espada y hechicería, describen el mismo proceso de la siguiente forma:

D&D es un juego que depende de tu imaginación, y en el cual participas en emocionantes aventuras y peligrosas gestas adoptando el rol de un héroe, un personaje creado por ti. Tu personaje puede ser un fuerte guerrero o un astuto ladrón, un devoto clérigo o un poderoso mago. Con unos aliados de confianza, exploras ruinas y [calabozos] repletos de monstruos en busca de tesoros. El juego ofrece interminables posibilidades y una multitud de opciones, más incluso que el más sofisticado de los juegos de ordenador, porque puedes hacer cualquier cosa que puedas imaginar (Cook, M.; Tweet J.; Williams, S.; 2003, p. 4).

Para iniciar la actividad es necesario que cada participante cree un alter ego, esto se realiza con base a las reglas dictaminadas por el manual básico, donde se explica qué características físicas, sociales y mentales puede poseer un personaje, así como sus

habilidades, atributos especiales y posesiones. Estas puntuaciones pretenden simular una persona y afectarán sus acciones durante el juego.

Por ejemplo, un personaje puede ser extremadamente diestro pero poco fuerte, de gran inteligencia pero sin habilidades sociales, experto en las áreas académicas pero inútil para el combate con armas, etc.

Las puntuaciones en sus características afectarán la visión que tiene del mundo así como su trasfondo personal, dando pie a la interpretación de su papel. En un ejercicio casi psicológico cada jugador debe de proveer a su personaje con una historia, deseos y emociones. Los participantes se vuelven actores por unas cuantas horas e improvisan sus diálogos y acciones conforme a la personalidad de su personaje; todo esto en un juego de roles que se regula a sí mismo y que tiene por objetivo el de entretener con dramas y conflictos en los cuales uno no es meramente un espectador sino un participante activo en la trama.

Ocasionalmente al ver una película uno puede pensar: “¿Por qué hizo eso?! Yo en su lugar hubiera...”, esto no ocurre en los juegos de rol, su interactividad obliga a que cada acción que toman los personajes cambie el desenlace de la historia.

Para encaminar este relato conjunto es necesario el papel de un narrador. El narrador tiene además de las obligaciones ya mencionadas arriba, la más fundamental de todas: proporcionar la historia en que se desenvolverán los jugadores.

El narrador proveerá una historia, probablemente de su propia invención o diseñada por alguien más, y es el responsable de conducir a sus jugadores a través de ella. Él tiene toda una línea argumental que enfrentará a los personajes a distintas formas de conflicto que deberán de resolver usando sus habilidades e ingenio.

La mejor forma de jugar **Vampiro** es con un grupo de entre dos y seis personas. Casi todos van a ser los jugadores. Éstos crean personajes vampiros, protagonistas imaginarios como los de las novelas, el cine y los cómics. Pero, además, en cada grupo debe haber alguien que asuma la función de Narrador. El Narrador no crea un personaje propio, sino que actúa como una mezcla de director, moderador, cuentista y árbitro. El Narrador inventa la historia a través de la que los

jugadores mueven a sus personajes, desarrollando tramas y conflictos surgidos de su imaginación. Además, asume los papeles secundarios de la historia: aliados con los que se relacionan los personajes y antagonistas que luchan contra ellos. El Narrador inventa los detalles del escenario: bares, discotecas, negocios y otros lugares que frecuentan los protagonistas. Los jugadores deciden cómo reaccionan sus personajes a las situaciones que surgen en el juego, pero es el Narrador (con la ayuda de las reglas) quien decide si los personajes han tenido éxito en sus propósitos, y hasta qué punto. En última instancia, el Narrador es la autoridad definitiva en los acontecimientos que tienen lugar en el juego (Achilli, et al., 1999, pág. 22).

Cada sistema tiene su propio nombre para designar el papel del Narrador, como es el caso de la editorial White Wolf. Otros sistemas usan el término de Director de Juego (*Shadowrun*) o *Dungeon Master* (*Dungeons & Dragons*).

El DM [Dungeon Master] define el juego y un buen DM hace una buena partida. Cómo controlas el ritmo de juego, el tipo de aventuras y los encuentros, el ambiente general del juego está en tus manos. Es divertido, pero también es una gran responsabilidad. Si eres el tipo de persona a la que le gusta conseguir que sus amigos se diviertan, crear cosas nuevas o aparecer con ideas nuevas, en ese caso eres el candidato ideal para ser un DM (Cook, M.; Tweet J.; Williams, S.; 2003, *Dungeons & Dragons: Guía del Dungeon Master: Libro de reglas básico II v.3.5*, p. 4).

Para arbitrar la partida se utilizan dados y según las estadísticas que se busquen representar será ese su número de caras. Los dados típicos son los de seis, pero existen también de cuatro, ocho, diez, doce y hasta de veinte caras; adicionalmente es posible hacer tiros porcentuales del 1-100% en algunos sistemas de juego con dos dados de diez.

El uso de dados provee de estructura al juego así como de cierto grado de azar que influirá en la historia. Cada juego de rol tiene su propio sistema para el uso de los distintos tipos de dados como herramienta para contar la historia.

(...) los jugadores pueden hacer que sus personajes digan y hagan lo que quieran, mientras sus diálogos y acciones sean consistentes con el carácter y capacidades de los mismos. No obstante,

algunas acciones se representan mejor mediante el uso de dados y con las reglas que te ofrecemos en este libro.

Cuando las reglas y la historia entran en conflicto, la historia tiene prioridad. Usa las reglas lo imprescindible para narrar escalofriantes historias de terror, acción y romance (Achilli, et al., 1999, p. 21).

Importante: no todas las acciones requieren una tirada de dados. Tira los dados en los combates y en otras situaciones dramáticas en las cuales el éxito no esté asegurado.

(...) Los jugadores deberían tirar los dados al descubierto, para que todo el mundo pudiera ver los resultados. El DM probablemente deba realizar algunas tiradas en secreto para crear suspenso y mantener el misterio (Cook, M.; Tweet J.; Williams, S.; 2003, *Dungeons & Dragons: Manual del Jugador: Libro de reglas básico I v.3.5*, p. 5).

Conjuntamente, basándose en sus interpretaciones y tiros de dados, narrador y jugadores elaboran una historia en la que son protagonistas y donde pueden explorar la mentalidad de personas distintas a ellos.

2.2 Antecedentes de los Juegos de Rol

2.2.1 Juegos de Guerra

La popularidad de los juegos de guerra (*wargames*) como hobby durante la década de 1970 dio pie a la creación del juego de rol. En los juegos de guerra cada participante toma el control de un ejército y debe cumplir objetivos militares como controlar un territorio o aniquilar al ejército enemigo.

Antiguísimos juegos como el ajedrez y el go pueden ser ejemplificaciones simples de este tipo de esparcimiento debido a su estrategia marcial inherente (Darlington, 1998).

Pero es en 1824, en un terreno estrictamente militar, que el Teniente George Heinrich Rudolf Johann von Reisswitz continuando la labor de su padre inventa *Anleitung zur Darstellung militärische manöver mit dem apparat des Kriegsspiels* (Instrucciones para la Representación de Maniobras Tácticas bajo la Apariencia de un Juego de Guerra). Este es el primer juego de guerra que utilizó reglas detalladas para representar las características particulares de cada unidad (infantería, caballería y artillería), el movimiento de tropas y la topografía irregular del campo de batalla; su propósito era entrenar a los oficiales del ejército prusiano en la toma de decisiones correctas previamente y durante el combate. Reisswitz se suicida tres años después por razones que sólo se pueden especular, pero la fama del juego era ya un hecho: el Teniente Helmuth von Moltke funda *Kriegsspieler Verein* en 1828, un club de juegos de guerra que sostiene incluso una publicación (Gray, 1995; Leeson).

La popularidad del *Kriegsspiel* (Juego de Guerra) en el ejército prusiano creció cuando Moltke asciende en rango en 1837 e impulsa desde su privilegiada posición jerárquica el juego entre sus oficiales. Con el conflicto Franco-Prusiano en 1870-71 y la subsecuente derrota del ejército profesional francés por los milicianos y reservas prusianos, muchos militares alrededor del mundo pensaron que podía ser debido a la preparación dada por los *Kriegsspiels*, por lo que éstos comenzaron a difundirse fuera de territorio germánico, cada nación adaptándolo o creando sus propias simulaciones de guerra. Pero todos esos juegos eran realizados desde un punto de vista militar y para aplicaciones bélicas (Gray, 1995).

Tendrá que ser el célebre escritor y pacifista. H.G. Wells, quien redacta las reglas de combate entre miniaturas de soldados de juguete para hacer de la simulación de guerra un pasatiempo civil: *Floor Games* en 1911 y *Little Wars*¹ en 1913 (Darlington, 1998; Kushner, 2008; Wikipedia, *Little Wars*).

Para H.G. Wells su juego de *Little Wars* es “(...) a homeopathic remedy for the imaginative strategist. Here is the premeditation, the thrill, the strain of accumulating

¹ Cuyo nombre completo es *Little Wars: a game for boys from twelve years of age to one hundred and fifty and for that more intelligent sort of girl who likes boys' games and books.*

victory or disaster - and no smashed bodies, no shattered fine buildings nor devastated country's cities (...)" (Wells citado en Gray, 1995); Wells ve en su juego una salida terapéutica para el aspecto agresivo del hombre y da pauta al aspecto lúdico de jugar a la guerra contra un oponente en una lucha de estrategias.

El hobby evoluciona gracias a los aficionados quienes diseñan sus propias reglas para el combate, aunque principalmente se enfocan al modelismo y al pintado de miniaturas. Las reglas que se crean son a través de trabajo de investigación histórica realizada por ellos mismos para dar mayor realismo a sus partidas; tratando en lo posible representar características tales como el equipo de los soldados, sus uniformes, el terreno exacto en que pelearon, sus formaciones, etc. (Gray, 1995).

Sin embargo el impacto comercial de este tipo de juego de mesa será *Tactics* en 1954, publicado por su autor Charles S. Roberts, en EEUU, quien tras ese primer éxito funda en 1958 la compañía Avalon Hill donde publicará: *Tactics II* (1958), *Gettysburg* (1958), *U-Boat* (1959), *Chancellorsville* (1961), *D-Day* (1961), *Civil War* (1961), *Waterloo* (1962), *Bismarck* (1962) and *Stalingrad* (1963), entre otros. El mayor acierto de Roberts fue simplificar el juego de guerra: contadores de cartón reemplazaron a las miniaturas y la colocación del tablero ahorra tiempo en comparación de preparar una maqueta como campo de batalla. Pese al gran éxito de Avalon Hill, Roberts es obligado a vender la compañía en 1962 para pagar deudas, (Gray, 1995) y actualmente es propiedad de Hasbro.

Con la popularidad del hobby expandiéndose, aparece en 1966 el fanzine *Strategy & Tactics Magazine* (S&T) iniciado por Chris Wagner y continuado tras una serie de problemas económicos por Jim Dunnigan. Los aficionados al juego de guerra encontraron en la revista un lugar común donde informarse, discutir, organizar convenciones e incluso obtener sistemas de juego y escenarios históricos (Gray, 1995).

Algunos de estos escenarios históricos estaban establecidos en el período de la Edad Media, el romance de los caballeros batiéndose en duelo a golpes de espadas y escudo estimularía la imaginación de los creadores de los juegos de rol: Gary Gygax y Dave Arneson.

2.2.2 Juegos de Rol

Gary Gygax (1938-2008), expresa desde niño un marcado interés por los juegos (cartas y ajedrez) así como por la literatura fantástica y de ciencia ficción (p.e. Robert E. Howard y Ray Bradbury) (Kushner, 2008; Rausch, 2004, *Gary Gygax Interview - Part I*). En 1953 junto a su amigo Don Kaye, se inmersa en los juegos de guerra; adquiriendo eventualmente planillas hexagonales y dados poliedros para armar sus propios escenarios e instaurar reglas distintas a las probabilidades que ofrecían los dados de seis caras. Su afición lo conduce a establecer en 1966 la *International Federation of Wargaming* (Federación Internacional de Juegos de Guerra) en su ciudad de Lake Geneva, Wisconsin (Birnbaum, 2004; Rausch, 2004, *Magic & Memories: The Complete History of Dungeons & Dragons*).

“The International Federation of Wargaming [IFW] — not Wargamers, which everyone calls it — came into being in the mid-60s, founded by Bill Speer, Scott Duncan, and I. It was an attempt to make a little more adult approach to play-by-mail wargaming. There was chess play, too” (Gygax citado en Laws, 2007, p. 4).

Dentro de esta agrupación se inaugura en 1967 la Gen Con _retrospectivamente numerada como la 0_ en la casa de Gary con la asistencia de amigos y conocidos. La idea de Gygax era simple:

“I said to Bill Speer and Scott Duncan, “Why don’t we do an IFW convention, the way that science fiction people have conventions?” They said, “That’s a great idea, Gary. Do it!” So I did it. I named it as a spoof on the Geneva Convention rules for warfare, and we were playing in Lake Geneva, so I thought it was perfect.

(...) I invited 12 or 15, maybe 20 people. I did a lot of letter writing, because we played postal games. I invited the guys I was writing to regularly, either about gaming or history. I said stop in, we’ll have a get-together. I made a few phone calls. And they came. It was very crowded. We had

three card tables crammed onto a small front porch. (...) Then there was some miniatures gaming down in the basement” (Gygax citado en Laws, 2007, p. 4).

En la siguiente Gen Con, más formal y llevada a cabo en el salón de eventos Horticultural Hall, Gary Gygax tiene la oportunidad de jugar con miniaturas de 40 milímetros hechas de Elastolin (un material compuesto de aserrín, pegamento y arcilla). Pronto su grupo empezó a jugar con esos modelos a escala, de los que destacarían la línea medieval y en 1969 forman una sección en la IFW llamada Castle & Crusade Society dedicada exclusivamente a este período (Darlington, 1998; Kushner, 2008; Laws, 2007).

Un jugador de nombre Jeff Perren, quien tenía una considerable colección de estas figuras, elaboró un pequeño manual de reglas de combate. La labor la continuó Gygax expandiendo el manual y añadiendo más reglas (Birnbaum, 2004; Kushner, 2008).

‘Our initial rule sets were entirely based on what the figure looked like (...). If a soldier was carrying a mace but had no armor, then he fought under a particular rule set; if the figure had armor and a crossbow, his attack and defense ratings were totally different.’ Initially, the rules were set up in traditional wargaming fashion: 1 plastic soldier representing 20 men. To break up the monotony a bit, they occasionally played using rules for 1-to-1 combat, where each figure represented one man in small, squad-level skirmishes (Gygax citado en Rausch, 2004, *Magic & Memories: The Complete History of Dungeons & Dragons*, p. 2).

Se logró así un sistema de combate medieval en el que cada jugador controlaba a su personaje o ejército durante el sitio a un castillo.

Pero influenciado por sus lecturas de literatura fantástica, Gygax hace un cambio más: introduce la magia.

“I decided one day that we were going to play a little variation of medieval combat. I secretly told one side, ‘O.K., you guys have a wizard in your group and here's what he can do: He can throw a

fireball,' and the fireball rules were exactly the same as the heavy catapult. I then gave the other side a lightning bolt, which was the same as our medieval cannon.

(...) I remember once having a great, ugly troll come out from under the bridge. I had a stegosaurus figure that I made into a red dragon, and I had a giant that was just a bigger 90mm figure that I put a matchstick in his hand and said it was a spear" (Gygax citado en Rausch, 2004, *Gary Gygax Interview - Part I*, p. 2).

Las reglas se volvieron tan populares entre los aficionados que Gygax y Perren en 1971 publicaron la primera edición de un manual de 62 páginas: *Chainmail: Rules for Medieval Miniatures* a través de la compañía Guidon Games. Algunos datos sobre esa edición son los siguientes: presenta una encuadernación engrapada, su cubierta es amarilla, contiene las quince páginas relativas al *Fantasy Supplement* y en esta primera versión solamente aparecen seis hechizos, pero son expandidos a veinte en impresiones posteriores. *Chainmail* publica una segunda edición en 1972 con Guidon y la tercera edición en 1975 será ya en la compañía de Gygax: *Tactical Studies Rules* (TSR) (The Acacem, *Chainmail*).

Ya estaban los elementos base para la creación del primer juego de rol: un escenario atractivo que incorporaba la fantasía medieval y un sistema de reglas apropiado que representaba las características de combate de un grupo de héroes frente a las hordas de enemigos descritos en este tipo de género literario.

El concepto faltante lo agregaría Dave Arneson (1947-2009) quien empezó a desarrollar escenarios donde cada jugador controlaba solamente una figura y debido a su experiencia en algunos juegos en los que cada participante representaba el papel de un caballero o un rey al mando de su ejército es que empezó a gestarse la idea de interpretar un personaje (Kushner, 2008; Rausch, 2004, *Dave Arneson Interview*).

Con base en las reglas de *Chainmail*, Arneson presenta el primero de sus escenarios en la Gen Con de 1971. Era una misión de 'sigilo' en el que los jugadores debían penetrar un castillo con el objetivo de abrir las puertas desde el interior. Él mismo relata cómo armó la idea debido a una sesión de juegos de guerra con Dave Wesley, quien sugirió asignar alguna pequeña meta personal en la batalla (Darlington, 1998; Rausch, 2004, *Magic & Memories: The Complete History of Dungeons & Dragons*).

“We started setting different objectives for the players. It wasn't just about fighting; we started stealing things: bombs, guns, food supplies, that sort of thing. Players could negotiate with each other for who captured the goal, and then had to figure out how they were going to slip the products past a blockade and sell them on the black market. Things like that” (Arneson citado en Rausch, 2004, *Dave Arneson Interview* p. 1).

Todos los que jugaron expresaron una satisfacción al poder proyectar una personalidad a la figura que los representaba en el juego y tanto Arneson como Gygax vieron el potencial recreativo de la actividad y trabajaron sobre ello (ambos ya habían colaborado anteriormente en la creación del juego de batallas navales *Don't gi ve up the s hip!*); el primero desarrolló su campaña de *Blackmoor* y el segundo la de *Greyhawk*. Había nacido el *Role Playing Game (RPG)* (Rausch, 2004, *Magic & Memories: The Complete History of Dungeons & Dragons*).

2.2.2.1 El Juego de Fantasía: *Dungeons & Dragons*

The Fantasy Game fue la síntesis de la labor de Gygax y Arneson, ellos probaron reglas que resultaran entretenidas y dieran sentido a sus campañas de juego.

“(…) I needed the first couple games to work out the rules. I came up with the maps and the castle, and [then] I came up with the characters and monsters. I didn't worry about any kind of world. (...)

I built it as I went along, and as the guys wanted to do more. That really was good because then I had to keep notes and organize them. I wanted to be consistent. I had learned that from role-playing the military games. You had to be consistent. So I started keeping notes in a little three-ring binder, and then there was a much bigger three-ring binder” (Arneson citado en Rausch, 2004, *Dave Arneson Interview*, p. 3).

Al aumentar la estructura del juego sus creadores decidieron que era el tiempo apropiado de publicarlo, pero fue rechazado por la compañía Avalon Hill. Por tanto decidieron sacarlo ellos mismos con la ayuda de Don Kaye y el apoyo financiero de Kevin Blume (Kushner, 2008; Rausch, 2004, *Magic & Memories: The Complete History of Dungeons & Dragons*).

The Fantasy Game cambió de nombre bautizándose como *Dungeons & Dragons* (D&D), cuya caja original contenía tres libros de reglas y se publica en 1974 por Tactical Studies Rules. El éxito del juego entre los aficionados pronto se hizo notar: seis mil copias del juego vendidas entre noviembre de 1974 y julio de 1975, repartidas en tres tirajes y publicitándose solamente de boca en boca (Rausch, 2004, *Magic & Memories: The Complete History of Dungeons & Dragons*; The Acaeum, *Original D&D Set*).

Con tales ventas Gygax y Arneson pusieron a disposición del público sus módulos de *Greyhawk* y *Blackmoor* (Rausch, 2004, *Magic & Memories: The Complete History of Dungeons & Dragons*).

Mas la compañía se disuelve tras la muerte de Don Kaye en 1975 por fricciones monetarias con la viuda. Gygax funda entonces TSR Hobbies, perdiendo significativamente el porcentaje de sus acciones ante la familia Blume (Rausch, 2004, *Magic & Memories: The Complete History of Dungeons & Dragons*).

También hubo dificultades con Dave Arneson quien deja TSR debido a una disputa sobre el crédito creativo de la invención de *Dungeons & Dragons* y que se resolverá fuera de la corte en una demanda establecida en 1981 (Rausch, 2004, *Dave Arneson Interview*; Rausch, 2004, *Magic & Memories: The Complete History of Dungeons & Dragons*).

Aún con estos contratiempos TSR sigue explotando su mercado, publican *Tékumel: Empire of the Petal Throne*, *Boot Hill*, el juego de mesa *Dungeon!*, la revista *Dragon*, su primer libro en pasta dura *Monster Manual* y una nueva versión del juego llamada *Advanced Dungeons & Dragons* con los manuales *Player's Handbook* y *Dungeon Master Guide* (Wikipedia, *TSR, Inc.*).

2.3 Géneros de juegos de rol

Con los logros comerciales del producto *D&D* empezaron a surgir más juegos de fantasía producidos en otras compañías, algunos títulos fueron: *Tunnels & Trolls* (Flying Buffalo, 1975), *Chivalry and Sorcery* (Fantasy Games Unlimited, 1977), *Runequest* (Chaosium, 1979), *Stormbringer* (Chaosium, 1981), *Conan* (TSR, 1984), *Elfquest* (Chaosium, 1984), *Middle-earth Role Playing* (Iron Crown Enterprises, 1984) *Warhammer Fantasy Roleplay* (Games Workshop, 1986), *Ars Magica* (Lion Rampant Games, 1987), *Castle Falkenstein* (R. Talsorian Games, 1994), *Exalted* (White Wolf, 2001), *Everquest* (Sword and Sorcery Studios, 2002), *Lord of the Rings Roleplaying Game* (Decipher, 2002), *World of Warcraft* (Sword and Sorcery, 2005).

Pero también se comenzaron a ver juegos de rol alejados de ese escenario típico, entre los más destacados están: en el campo de la ciencia ficción *Traveller* (Game Designers' Workshop, 1977), *MechWarrior* (FASA, 1985), *Star Wars* (West End Games, 1987), *Cyberpunk 2020* (R. Talsorian Games, 1988), *Shadow run* (FASA, 1989), *GURPS Cyberpunk* (Steve Jackson Games, 1990); *Trinity* (White Wolf Game Studio, 1997); en los dedicados al humor *Paranoia* (West End Games, 1984), *Toon* (Steve Jackson Games, 1984), *In Nomine Satanis/Magna Veritas* (Siroz, 1989), *HöL* (Black Dog Game Factory, 1994) y *Hackmaster* (Kenzer & Company, 2001); en el terreno de los superhéroes de historietas *Heroes Unlimited* (Palladium Books, 1984), *Marvel Superheroes* (TSR, 1984), *DC Heroes* (Mayfair Games, 1985), *Aberrant* (White Wolf Game Studio, 1999), *Champions* (Hero Games, 2002); sobre acción y aventuras *James Bond 007: Role-Playing In Her Majesty's Secret Service* (Victory Games, 1983), *The Adventures of Indiana Jones Role-Playing Game* (TSR, 1984), *Feng Shui* (Daedalus Entertainment, 1996), *7th Sea* (Alderac Entertainment Group, 1999), *Adventure!* (White Wolf Game Studio, 2001); de períodos históricos alternativos *Pendragon* (Chaosium, 1985), *Deadlands* (Pinnacle Entertainment Group, 1996) y *Legend of the Five Rings Roleplaying Game* (Alderac Entertainment Group, 1997); sistemas universales cuyo contenido eran reglas genéricas para que cada consumidor estableciera escenarios acordes a sus propios gustos *Basic Role-Playing* (Chaosium, 1980), *Generic Universal RolePlaying System* (Steve Jackson Games,

1986) y *Big Eyes, Small Mouth* (Guardians of Order, 1997); o con una temática de horror *Call of Cthulhu* (Chaosium, 1981), *Chill* (Pacesetter, 1984), *Kult* (Target Games, 1991), *Vampire: The Masquerade* (White Wolf, 1991) y *All Flesh Must Be Eaten* (Eden Studios, 1999) (Wikipedia, *List of role-playing games by genre*).

En treinta y cinco años los juegos de rol han evolucionado notablemente con cada nuevo sistema y escenario, sus autores han buscado en ese tiempo refinar la experiencia de compartir con un grupo de amigos un juego que toma lugar en la imaginación.

Un pináculo de esta experiencia es el *Storyteller System* desarrollado dentro de la compañía *White Wolf*, cuya regla fundamental era que las mismas reglas estaban subordinadas a la narración de la historia. Se alienta a romper las reglas en pos de un mayor dramatismo y se fomenta la importancia del tratamiento de personaje. Además debido a que sus creadores deseaban reemplazar paradigmas de la industria hicieron de los monstruos personajes jugadores y que en ocasiones su mayor reto será enfrentarse a decisiones morales. La visión de la actividad de interpretación en este campo es tomar decisiones maduras, en el Mundo de Oscuridad no hay maniqueísmos y la violencia pocas veces es la solución ideal.

El primer juego de esta compañía en dicho tenor es quizá también su juego más reconocido: *Vampire: the Masquerade*, el cual es tema de esta bibliografía.

Referencias

The Acaeum: Dungeons & Dragons Knowledge Compendium. *Chainmail*. Documento en línea. Recuperado el 21 de marzo, 2009 de: <http://www.acleum.com/ddindexes/setpages/chainmail.html>.

The Acaeum: Dungeons & Dragons Knowledge Compendium. *Original D & D set*. Documento en línea. Recuperado el 23 de septiembre, 2010 de: <http://www.acleum.com/ddindexes/setpages/original.html>.

Achilli, J. [et. al.] (1999). *Vampiro: la mascarada: un juego narrativo de horror personal*. Madrid: La Factoría.

Birnbaum, J. (2004). *Gary Gygax interview*. Documento en línea. Recuperado el 21 de marzo, 2009 de: <http://www.gamebanshee.com/interviews/garygygax1.php>.

Cook, M. Tweet, J. Williams, S. (2003). *Dungeons & Dragons: guía del dungeon master: libro de reglas básico II v.3.5*. Barcelona: Devir: Wizards of the Coast.

Cook, M. Tweet, J. Williams, S. (2003). *Dungeons & Dragons: manual del jugador: libro de reglas básico I v.3.5*. Barcelona: Devir: Wizards of the Coast.

Darlington, S. (1998). *A history of role-playing*. Documento en línea. Recuperado el 22 de marzo, 2009 de: <http://ptgptb.org/0001/history1.html>.

Gray, B. (1995). *What is wargaming?* Documento en línea. Recuperado el 16 de marzo, 2009 de: <http://www.hmgs.org/history.htm>.

Kushner, D. (2008). *Dungeon Master: the life and legacy of Gary Gygax*. Documento en línea. Recuperado el 23 de marzo, 2009 de: http://www.wired.com/gaming/virtualworlds/news/2008/03/ff_gygax?currentPage=all.

Laws, R. D. (2007). *40 years of gen con: preview edition*. Documento en línea. Recuperado el 20 de marzo, 2009 de: <http://www.genconhistory.com/images/40YearsPREVIEW.pdf>.

Leeson, B. *Origins of the kriegsspiel*. Documento en línea. Recuperado el 16 de marzo, 2009 de: http://www.kriegsspiel.org.uk/index.php?option=com_content&task=view&id=15&Itemid=58.

Rausch, A. (2004). *Dave Arneson interview*. Documento en línea. Recuperado el 22 de marzo, 2009 de: <http://pc.gamespy.com/articles/540/540395p1.html>.

Rausch, A. (2004). *Gary Gygax interview - Part I*. Documento en línea. Recuperado el 21 de marzo, 2009 de: <http://pc.gamespy.com/articles/538/538817p2.html>.

Rausch, A. (2004). *Magic & memories: the complete hi story of dungeons & dragons*. Documento en línea. Recuperado el 21 de marzo, 2009 de: <http://pc.gamespy.com/articles/538/538262p2.html>.

Wikipedia: the free encyclopedia. *List of role-playing games by genre*. Documento en línea. Recuperado el 27 de marzo, 2009 de: http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_role-playing_games_by_genre.

Wikipedia: the free encyclopedia. *Little Wars*. Documento en línea. Recuperado el 16 de marzo, 2009 de: http://en.wikipedia.org/wiki/Little_Wars.

Wikipedia: the free encyclopedia. *TSR, Inc*. Documento en línea. Recuperado el 23 de septiembre, 2009 de: http://en.wikipedia.org/wiki/TSR,_Inc.

Capítulo 3: La Editorial White Wolf



Capítulo 3: La Editorial White Wolf

En la parte del universo bibliográfico dedicada a los juegos de rol la editorial White Wolf destacó por su línea orientada hacia mentes maduras y por la complejidad del trasfondo narrativo que presentó en los escenarios descritos de sus publicaciones.

Inspirándose en la literatura gótica y en un espíritu punk, el principal creativo de la editorial, Mark Rein-Hagen, diseñó *Vampire: the Masquerade*.

Sumándose en un esfuerzo colectivo hubo otros autores que ayudaron a dar forma al Mundo de Oscuridad, explorando el concepto de una realidad similar a la nuestra pero habitada en los rincones más sombríos por criaturas sobrenaturales como magos, hombres lobo y vampiros.

3.1 Antecedentes

3.1.1 Lion Rampant

Shannon Appelcline (2007) en su artículo *A Brief History of Game #10: Lion Rampant: 1987-1990*) describe la serie de acontecimientos que formarían la editorial:

La primera mitad del origen de White Wolf se encuentra en la pequeña compañía Lion Rampant fundada humildemente en 1987 por Jonathan Tweet y Mark Rein-Hagen mientras estudiaban en la universidad. Era conformada por un voluntariado entusiasta de los juegos

de rol y publicaban utilizando una computadora MacPlus que daba una imagen más profesional en comparación a lo realizado por editoriales similares en años anteriores.

Su principal meta era crear un juego de rol que reflejara la complejidad y poder ilimitado de los magos. Aunque al acercarse la convención de juegos GenCon sin tener el trabajo terminado, eligieron presentar en su lugar un mazo de cartas (*Whimsy Cards*) que modificaba la narración de una partida de rol. Este accesorio fue considerado un producto suficientemente innovador y atrajo atención a su siguiente publicación: *Ars Magica* (1987).

Su juego de magos presentó varias primicias que separaron al escenario de sus competidores: la mecánica de la magia permitía al jugador hacer cualquier efecto mágico que pudiera imaginar, establecía un contexto histórico de la Europa medieval combinado con el folklore local y mostró la relevancia de definir el pasado de cada personaje para proveer ganchos a las historias del narrador.

Ayudó a la promoción un cuento corto de Lisa Stevens _editora de Lion Rampant_ publicado en la revista *Polyhedron Newszine #40*; titulado “*Night of the Wolf*” el relato era protagonizado por su personaje (Lupus Mortis) e incluía estadísticas de juego tanto para *Ars Magica* y *Advanced Dungeons & Dragons*. El cuento expuso al juego ante la Role-Playing Game Association (RPGA) y en 1988 *Ars Magica* fue premiado con el *Gamer's Choice Award for Best New Role-Playing Game from the RPGA*.

Ars Magica también recibió una excelente reseña de Stewart Wieck en la revista *White Wolf Magazine #11*, número en el que Tweet y Rein-Hagen publicaron la primera de muchas colaboraciones subsecuentes, mismas que significaron repercusiones benéficas en el futuro.

Lion Rampant prosiguió innovando en la industria al presentar una versión simplificada de un libro de rol para introducir a la actividad a posibles jugadores, desarrolló la idea poco explotada en la industria de publicar guías de información explicando diferentes elementos del juego, grabó música ambiental para crear atmósfera durante una partida de rol y trató de implantar la modalidad LARP (Live Action Roleplaying Game) para *Ars Magica* que trasladaba la actividad de la mesa a un espacio real.

Pero pese a sus logros creativos la compañía enfrentó severas dificultades: Jonathan Tweet renunció para buscar otra línea de trabajo y sumado a esto la empresa empezó a tener deudas y problemas para imprimir nuevos productos.

En un curioso giro de eventos, un “acaudalado” aficionado (Dan Fox) se presenta ofreciendo su capital para sortear los problemas financieros de la organización a cambio de la publicación de su propio juego de rol (*Hahlmabrea*) y la reubicación de la compañía de Minnesota hacia Georgia.

Sin embargo tras el cambio de domicilio resultó que la fortuna de Fox no era suficiente para mantener el trato y Lion Rampant debe fusionarse con la revista *White Wolf* para mantenerse en el negocio. Las condiciones se dieron debido a la colaboración estrecha entre ambas compañías en el pasado y porque tras el traspaso geográfico se hallaron como vecinos (*White Wolf* se localizaba en el estado contiguo de Alabama).

El anuncio se efectuó en *White Wolf Magazine* #24: “White Wolf Publishing and Lion Rampant have merged to form a single game company called White Wolf. This new company will continue to offer all of the products available from each in the past” (Stewart Wieck citado en Appelcline, 2007, *A Brief History of Game #10: Lion Rampant: 1987-1990*).

Con el apoyo de White Wolf, Mark Rein-Hagen pudo desarrollar y publicar sus ideas creativas, originando una serie de juegos interrelacionados que parten del concepto de expandir el mundo de *Ars Magica* a la era moderna.

“The last idea that's floating around right now is a game about wizards, very much like *Ars Magica*, even to the point that there is an Order of Hermes--only set in the present day. Magic has been chased from the earth by the ever-powerful Dominion, but a few creatures of magic and might still manage to hang on in out of the way places. The wizards are part of normal society, covenants may even be corporations, but on certain nights, when the Dominion falls, they can cast their spells with impunity again. But on those nights, others emerge as well.... Since no one takes evil seriously anymore, it has been breeding and growing stronger and stronger. Vampires, werewolves, and even goblins still exist” (Mark Rein-Hagen citado en Appelcline, 2007, *A Brief History of Game #10: Lion Rampant: 1987-1990*).

Este concepto derivará finalmente en la creación del juego *Vampire: the Masquerade* presentado en 1991.

3.1.2 White Wolf

Appelcline (2007) prosigue con su crónica en *A Brief History of Game #11: White Wolf, Part One: 1986-1995*:

Mucho antes de la fusión con Lion Rampant, White Wolf empieza sus actividades en junio de 1986 como un modesto fanzine llamado *Arcanum*, editado por Stewart Wieck. Aunque debido a la similitud del nombre con una publicación de la competencia se opta por cambiarlo a White Wolf en honor al personaje de literatura fantástica Elric de Melniboné¹.

La nueva revista sale a la venta en agosto de 1986, fotocopiada y engrapada en los primeros números aunque aumentando rápidamente en calidad y número de ejemplares con cada entrega.

El octavo número presentaba ya una cubierta a todo color, un tiraje de 10 000 ejemplares, un contenido más independiente de *Dungeons & Dragons* y una modificación al nombre: *White Wolf Magazine*.

White Wolf estaba en pleno crecimiento y al fusionarse con Lion Rampant diseñan sus propios mazos en el tenor de las *Whimsy Cards*. Esta primera colaboración produjo las cartas *Storypath* que exploraban en su temática el sendero del horror y de la intriga. Se planearon otras expansiones del concepto, pero nunca fueron producidas por la compañía debido a que se tuvieron que entregar sus derechos a Dan Fox por la inversión que había hecho en Lion Rampant para poder terminar su relación empresarial con él.

¹ Protagonista de una serie de novelas del autor Michael Moorcock.

Aún así, con Mark Rein-Hagen a bordo, la editorial no tuvo problemas en el campo creativo. Consideraron un escenario de caballeros relacionado con *Ars Magica* y también un juego que tomara lugar en el Purgatorio.

En camino a la GenCon '90 la conjunción de los diversos elementos de estos proyectos fructifica en el diseño de *Vampire: the Masquerade*. Su autor trabajó primordialmente en esta línea y para principios de 1991 estaba alcanzando su compleción.

Para publicitar el libro se preparó un folleto de calidad, compuesto por dieciséis páginas, para ser distribuido entre personas de la industria.

El texto promocional evocaba una ambientación gótica que lo diferenciaba de las demás publicaciones.

She passes me by with a quick glance into the alley. I break away from the shadows. An arm's-length away, I can hear her heart pumping. *I have become death, the destroyer of souls*. Gliding toward her, the smell of her life-plasm waifs over me, arousing me. She is only inches from my caressing touch. My mind screams with lust. *NO!* (*Vampire: the Masquerade pamphlet* citado en Appelcline, 2007, *A Brief History of Game #11: White Wolf, Part One: 1986-1995*).

El diseño gráfico de la cubierta también destacó al libro como algo distinto por su sencillez poética: una rosa roja sobre un fondo de mármol verde. En la contracubierta se añadía una ankh² a la ilustración.

Vampire: the Masquerade se alejaba de los calabozos y combates que poblaban otros sistemas y se centró en un entorno donde predominaba la política, la angustia y el conflicto interno.

La mecánica del juego desarrollada por Tom Dowd (co-diseñador del juego de rol *Shadowrun*) fue igualmente un acierto por su simplicidad. Presentó un valor numérico de atributos y habilidades y la cantidad de dicho número se tira en dados de diez contra una dificultad variable dependiendo de la tarea a realizar.

² Llave egipcia que representa la vida eterna

Se le llamó *Storyteller System*.

Por ejemplo, si Verónica estuviera intentando encontrar un archivo específico en un despacho atestado el Narrador podría hacerle tirar a su jugador Percepción + Finanzas, un Atributo más una Habilidad. En este caso se tomarían dos dados por la Percepción de dos y tantos como círculos tenga la vampiro en Finanzas. La puntuación en la Habilidad es 4, de modo que Verónica realizará el intento tirando un total de seis dados. Esta cantidad se denomina reserva de dados (...).

Cada vez que intentes una acción el Narrador decidirá una dificultad adecuada y te informará de su decisión. La dificultad siempre será un número entre 2 y 10. Cada vez que logres ese número o más con uno de tus dados se considerará que has logrado un éxito. Por ejemplo, si una acción tiene dificultad 6 y tiras 3, 3, 8, 7 y 10 habrás logrado tres éxitos. Cuantos más obtengas mejor habrás realizado la acción (Achilli, et al., 1999, p. 191-192).

El sencillo sistema de juego ayudó a enfatizar la interpretación de un rol sobre las tiradas de dados. Sumado a esto la creación de disciplinas (poderes de los vampiros) y clanes (organizaciones sociales) hizo del libro un éxito y garantizó que regresara de nuevo a impresión tras una semana de su lanzamiento inicial.

La producción de obras de la editorial se incrementaría en los siguientes años, expandiendo la línea del Mundo de Oscuridad.

3.2 Mundo de Oscuridad

El Mundo de Oscuridad (World of Darkness, en inglés) presentado por White Wolf es una visión alterada de la realidad, un reflejo tenebroso que entrelaza lo gótico y lo punk para ofrecer un escenario a los dramas de los personajes creados por los jugadores.

La exploración de temas con una moralidad ambigua y los conflictos internos de un monstruo con residuos de humanidad tienen que ocurrir forzosamente en un ambiente acorde.

(...) el mundo habitado por vampiros es como el nuestro, pero mirado a través de un cristal oscuro. En este universo el mal es palpable y ubicuo (...). Es un mundo de tinieblas.

El aspecto Gótico describe el ambiente (...). Grandes edificios apuntados se elevan hacia los cielos, adornados con columnas clásicas y gárgolas con horribles expresiones. (...). 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 (...). Las instituciones que controlan a la sociedad son más inmovilistas y conservadoras (...). Es un mundo dividido entre los que tienen y los que no, entre ricos y pobres, entre el exceso y la miseria.

El aspecto Punk es el estilo de vida que han optado muchos habitantes (...). Para dar sentido a sus vidas se rebelan lanzándose contra el poder. Las [pandillas] recorren las calles y el crimen organizado crece en el submundo (...). La música es más fuerte, más rápida, más violenta o hipnóticamente monótona (...). El habla es más tosca, la moda más atrevida, el arte más [impactante] (...). El mundo es más corrupto, la gente está en bancarrota espiritual y el escapismo suele reemplazar a la esperanza (Achilli, et al., 1999, pp. 28-29)

Esta yuxtaposición de lo gótico y lo punk no es gratuita, más allá de valores estéticos o musicales expone un mundo demasiado grande y oscuro donde la suciedad y la furia sirven como medio de escape a la frustración acumulada. Y es en esta realidad donde las criaturas de la noche habitan marginalmente.

3.2.1 Líneas del Mundo de Oscuridad

Tras la publicación de *Vampire: The Masquerade* (1991), se extendió el Mundo de Oscuridad para abarcar otros arquetipos del género de horror: *Werewolf: the Apocalypse* (1992), *Mage: the Ascension* (1993), *Wraith: the Oblivion* (1994), *Changeling: the Dreaming* (1995), *Hunter: the Reckoning* (1999), *Demon: the Fallen* (2002) y *Orpheus* (2003). El plan inicial era sacar un juego diferente cada año y escenarios históricos complementarios. Además de las distintas ediciones revisadas a los libros base, nutrieron continuamente el mercado con guías de información y crónicas elaboradas para ser dirigidas por el Narrador.

En 2004 White Wolf cerró el ciclo con *Time of Judgement*, evento que marcó la conclusión de todas sus líneas argumentales y editoriales, dando paso a un nuevo Mundo de Oscuridad, permitiéndoles reinventar sus propios mitos.

Publicados hasta la fecha en esta nueva etapa se encuentran: *Vampire: the Requiem* (2004), *Werewolf: the Forsaken* (2005), *Mage: the Awakening* (2005), *Promethean: the Created* (2006), *Changeling: the Lost* (2007), *Hunter: the Vigil* (2008) y *Geist: the Sin-Eaters* (2009).

3.3 Old World of Darkness

Referido como el antiguo Mundo de Oscuridad son los ocho títulos principales y sus derivados publicados entre 1991 y 2004. Establecidos en el escenario gótico-punk imaginado por Mark Rein-Hagen revolucionaron la narrativa de los juegos de rol.

Estos son:

3.3.1 *Vampire: the Masquerade*

Vampire: the Masquerade fue el libro que inauguró el Mundo de Oscuridad. Tuvo tres ediciones del libro básico, además de una edición especial de próxima publicación para conmemorar su vigésimo aniversario, y dos expansiones históricas ubicadas en la época medieval y en la era victoriana. Al igual que las otras líneas editoriales extendió su universo en diversas guías, novelas, historietas, además de una serie de televisión (*Kindred: the Embraced*), una compilación de música (*Music from the Succubus Club*), dos videojuegos para computadora (*Vampire: the Masquerade-Redemption* y *Vampire: the Masquerade-Bloodlines*) e incluso un juego de cartas coleccionables (*Vampire: the Eternal Struggle*).

La presente bibliografía describe la serie de libros para el juego de rol publicados por White Wolf.

Entre las temáticas principales del juego se encuentran: la romantización de la figura del vampiro obligado a portar una máscara de humanidad para encajar en la sociedad, el conflicto que conlleva la convivencia con el objeto que lo alimenta, las distintas formas de contrato social que debe formular con otros vampiros, la manipulación de instituciones públicas y privadas para su beneficio personal, la búsqueda de redención o la gradual degeneración y el siempre presente temor de la pérdida de su vida inmortal por medio del sol, el fuego u otros entes sobrenaturales.

3.3.2 *Werewolf: the Apocalypse*

El siguiente libro entregado fue *Werewolf: the Apocalypse*. En éste los jugadores asumen el papel de un hombre lobo en guerra contra una entidad primigenia que busca destruir la creación a través de la corrupción espiritual. Los hombres lobo encaran su misión sabiéndose una raza moribunda e intentando mantener sus tradiciones pese al constante

crecimiento de la degeneración del mundo. Son los héroes trágicos, designados por su deidad (Gaia) para protegerla y apartados de la sociedad humana por sus instintos salvajes.

3.3.3 *Mage: the Ascension*

La tercera línea introdujo el elemento de la Magia Verdadera. Cada mago es una persona despertada capaz de imponer su paradigma en el universo. Distintas tradiciones manipulan las esferas de la realidad para restablecer el consenso sobre lo que es posible. Oponiéndoseles se encuentran los Tecnócratas, científicos que quieren un mundo con leyes formadas a través de una metodología fija.

Esta batalla por un paradigma predominante tiene tintes epistemológicos además de cuestionar el lugar que tiene la ciencia, la religión y la magia en nuestra existencia.

3.3.4 *Wraith: the Oblivion*

En *Wraith: the Oblivion* los jugadores personifican a un fantasma enfrentado con la parte autodestructiva de su psique. Los motivos que atan al fantasma con el mundo material varían de acuerdo a la vida que tuvieron, pero invariablemente es debido a una situación inconclusa que aún alimenta sus pasiones. La sombra del personaje maliciosamente busca conducir al fantasma hacia el olvido, condición que destruye su ser reemplazándolo por un ente pernicioso.

3.3.5 *Changeling: the Dreaming*

El tema de *Changeling: the Dreaming* aborda el conflicto entre la imaginación del reino de las hadas y la banalidad de la vida cotidiana, así como los claroscuros derivados de la belleza y la brutalidad hallados en el mundo.

Los entes feéricos necesitan de la imaginativa humana para existir, pero conforme las personas pierden esta capacidad y sus pensamientos tienden al pragmatismo, condenan a las hadas a desaparecer y morir.

3.3.6 *Hunter: the Reckoning*

Con *Hunter: the Reckoning* se examinan los rasgos del fanatismo y la inquisición al interpretar a un individuo ordinario que descubre evidencia de lo sobrenatural y ante ello debe tomar una postura oscilante entre la comprensión y la destrucción de aquello que desconoce.

En adición a la problemática está la búsqueda del balance entre llevar una vida normal y el llamado a penetrar más a fondo el objeto de estudio.

3.3.7 *Demon: the Fallen*

La séptima línea presenta a los ángeles caídos que se rebelaron contra el plan divino y que fueron castigados con su aprisionamiento en el Infierno. Tras una serie de acontecimientos

les es posible escapar hacia el mundo de los hombres, donde deben anclarse a un cuerpo para evitar su regreso al cautiverio.

Libres de la voluntad de Dios, cada ángel (o demonio) examina la relación que tiene con los creyentes y sus planes para ellos.

La trama de *Demon* es apocalíptica. Al personificar a un ser divino surge la responsabilidad que tiene con la creación y cómo se revelará en la tierra. Mientras algunas facciones de ángeles caídos buscan respuestas o redención, otros desean imponer hecatombes acordes a una filosofía nihilista.

3.3.8 *Orpheus*

El último juego de rol publicado en la etapa del Old World of Darkenss es *Orpheus*. Fue planificado desde su diseño para ser expandido solamente en seis suplementos y retoma parte del contexto presentado en *Wraith: the Oblivion*.

El libro detalla a una organización cuyos integrantes son capaces de interactuar con los muertos y con la misión de ayudar a sujetos aquejados por fenómenos fantasmales.

Los agentes de *Orpheus* tienen que lidiar con la responsabilidad de utilizar sus habilidades para el bienestar común y el sacrificio que conlleva exponerse constantemente a la muerte.

3.4 Black Dog Game Factory

Debido a la naturaleza adulta de algunos temas que White Wolf quería tocar en sus publicaciones, crearon el sello *Black Dog*. Con la libertad que les proporcionó poder presentar material para mayores de edad se dieron a la tarea de estilizar las áreas más retorcidas de sus juegos. Ejemplos de las cuestiones que trataron fueron: el holocausto judío, las herejías medievales, el culto al diablo, la prostitución infantil, la subcultura de las drogas, el terrorismo, entre otras.

Asimismo se imprimió bajo este sello el libro *Höl* (1994), una parodia de un juego de rol.

3.5 Otras publicaciones de White Wolf

La editorial también desarrolló propiedad intelectual ajena al predominante Mundo de Oscuridad. Adaptaron su sistema de narración al popular videojuego *Street Fighter* (1994) tras adquirir la licencia y establecieron el sello Arthaus donde publicaron *BESM: Third Edition* (2007) entre otros materiales.

Se ocuparon de crear el Trinity Universe conformado por los libros principales de: *Trinity* (1997), *Aberrant* (1999) y *Adventure!* (2001). Con esta serie se transportó al lector a través de una línea temporal, de 1920 a los inicios del siglo 22, recreando las aventuras de los personajes de novela pulp así como las aberraciones provocadas por habilidades sobrehumanas y el deseo de establecer una sociedad en el espacio exterior.

También imprimieron manuales relacionados con la fantasía y la caballería medieval aprovechando la licencia de juego abierta (Open Game License) de *Dungeons & Dragons*. Su sello *Sword & Sorcery* explotó la posibilidad de hacer material compatible con el

sistema d20; entre los más destacados se encuentran: *Scarred Lands* (2000), *Ravenloft* (2001), *Everquest* (2002), *Warcraft* (2003) y *A Game of Thrones* (2005).

El libro *Exalted* (2001) igualmente abordó el género de fantasía, pero en un estilo más similar al manga y el animee.

Referencias

Achilli, J. [et. al.] (1999). *Vampiro: la mascarada: un juego narrativo de horror personal*. Madrid: La Factoría.

Appelcline, S. (2007). *A brief history of game #10 Lion Rampant: 1987-1990*. Documento en línea. Recuperado el 28 de abril, 2009 de: <http://www.rpg.net/columns/briefhistory/briefhistory10.phtml>.

Appelcline, S. (2007). *A brief history of game #11: White Wolf, part one: 1986-1995*. Documento en línea. Recuperado el 2 de mayo, 2009 de: <http://www.rpg.net/columns/briefhistory/briefhistory11.phtml>.

Appelcline, S. (2007). *A brief history of game #12: White Wolf, part two: 1993-present*. Documento en línea. Recuperado el 2 de mayo, 2009 de: <http://www.rpg.net/columns/briefhistory/briefhistory12.phtml>.

Capítulo 4:
Bibliografía de
Vampire: the Masquerade



Capítulo 4: Bibliografía de *Vampire: the Masquerade*

4.1 Introducción

Debido a la extensa producción editorial de White Wolf es posible efectuar un estudio bibliográfico enfocado a sus libros de *Vampire: the Masquerade*.

Así nace esta bibliografía cuya tipología es retrospectiva/especializada debido a que actualmente el material documental de *Vampire: the Masquerade* ha detenido la producción de nuevas obras y por el área de interés sobre el tema. Su alcance específico son los libros de mesa (*tabletop roleplaying games*), dejando fuera la modalidad LARP u otras obras (como novelas e historietas).

4.2 Metodología

La selección y adquisición de cada una de las obras se efectuó en un lapso de quince años y todas forman parte de mi biblioteca personal. Mi interés por la temática del vampirismo y la actividad del juego de rol me impulsó a recolectar casi todo el material documental referente a *Vampire: the Masquerade*. No fue un proceso fácil ni barato, pero sí muy satisfactorio. Me dio la oportunidad de conocer a personas magníficas con los mismos intereses que yo y de explorar juntos la oscura psique del ser humano en un entorno seguro.

El sistema organizacional de los registros bibliográficos agrupa las obras con sus similares, ayudando al lector a hacer la relación temática de un libro con otro. Su presentación es la siguiente: Libro Principal, Guías y Manuales, Libros de clan, Ciudades nocturnas, Fuentes de información, Crónicas, Edad victoriana, Material diverso, Otras líneas editoriales y Compilatorios.

Dentro del sistema organizacional se exponen los registros bibliográficos alfabéticamente a partir del título (y por línea editorial donde amerita) debido a que tienen más peso las obras que sus autores. Incluso se podría llegar a considerar a todas las publicaciones de White Wolf como provenientes de un autor corporativo.

El orden en que se presentan los registros bibliográficos que conforman esta bibliografía es la siguiente:

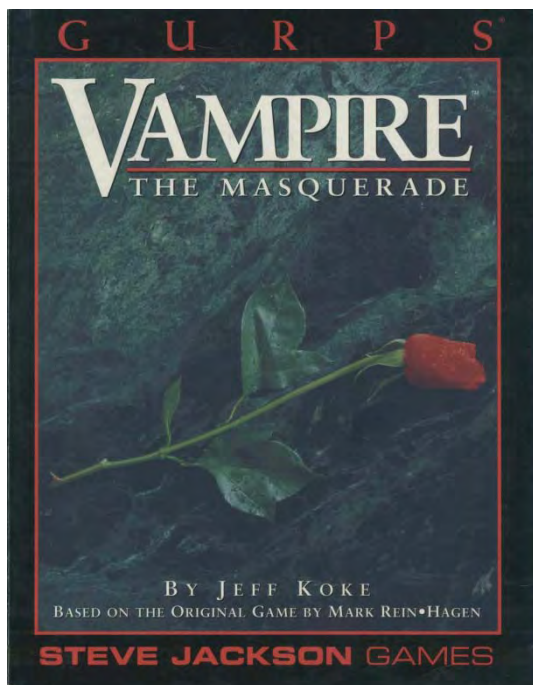
- ✂ **Imágenes:** cada registro exhibe la cubierta de la obra junto a alguna página significativa de su contenido.
- ✂ **Número de registro bibliográfico:** el número consecutivo dentro del esquema de esta bibliografía para cada registro
- ✂ **Registro bibliográfico:** se presenta cada registro bibliográfico de acuerdo con las pautas de las reglas de catalogación angloamericanas, segunda edición. Cabe mencionar que la naturaleza de este tipo de obras es compleja dado que intervienen en ellas diversos colaboradores: escritores, ilustradores, desarrolladores, etc. En tal sentido dichas obras son multiautorales, por lo tanto comúnmente son más reconocidas por título. Es por ello que se tomó la decisión de ordenar cada registro por título. No obstante se destaca el nombre del primer escritor al inicio del registro.
- ✂ **Colaboradores:** registra los colaboradores prominentes que participan en la obra, con énfasis en las siguientes funciones: arte interior, arte de cubierta, desarrollo editorial, dirección de arte, escritores.
- ✂ **Sumario:** sumario general de la obra.

- ✂ **Sumario por Capítulos:** muestra el título de cada capítulo de la obra; adicionalmente se proporciona un breve sumario por capítulo.
- ✂ **Fragmento:** se reproduce un fragmento relevante del texto con su correspondiente traducción.

Complementariamente se provee de tres índices de registros bibliográficos (por sistema organizacional, nombre y año de publicación). Cada índice ubica a cada obra por su número de registro e incluyen los registros del anexo: *Vampire: the eternal struggle*.

4.3 Registros bibliográficos

4.3.1 Libro principal



Blood of Potency

This spell allows a Cainite to make the blood within his body more potent for a short time, thereby lowering his effective generation. Upon a successful skill roll, his generation is lowered by half the number of Fatigue points spent on the spell, with a maximum of 6 Fatigue points (3 generations). No vampire can reduce his generation beyond the Third.

If a Cainite is killed by another vampire while the spell is in effect, the blood retains the potency of the lower generation, so a Diabolist can lower his generation in this way. Of course, finding and killing a Thaumaturgist at the exact moment that this spell is in effect is not an easy task.

Duration: 2 hours.

Cost: 2 per generation.

Prerequisites: Magery 2, Blood Rage.

Theft of Vite (VII)

This spell allows a vampire to mystically transfer blood into his system from a distance, draining the Blood Pools of other creatures to add to his own.

The caster must be able to see the creature or blood he wants to transfer and must be within 20 yards. The number of Blood Points stolen is equal to one point per 2 points of energy put into the spell.

The caster must remain completely still while the blood is being transferred, and each Blood Point takes 5 seconds to transfer. If the transfer is interrupted (the caster is at-

Regular

tacked, for example), the transfer is broken. The vampire still keeps any Blood Points already received, but must use the power again if he wants more.

Although the victim can resist, he may not know what is happening to him, so if the caster is inconspicuous, he is not necessarily in any danger. Kindred can make an IQ-2 roll to figure out that they are being drained by a Thaumaturgist. Mortals will simply begin to feel very weak as their blood is stolen.

Duration: 5 seconds/point of blood stolen.

Cost: 2 per point of blood stolen.

Prerequisite: Blood of Potency.

Cauldron of Blood (VII)

This spell allows a Thaumaturgist to manipulate others' blood. By touching another, he is able to boil his blood, not only causing incredible physical harm but destroying much of the blood as well. To humans, this causes 4 points of damage per Blood Point boiled, virtually ensuring the death of any mortal. When used on a vampire, it simply boils Blood Points away. This causes no damage, but it is very painful, and the victim must make a Will-2 roll to do anything but cringe in agony. The spell boils 1 Blood Point per 3 points of energy put into it. The subject cannot resist.

Duration: 1 second.

Cost: 3 per Blood Point boiled; 2/Blood Point to maintain.

Prerequisites: Magery 3, Theft of Vite.



Disciplines

- 110 -

Koke, Jeff

1. **GURPS: Vampire: the masquerade** / by Jeff Koke; based on the original game by Mark Rein-Hagen. – Editor: Steve Jackson. – [U.S.A.]: Steve Jackson Games, 1993. – 192 p. : il. ; 28 x 22 cm.. – Incluye índice. -- no. de catálogo: SGJ6076. -- ISBN 1-55634-275-6 : \$19.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Tim Bradstreet, Doug Gregory, Robert MacNeil, Ken Meyer, Dan Smith, John Cobb, Felipe Echeverria, Laura Eisenhour, Larry McDougal, Rich Thomas, Josh Timbrook.
- ✂ Arte de Cubierta: Mark Pace.
- ✂ Dirección de Arte: Jeff Koke.

Sumario: adaptación de *Vampire: the Masquerade* para el *Generic Universal RolePlaying System* (GURPS).

Sumario por Capítulos:

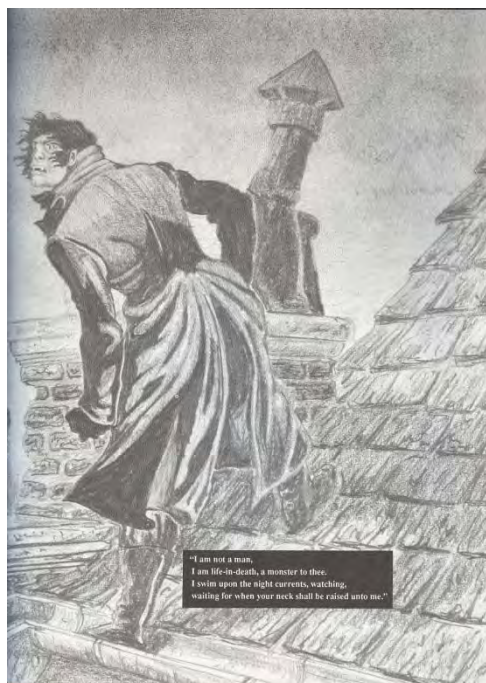
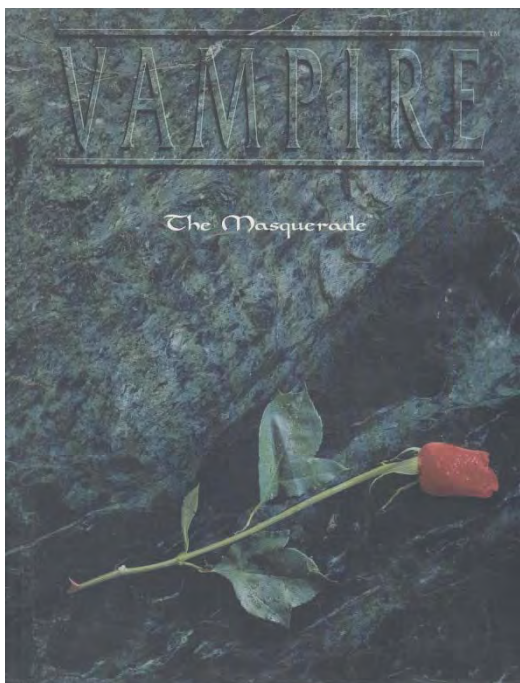
- ✂ Prologue: prólogo.
- ✂ Introduction: introducción.
- ✂ A World of Darkness: describe el Mundo de Oscuridad y a los vampiros que lo habitan.
- ✂ Characters: detalla la creación de personajes.
- ✂ Permutations: explica diferentes estados a los que puede estar sometido un vampiro.
- ✂ Disciplines: explica los poderes sobrenaturales de los vampiros.
- ✂ Clans: describe diferentes clanes vampíricos.
- ✂ Campaigns: sugerencias para llevar una campaña y la aventura *Mortal Desires*.
- ✂ Conversions: sistema para convertir personajes y rasgos del Sistema de Narración a GURPS.
- ✂ Lexicon: lexicón.
- ✂ Index: índice.

Fragmento representativo relevante:

“Vampires are the symbols of this struggle. These darkly beautiful beasts attract us like a murder s cene. T hey feed our m orbid c uriosity and t rick us i nto t hinking t hat w e ar e observing s omething al ien, w hen w e ar e t ruly watching our selves. V ampires m irror t he

state of humanity. They are at once beautiful and hideous, vibrant and unliving, powerful and dependent” (p. 21).

“Los vampiros son símbolos de ésta lucha. Estas oscuras y bellas bestias nos atraen como la escena de un homicidio. Alimentan nuestra curiosidad mórbida y nos engañan al hacernos pensar que estamos observando algo ajeno, cuando en realidad nos estamos observando a nosotros mismos. Los vampiros reflejan el estado de la humanidad. Son al mismo tiempo hermosos y horrendos, vibrantes y no-vivos, poderosos y dependientes.”



Rein-Hagen, Mark

2. **Vampire: the masquerade** / Written by Mark Rein-Hagen [et al.]. – [1st ed.] / Editors: Stewart Wieck, Lisa Stevens, Stephan Wieck. – [s.l.]: White Wolf, 1991. – 264 p. : il. ; 28 x 22 cm.. – Incluye índice. – no. de catálogo: WW2000. – ISBN 0-9627790-6-7 : \$20.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Tim Bradstreet, Chris McDonough, Ed McKeogh, Ron Spenser, Richard Thomas, Josh Timbrook.
- ✂ Concepto de Cubierta: Chris McDonough.
- ✂ Desarrollo Editorial: Mark Rein-Hagen, Andrew Greenberg, Stewart Wieck.
- ✂ Escritores: Graeme Davis, Tom Dowd, Lisa Stevens, Stewart Wieck.

Sumario: libro principal de *Vampire: the Masquerade*. 1ra edición.

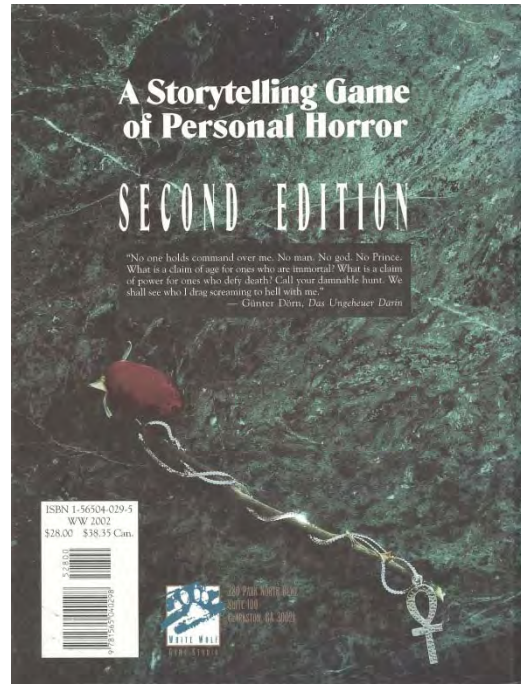
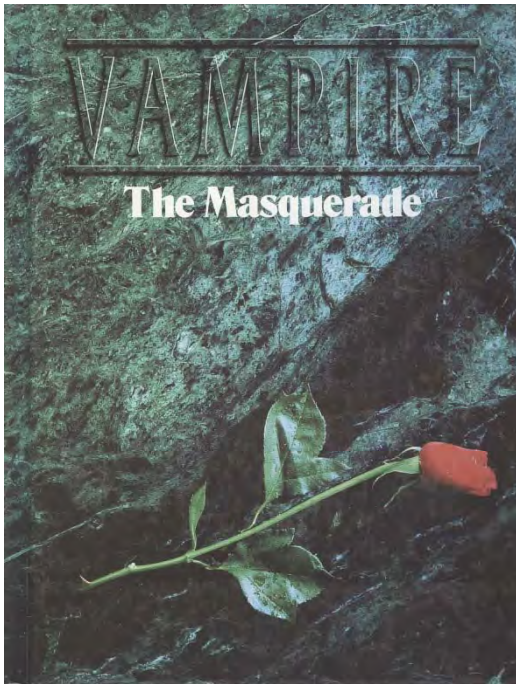
Sumario por Capítulos:

- ✦ The Damned: panorama de la historia y naturaleza del vampiro.
- ✦ Book One: The Becoming: introducción, narración, reglas de juego y creación de personajes para el juego de rol *Vampire: the Masquerade*.
- ✦ Book Two: The Hunger: describe el uso de los personajes, cómo definirlos y su interacción con la narrativa.
- ✦ Book Three: The Riddle: describe el papel del Narrador, consejos sobre cómo crear un escenario y llevar una crónica.
- ✦ Epilogue: The Release: epílogo.

Fragmento representativo relevante:

“I stare around me, recovering my senses. The city moves onward, oblivious to my existence. Young lovers walk by, holding hands. My hunger envelopes me. The Beast stirs. Their lives are mine should I wish it so. But no. I cannot destroy purity with impurity. The Beast must be harnessed, controlled. But it cannot be destroyed. Against its urges I must struggle daily. Fighting against my very instincts. I am the Beast” (p. 165).

“Miro fijamente a mi alrededor, recuperando mis sentidos. La ciudad se mueve hacia adelante, ignorante de mi existencia. Jóvenes amantes caminan por ahí, tomados de la mano. Mi hambre me envuelve. La Bestia se agita. Sus vidas son mías si lo deseo. Pero no. No puedo destruir pureza con impureza. La Bestia debe ser dominada, controlada. Pero no puede ser destruida. Contra sus impulsos debo forcejear diariamente. Pelear contra mis propios instintos. Yo soy la Bestia.”



Rein-Hagen, Mark

3. **Vampire: the masquerade: a storytelling game of personal horror** / Written by Mark Rein-Hagen [et al.]. – 2nd ed. / Editor: Robert Hatch. – Clarkston: White Wolf, 1992. – 272 p. : il. ; 28 x 22 cm.. – Incluye índice. – no. de catálogo: WW2002. – ISBN 1-56504-029-5 : \$28.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Tim Bradstreet, John Cobb, Felipe Echevarria, Max Shade Fellwalker, Doug Gregory, John Lakey, Laura Lakey, Larry McDougall, Robert McNeill, Ken Meyer Jr., Richard Thomas, Joshua Gabriel Timbrook.
- ✂ Concepto de Cubierta: Chris McDonough.
- ✂ Desarrollo Editorial: Mark Rein-Hagen, Andrew Greenberg, Stewart Wieck.
- ✂ Escritores: Graeme Davis, Tom Dowd, Lisa Stevens, Stewart Wieck.

Sumario: libro principal de *Vampire: the Masquerade*. 2da edición.

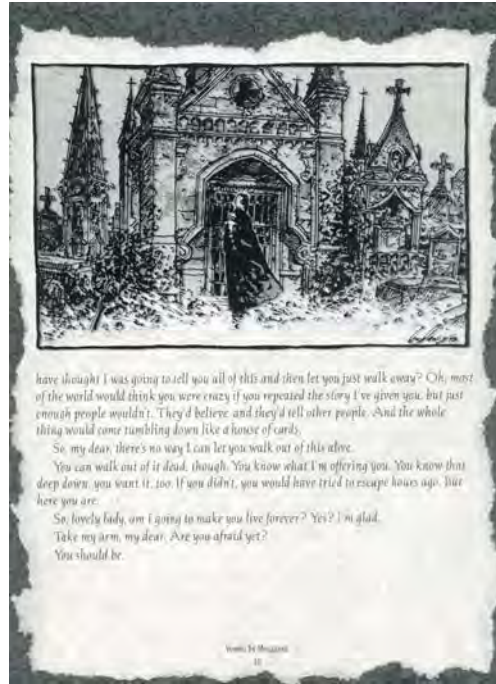
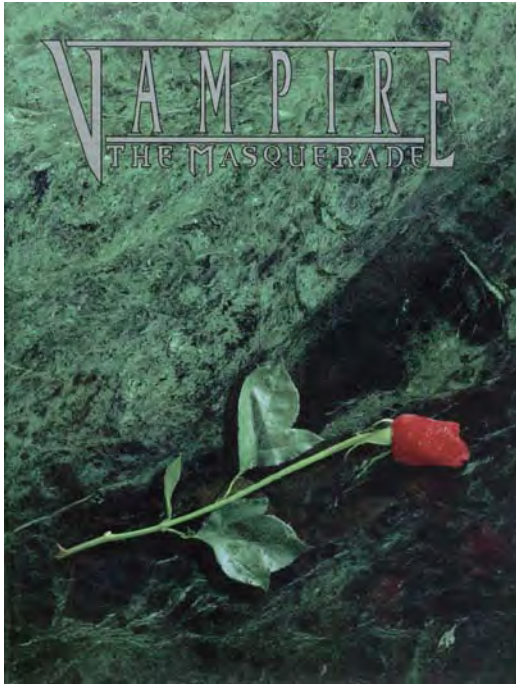
Sumario por Capítulos:

- ✂ Preface: The Damned: panorama de la historia y naturaleza del vampiro.
- ✂ Book One: Background: introducción, escenario y narración del juego de rol *Vampire: the Masquerade*.
- ✂ Book Two: Becoming: describe las reglas, personajes y el concepto de crónica.
- ✂ Book Three: Permutations: describe los rasgos de los personajes, sistema de juego y ejemplos de drama en una historia.
- ✂ Appendix: apéndice que describe antagonistas y proporciona una crónica (*Baptism by Fire*).

Fragmento representativo relevante:

“Just as the hero of legend must descend into the pit of Purgatory to face the tormentor, overcome personal weaknesses, and finally be cleansed in order to return home with the gift of fire, so must we descend into the depths of our own soul and return to life with the secrets we have won. That is the real journey of Prometheus. It is the meaning of the myth. Only by embarking on such a journey can we discover our true selves and thereby look into the mirror” (p. 5).

“Justo como el héroe de leyenda debe descender al abismo del Purgatorio para enfrentar al atormentador, sobreponiéndose a debilidades personales y finalmente ser purificado para regresar a casa con el don del fuego, así debemos descender en las profundidades de nuestra alma y regresar a la vida con los secretos ganados. Ése es el verdadero viaje de Prometeo. Ése es el significado del mito. Solamente embarcándonos en semejante viaje podemos descubrir nuestro yo verdadero y entonces observarlo en el espejo.”



Achilli, Justin

4. **Vampire: the masquerade: a storytelling game of personal horror** / Vampire: the masquerade creators: Mark Rein-Hagen [et al.]; New edition authors: Justin Achilli [et al.]. -- [3rd ed.] / Editor: Cynthia Summers. -- Clarkston: White Wolf, 1998. -- 312 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- Incluye índice. – Existe una edición limitada de este libro con cubierta negra. -- no. de catálogo: WW2300. -- ISBN 1-56504-249-2 : \$29.95 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: John Bolton, Mark Chiarello, Mike Danza, Guy Davis, John Estes, Richard Kane Ferguson, Darren Frydendall, Michael Gaydos, Rebecca Guay, Pia Guerra, Fred Harper, Mark Jackson, Leif Jones, Brian LeBlanc, Paul Lee, Vince Locke, Greg Loudon, Larry MacDougall, Jon J. Muth, William O'Connor, George Pratt, Andrew Ritchie, Matt Roach, Christopher Shy, Bill Sienkiewicz, Lawrence Snelly, Ray Snider, Ron Spencer, Richard Thomas, Joshua Gabriel Timbrook, Karl Waller, Kent Williams, Matthew Wilson.

- ✂ Diseño de Cubierta: Aileen E. Miles.
- ✂ Desarrollo Editorial: Robert Hatch.
- ✂ Dirección de Arte: Lawrence Snelly, Richard Thomas.
- ✂ Escritores: Andrew Bates, Phil Brucato, Richard E. Dansky, Ed Hall, Robert Hatch, Michael B. Lee, Ian Lemke, Jim Moore, Ethan Skemp, Cynthia Summers.
- ✂ Creadores Originales de *Vampire: the Masquerade*: Steven C. Brown, Tom Dowd, Andrew Greenberg, Chris McDonough, Lisa Stevens, Josh Timbrook, Stewart Wieck.

Sumario: libro principal de *Vampire: the Masquerade*. 3ra edición.

Sumario por Capítulos:

- ✂ Prologue: A Gathering of Beasts: prólogo (ficción).
- ✂ Introduction: introducción.
- ✂ Chapter One: A World of Darkness: describe a los Vástagos y al mundo en el que ellos cazan.
- ✂ Chapter Two: Clans and Sects: describe los trece grandes clanes vampiros y las organizaciones a las que deben lealtad.
- ✂ Chapter Three: Characters and Traits: instrucciones para crear un personaje de *Vampire: the Masquerade*.
- ✂ Chapter Four: Disciplines: describe los poderes de los vampiros.
- ✂ Chapter Five: Rules: provee los lineamientos básicos para resolver las acciones de los personajes en el juego.
- ✂ Chapter Six: Systems and Drama: ejemplifica diversas acciones relativas al sistema de juego.
- ✂ Chapter Seven: A History of the Kindred: relata la historia de los vampiros.
- ✂ Chapter Eight: Storytelling: capítulo dedicado al Narrador sobre cómo llevar una crónica.
- ✂ Chapter Nine: Antagonists: información sobre los antagonistas de los vampiros.

- ✂ Appendix: proporciona información sobre caminos éticos alternativos a la Humanidad, méritos, defectos y un bestiario con estadísticas de juego.
- ✂ Epilogue: Under the Horns of Blood: epílogo (ficción).

Fragmento representativo relevante:

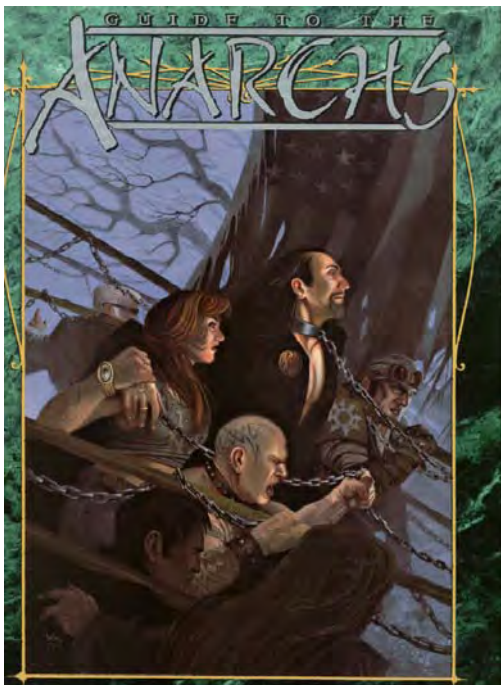
“Bela Lugosi’s dead, and so am I. But what’s left of Bela is rotting in a pine coffin somewhere, while I have the opportunity to sit here on the balcony, enjoy my drink and look at you. Correct me if I’m being presumptuous, but I suspect that I have the better end of the deal.

I can tell by looking at you that you’re not comprehending. Of course you’re not --- these are cynical, rational times, and you’re not going to believe that I’m a dead man just because I say so” (p. 2).

“Bela Lugosi está muerto, y yo también. Pero lo que queda de Bela se está pudriendo en un ataúd de pino en alguna parte, mientras que yo tengo la oportunidad de sentarme aquí en el balcón, disfrutar de mi bebida y observarte. Corrígeme si estoy siendo presuntuoso, pero sospecho que obtuve el mejor trato.

Puedo decir al observarte que no estás comprendiendo. Por supuesto que no lo haces --- estos son tiempos cínicos y racionales y tú no vas a creer que soy un hombre muerto sólo porque yo lo digo.”

4.3.2 Guías y Manuales



5. **Guide to the anarchists: a mandate of revolution** / Written by Justin Achilli [et al.]. – Editor: Carl Bowen. -- Clarkston: White Wolf, 2002. -- 216 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- Incluye índice. -- no. de catálogo: WW2424. -- ISBN 1-58846-223-4 : \$25.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Mike Danza, Guy Davis, Darren Frydendall, Mike Gaydos, Brian LeBlanc, Vince Locke.
- ✂ Arte de Cubierta: William O'Connor.
- ✂ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✂ Escritores: Carl Bowen, Noah Dudley, John Goff, Geoffrey Grabowski, Michael Mearls, Astrid Mosler.

✂ Material Adicional: Ari Marmell.

Sumario: fuente de información sobre los anarcas para *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

- ✂ Introduction: Winds of Change: introducción.
- ✂ Chapter One: The History of the Anarch Movement: la historia del movimiento anarca.
- ✂ Chapter Two: Ways of the Anarch Crusade: describe la filosofía, tácticas y clanes desde la perspectiva anarca.
- ✂ Chapter Three: Agents of Change: proceso de creación de personajes anarcas.
- ✂ Chapter Four: A World Ripe for Revolution: describe diferentes regiones geográficas relacionadas con el movimiento anarca.
- ✂ Chapter Five: Storytelling: consejos para llevar una crónica anarca.
- ✂ Chapter Six: Legacies of Undeath: poderes desarrollados por los anarca.
- ✂ Appendix I: Allies, Antagonists and Others: ejemplos de personajes para el narrador.
- ✂ Appendix II: Anomalies of the Anarch Movement: antiguos e idealistas del movimiento.
- ✂ Appendix III: Unlife on the Open Road: guía práctica para subsistir en el camino.

Fragmento representativo relevante:

“When I tell you that I have allied myself with your cause, you will not believe me, and I cannot blame you. I have worked against you in the past and caused you great anxiety and no few losses. You, likewise, have caused me no small degree of suffering. You have destroyed two of my children. I have killed several of your brothers-in-arms. It would be understandable for us to develop an unremitting enmity. It would also serve the system that you, and now I, fight against” (p. 181).

“Cuando les digo que me he aliado a su causa, probablemente no me creerán, y no puedo culparlos. He trabajado en su contra en el pasado y les he causado una gran ansiedad y no pocas pérdidas. Ustedes, igualmente, me han causado un sufrimiento considerable. Ustedes han destruido a dos de mis chiquillos. Yo he matado a varios de sus compañeros en armas. Sería comprensible que nosotros desarrolláramos una enemistad incesante. Pero eso sólo serviría al sistema que ustedes, y ahora yo, combatimos.”



Dansky, Richard E.

6. Guide to the Camarilla: roses watered with blood / Written by Richard E. Dansky [et al.]. – Editor: Cynthia Summers. -- Clarkston: White Wolf, 1999. -- 232 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- Incluye índice. -- Existe una edición limitada de este libro con cubierta negra. -- no. de catálogo: WW2302. -- ISBN 1-56504-261-1 : \$25.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Gary Amaro, Andy Bennet, Matt Clark, Richard Clark, Guy Davis, Jason Felix, Darren Frydendall, Mike Gaydosm, Pia Guerra, Mark Jackson, Vince Locke, Greg Loudon, William O'Connor, Adam Rex, Andrew Ritchie, Steve Sadowski, Alex Shiekman, Christopher Shy.
- ✂ Arte de Cubierta: Bill Sienkiewicz.
- ✂ Desarrollo Editorial: Richard E. Dansky.
- ✂ Dirección de Arte: Larry Snelly, Richard Thomas.

- ✂ Escritores: Geoffrey C. Grabowski, Kenneth Hite, Clayton Oliver, Cynthia Summers.
- ✂ Material Adicional: James Kiley.

Sumario: fuente de información sobre la Camarilla para *Vampire: the Masquerade*.

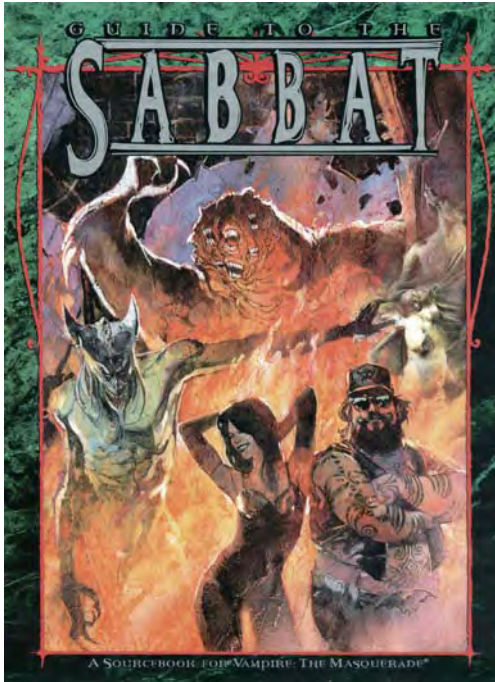
Sumario por Capítulos:

- ✂ Roulette: A Cautionary Tale: ficción.
- ✂ Introduction: introducción.
- ✂ The Basics in Blood: The Sect Defined: panorama de la Camarilla.
- ✂ Thin Traceries of Blood: The Clans: información sobre los clanes y líneas de sangre asociadas con la Camarilla.
- ✂ From the Beginning: Character Creation: creación de personajes Camarilla.
- ✂ Powers Beyond Understanding: Advanced Disciplines: describe disciplinas avanzadas de los clanes Camarilla.
- ✂ The Rhythm of Immortality: Tactics and Systems: tácticas y sistemas de la secta.
- ✂ The City By Night: Building Your Setting: cómo detallar una ciudad Camarilla y ejemplos de personajes Camarilla.
- ✂ Tales of Imagination and Mystery: Storytelling: consejos para narrar una crónica de la Camarilla.
- ✂ Allies, Enemies and Others: información sobre los anarcas, antiguos, ghouls, así como de aliados y enemigos de la secta.

Fragmento representativo relevante:

“In 1435, Hardestadt called a convocation of elders to deal with the anarch problem. He proposed that a league of vampires be formed to address problems that crossed territorial or clan lines. Though most elders were suspicious of the idea and rejected it, a small group joined Hardestadt. Over the next decade this group pushed the idea of the Camarilla more subtly, in small councils and one-on-one meetings” (p. 20-21).

“En 1435, Hardestadt llamó a una convención de antiguos para tratar con el problema anarca. Él propuso formar una liga de vampiros para encarar problemas que cruzaban líneas territoriales o de clan. A pesar de que la mayoría de los antiguos se mostraron sospechosos de la idea y la rechazaron, un pequeño grupo se unió a Hardestadt. En la siguiente década este grupo empujó la idea de la Camarilla más sutilmente, en pequeños concilios y encuentros frente a frente.”



Achilli, Justin R.

7. Guide to the Sabbat: fait accompli / Written by Justin R. Achilli [et al.]. – Editor: Carl Bowen. -- Clarkston: White Wolf, 1999. -- 224 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- Incluye índice. -- Existe una edición limitada de este libro con cubierta negra. -- no. de catálogo: WW2303. -- ISBN 1-56504-263-8 : \$25.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Andrew Ritchie, Fred Hooper, Greg Loudon, Jason Felix, Leif Jones, Michael Gaydos, Mike Danza, Ron Spencer, Rebecca Guay, Richard Kane Ferguson, John Estes, Guy Davis, Vince Locke, Mike Huddleston, Adam Rex, Larry Macdougall, Brian LeBlanc, Darren Frydendall, Matt Roach, John Cobb, Andy Bennet, Paul Lee.
- ✂ Arte de Cubierta: Bill Sienkiewicz.
- ✂ Desarrollo Editorial: Justin R. Achilli.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.

- ✂ Escritores: W.H. Bourne, Anne Sullivan Braidwood, Joanne FitzRoy, Jess Henig.
- ✂ Material Adicional: Clayton Oliver.

Sumario: fuente de información sobre el Sabbat para *Vampire: the Masquerade*.

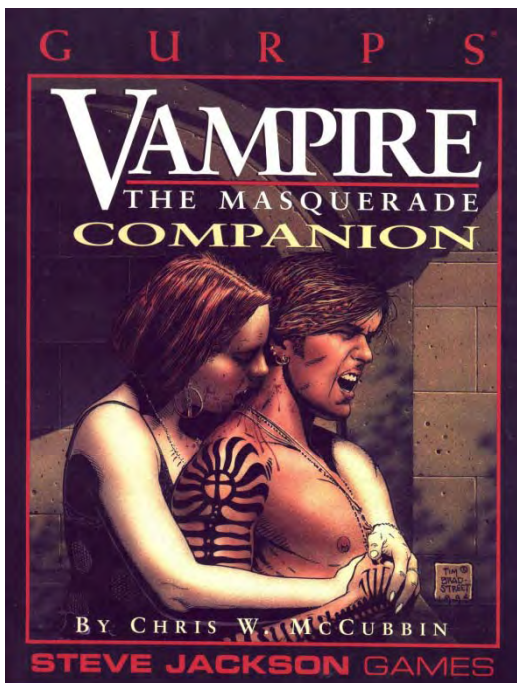
Sumario por Capítulos:

- ✂ Introduction: Smart Money's on Vegas: ficción
- ✂ Chapter One: The Sword of Caine: panorama del Sabbat.
- ✂ Chapter Two: Around the Fires: clanes y líneas de sangre asociadas con el Sabbat.
- ✂ Chapter Three: Sons and Daughters: creación de personajes Sabbat.
- ✂ Chapter Four: The Gifts of Caine: disciplinas avanzadas de la secta.
- ✂ Chapter Five: Codes of the Night: caminos éticos de los vampiros Sabbat y ritos.
- ✂ Chapter Six: Chronicles of Blood: consejos para narrar una crónica Sabbat.
- ✂ Chapter Seven: In the Fiends' Lair: cómo detallar una ciudad Sabbat.
- ✂ Appendix: Allies, Antagonists and Others: ejemplos de personajes, ghouls y armamento relacionados con el Sabbat.

Fragmento representativo relevante:

“The Sabbat practices numerous rituals and ceremonies, all intended to foster loyalty inside the sect as well as unite the disparate Vampires that make it up in the face of their foes. These rituals, known as ritae, build bonds that no other society of free Cainites can hope to emulate” (p. 44).

“El Sabbat practica numerosos rituales y ceremonias, todas pretenden fomentar lealtad dentro de la secta así como unir a Vampiros dispares frente a sus enemigos. Estos rituales, conocidos como *ritae*, construyen vínculos que ninguna otra sociedad de Cainitas libres pueden esperar emular.”



McCubbin, Chris W.

8. **GURPS: Vampire: the masquerade companion** / by Chris W. McCubbin; based on the original game material by Andrew Greenberg [et al.]. – Editor: Jeff Koke. – [U.S.A.]: Steve Jackson Games, 1994. – 160 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- Incluye índice. – no. de catálogo: SJG6069. – ISBN 1-55634-285-3 : \$19.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Shea Ryan.
- ✂ Arte de Cubierta: Timothy Bradstreet.

Sumario: suplemento de *Vampire: the Masquerade* para el *Generic Universal RolePlaying System* (GURPS).

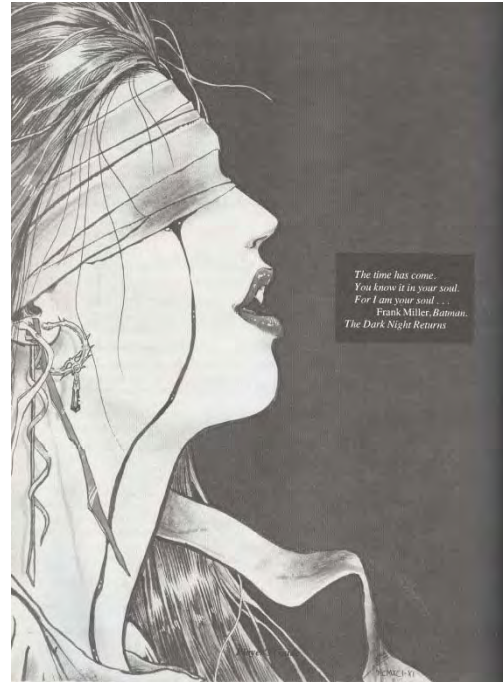
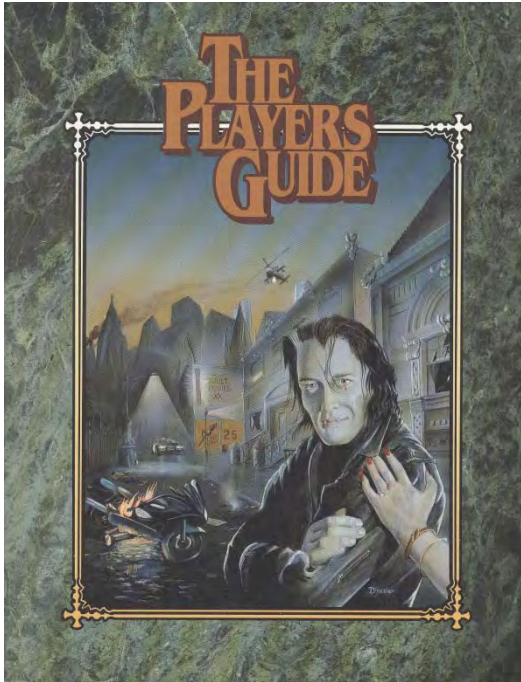
Sumario por Capítulos:

- ✂ Prologue: prólogo.
- ✂ Introduction: introducción.
- ✂ Characters: amplía la información sobre los personajes de *Vampire: the Masquerade*.
- ✂ Elder Vampires: describe las variantes para jugar con un vampiro antiguo.
- ✂ New Clans and Bloodlines: describe nuevos clanes y líneas de sangre.
- ✂ The Sabbat: detalla la estructura del Sabbat.
- ✂ Disciplines: explica los poderes sobrenaturales de los nuevos clanes y líneas de sangre.
- ✂ Permutations: explica diferentes estados a los que puede estar sometido un vampiro.
- ✂ Conversions: sistema para convertir personajes y rasgos del Sistema de Narración a GURPS.
- ✂ Bibliography: bibliografía.
- ✂ Index: índice.

Fragmento representativo relevante:

“This book, GURPS Vampire Companion, should be regarded as less of a completion of the GURPS Vampire game than as a sampler and a starting point. White Wolf has published a plethora of additional Vampire supplements, sourcebooks, and adventures, and because of the Storyteller System’s emphasis on plot, character and atmosphere over and above rule mechanics, all of these supplemental materials are as useful to a GURPS GM as they are to a Storyteller System storyteller” (p. 156).

“Este libro, *GURPS Vampire Companion*, debería ser considerado menos como una finalización del juego de *GURPS Vampire* y más como una muestra y punto de inicio. White Wolf ha publicado una plétora de suplementos, fuentes de información y aventuras para *Vampire*, y dado que el Sistema de Narración enfatiza la trama, personajes y atmósfera por encima de las mecánicas de juego, todo el material suplementario es útil tanto para un Maestro de Juego de GURPS como para el narrador del Sistema de Narración.”



Greenberg, Andrew

9. **The players guide: the complete sourcebook for players of Vampire** / Written by Andrew Greenberg [et al.]. – [1st ed.] / Editors: Stewart Wieck, Andrew Greenberg, Ken Cliffe. – Stone Mountain: White Wolf, 1991. – 192 p. : il. ; 28 x 22 cm.. – no. de catálogo: WW2204. – ISBN 1-56504-012-0 : \$15.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Tim Bradstreet, Gail Van Voorhis, Josh Timbrook, John Bridges, Larry McDougal, Seri Mohm.
- ✂ Arte de Cubierta: Dan Frazier.
- ✂ Desarrollo Editorial: Mark Rein-Hagen, Andrew Greenberg, Stewart Wieck.
- ✂ Escritores: Mark Rein-Hagen, Graeme Davis, Bill Bridges, Daniel Greenberg, Ryk Strong, Frank Fry, Aaron Voss, Travis Williams.

Sumario: fuente de información para los jugadores de *Vampire: the Masquerade*. 1ra edición.

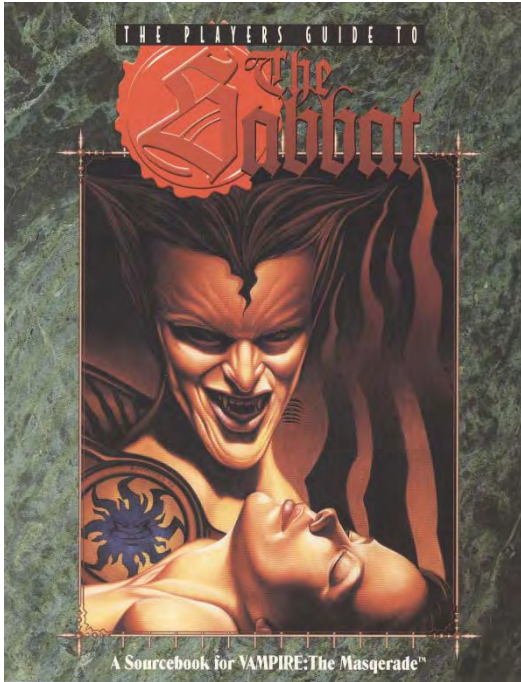
Sumario por Capítulos:

- ✦ Chapter One: The World of the Kindred: panorama general de *Vampire: the Masquerade*.
- ✦ Chapter Two: Character Creation: ofrece ejemplos de personajes, así como méritos y defectos.
- ✦ Chapter Three: The Expanded Character: expansión de habilidades, arquetipos y poderes para el juego.
- ✦ Chapter Four: The Clans: describe la organización social de los clanes de la Camarilla y cinco nuevos clanes.
- ✦ Chapter Five: Roleplaying: ensayos relacionados a la interpretación de un personaje dentro del juego de rol de *Vampire: the Masquerade*.
- ✦ Chapter Six: Equipment: estadísticas de juego para diferentes tipos de equipo.
- ✦ Chapter Seven: Survival of the Fittest: fisiología del vampiro.

Fragmento representativo relevante:

“The essence of Vampire lies in the undead characters, those doomed symbols of both good and evil. Powerful beyond human comparisons, yet damned with tragic defects of epic proportions, each Vampire is a unique reflection of its creator, and as such bears only limited resemblance to other Kindred. The soul of a Vampire is its individuality” (p. 5).

“La esencia de *Vampire* yace en los personajes no-muertos, esos símbolos condenados del bien y del mal. Poderosos más allá de comparaciones humanas y aún así, maldecidos con trágicos defectos de proporciones épicas; cada Vampiro es un reflejo único de su creador y como tal, carga solamente una semejanza limitada con otros Vástagos. El alma de un Vampiro es su individualidad.”



Brown, Steve C.

10. Players guide to the Sabbat: from the nadir of despair comes the beginning of greatness / Written by Steve C. Brown. – Editors: Andrew Greenberg, Robert Hatch. – Stone Mountain: White Wolf, 1992. – 160 p. : il. ; 28 x 22 cm.. – no. de catálogo: WW2055. – ISBN 1-56504-042-2 : \$15.00 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: Joshua Gabriel Timbrook, Ken Myers Jr.
- ✦ Arte de Cubierta: Jeff Starling.
- ✦ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg, Robert Hatch.
- ✦ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: fuente de información sobre el Sabbat para los jugadores de *Vampire: the Masquerade*.

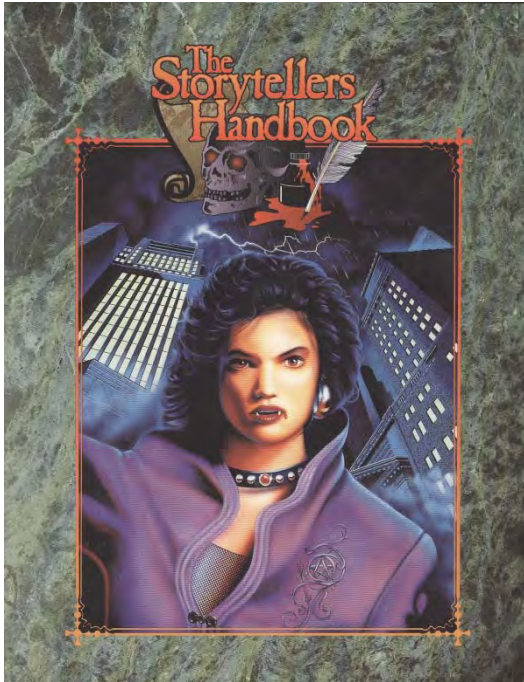
Sumario por Capítulos:

- ✂ Introduction: introducción.
- ✂ Chapter One: Inside the Sabbat: panorama, historia, ideología y léxico del Sabbat.
- ✂ Chapter Two: Running with the Sabbat: Prácticas y ritos de la secta.
- ✂ Chapter Three: Character Creation: describe la creación de personajes Sabbat y los clanes que componen la secta.
- ✂ Chapter Four: The Paths of Enlightenment: explica los caminos éticos del Sabbat.
- ✂ Chapter Five: Sabbat Traits: información sobre nuevas habilidades, poderes, trasfondos, méritos y defectos propios del Sabbat.
- ✂ Chapter Six: Sabbat Templates: ejemplos de personajes Sabbat.
- ✂ Appendix One: Unusual Weapons for Vampire: estadísticas de armas inusuales para el juego.
- ✂ Appendix Two: Sabbat Relics and Magical Devices: describe reliquias y dispositivos mágicos relacionados con la secta.

Fragmento representativo relevante:

“The Blood Feast is held at almost all important gatherings. Humans, and possibly enemy Kindred, are chained and hung from the ceiling upside down. The Sabbat at the gathering are allowed to bite open the victims and fill their glasses with blood. It is customary to lick the wound closed when finished, so as not to waste any vitae. The Blood Feast is blood on tap. There is usually one victim for every vampire in attendance” (p. 48).

“El Festín de Sangre se realiza en casi todas las reuniones importantes. Humanos, y posiblemente Vástagos enemigos, son encadenados y colgados del techo de cabeza. A los Sabbat en la reunión se les permite morder a las víctimas y llenar sus vasos con la sangre. Es costumbre lamer la herida para cerrarla una vez terminado, para así no desperdiciar nada de vitae. El Festín de Sangre es sangre en un grifo. Usualmente hay una víctima por cada vampiro que asiste.”



Greenberg, Andrew

11. The storytellers handbook: the complete handbook for storytellers of Vampire /
 Written by Andrew Greenberg [et al.]. – [1st ed.] / Editors: Rob Hatch and Andrew
 Greenberg. – Stone Mountain: White Wolf, 1992. – 152 p. : il. ; 28 x 22 cm.. – no. de
 catálogo: WW2222. – ISBN 1-56504-024-4 : \$18.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Richard Thomas, Josh Timbrook, Tony Harris, Gloria Yuh, John Cobb, Larry McDougal, Seri Mohm, Jon Skoglund, Chris DiNardo
- ✂ Arte de Cubierta: Clark Mitchell.
- ✂ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg, Rob Hatch.
- ✂ Escritores: Graeme Davis, Dustin Browder, Dan Greenberg, Steve Crow, Frank Frey, Danny Landers, Rob Hatch, Mark Rein-Hagen, Stewart Wieck, Sam Chupp, Travis Williams.

Sumario: fuente de información dedicada al Narrador para *Vampire: the Masquerade*.

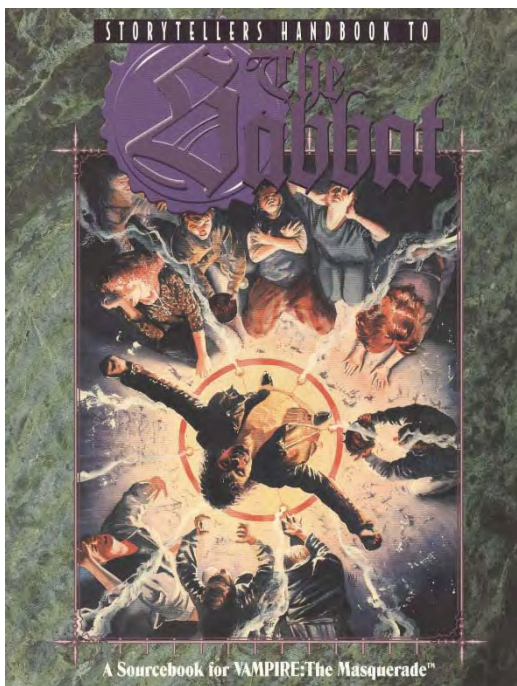
Sumario por Capítulos:

- ✂ Chapter One: The Story: describe el proceso de diseñar una historia.
- ✂ Chapter Two: The Chronicle: describe diferentes técnicas narrativas.
- ✂ Chapter Three: The Setting: presenta opciones para escoger un escenario.
- ✂ Chapter Four: The Motive: presenta temas para orientar e involucrar a los personajes en la crónica.
- ✂ Chapter Five: The Enemy: proporciona ejemplos de antagonistas y presenta más líneas de sangre.
- ✂ Chapter Six: The Ways: sistemas de juego, estadísticas de equipo y ensayos.
- ✂ Appendix One: Enchanted Items for Vampire: información sobre algunos ítems encantados para *Vampire*.
- ✂ Appendix Two: Lists for Storytellers: presenta diversas listas de ayuda para el Narrador.

Fragmento representativo relevante:

“The world of Vampire is a Gothic-Punk milieu, and it is crucial to evoke that mood of looming shadows, spired buildings overlooking grungy streets, and ominous foreboding. In doing this, music is essential, but the music must be appropriate to the game atmosphere”
(p. 133).

“El mundo de *Vampire* es un ambiente Gótico-Punk y es crucial evocar el sentimiento de sombras amenazantes, edificios espigados con vista a calles sucias y premoniciones siniestras. Para hacer esto, la música es esencial, pero debe ser apropiada a la atmósfera de juego.”



Brown, Steven C.

12. **Storytellers handbook to the Sabbat: the horror builds** / Written by Steven C. Brown. – Editors: Ed McKeogh and Alara Rogers. – Stone Mountain: White Wolf, 1993. – 138 p. : il. ; 28 x 22 cm.. – no. de catálogo: WW2225. – ISBN 1-56504-045-6 : \$15.00 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: Larry McDougal, Larry Snelly, E. Allen Smith, Joshua Gabriel Timbrook.
- ✦ Arte de Cubierta: Ken Meyer Jr.
- ✦ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg.
- ✦ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: fuente de información para el Narrador sobre el Sabbat para *Vampire: the Masquerade*.

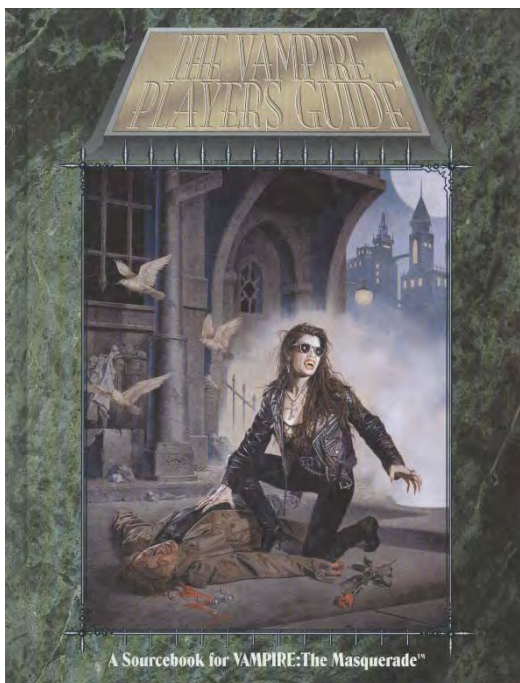
Sumario por Capítulos:

- ✦ Chapter One: Introduction: introducción.
- ✦ Chapter Two: Sabbat Chronicles: detalla cómo narrar crónicas Sabbat.
- ✦ Chapter Three: Politics of the Sabbat: describe la política Sabbat, sus facciones, territorios y nuevas líneas de sangre.
- ✦ Chapter Four: The Forces of Darkness: describe la relación que tienen los demonios con algunos vampiros de la secta.
- ✦ Chapter Five: Storytellers Aids: provee de información y estadísticas para vampiros Sabbat, demonios, ghouls y revenants.
- ✦ Chapter Six: Quick Start Materials: ejemplifica manadas Sabbat y sus refugios.
- ✦ Chapter Seven: The Stories: proporciona algunas historias para el Narrador.

Fragmento representativo relevante:

“Mexico City remains the stronghold of the Sabbat. In fact, almost all of Mexico with a few minor exceptions remains under the domination of the Sabbat. The greatest and most powerful of all Sabbat reside in this city south of the border. Only New York compares to this wondrous place, and in Mexico City Sabbat affairs are settled through bloodshed and equally deadly political deals” (p. 35).

“La Ciudad de México permanece como el baluarte del Sabbat. De hecho, casi todo México con algunas pocas excepciones permanecen bajo el dominio Sabbat. Los más grandes y poderosos Sabbat residen en esta ciudad al sur de la frontera. Solamente Nueva York se compara a éste maravilloso lugar; y en la Ciudad de México los asuntos Sabbat son arreglados a través del derramamiento de sangre y en igualmente letales tratos políticos.”



Greenberg, Andrew

13. **The Vampire players guide: second edition: the sourcebook for players of Vampire** / Written by Andrew Greenberg [et al.]. – 2nd ed. / Editor: Robert Hatch. – Clarkston: White Wolf, 1993. – 206 p. : il. ; 28 x 22 cm.. – Incluye índice. – no. de catálogo: WW2206. – ISBN 1-56504-053-8 : \$22.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Jesper Myrfors, Joshua Gabriel Timbrook, E. Allen Smith, Robert MacNeil, Larry Snelly, Ken Meyer Jr., John Bridges, Steve Casper, Tim Bradstreet.
- ✂ Arte de Cubierta: Clyde Caldwell.
- ✂ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✂ Escritores: Daniel Greenberg, Mark Rein-Hagen, Graeme Davis, Bill Bridges, Ryk Strong, Teeuwyn, Robert Hatch, Steve Brown, J. Morrison, Frank Frey, Aaron

Voss, Travis Williams, Josh Timbrook, Dustin Browder, Steve Crow, Sam Chupp, William Spencer-Hale, Lyndi Hathaway, Stewart Wieck.

Sumario: fuente de información para los jugadores de *Vampire: the Masquerade*. 2da edición.

Sumario por Capítulos:

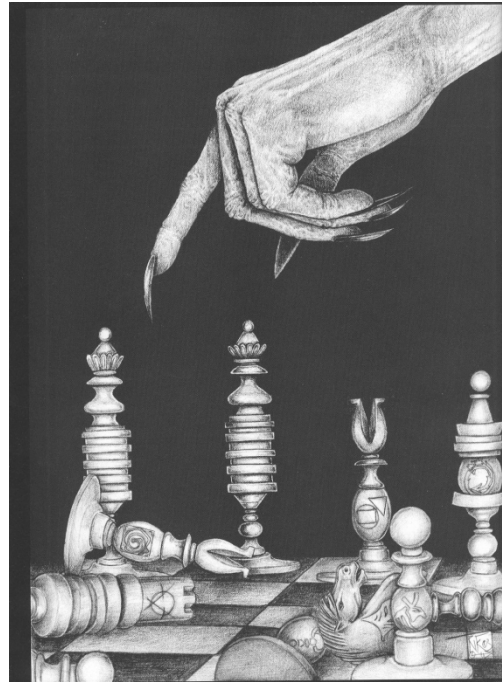
- ✦ Chapter One: Character Creation: describe méritos, defectos, arquetipos, caminos éticos y reglas para crear personajes mortales.
- ✦ Chapter Two: The Expanded Character: expansión de habilidades y poderes para el juego.
- ✦ Chapter Three: The Society of the Damned: describe la organización social de los clanes de la Camarilla, así como los clanes independientes y líneas sanguíneas.
- ✦ Chapter Four: Roleplaying: ensayos relacionados a la interpretación de un personaje dentro del juego de rol de *Vampire: the Masquerade*.
- ✦ Chapter Five: Equipment: estadísticas de juego para diferentes tipos de equipo.
- ✦ Index: índice.

Fragmento representativo relevante:

“Roleplaying is fun --- plain entertaining amusement. Roleplaying is also an innate part of the human condition. If there were no roleplaying, something else would come to take its place, for it is imperative that we tell the stories within us --- stories about ourselves and our place in the universe; stories that we have recreated from the vast tapestry of human experience” (p. 151).

“El juego de rol es divertido --- un simple y entretenido esparcimiento. Jugar rol es también una parte innata de la condición humana. Si no hubiese juegos de rol, algo más vendría a tomar su lugar, porque es imperativo que contemos las historias dentro de nosotros ---

historias sobre nosotros mismos y nuestro lugar en el universo; historias que hemos recreado del vasto tapiz de la experiencia humana.”



Blackwelder, Kraig

14. **Vampire players guide** / Written by Kraig Blackwelder [et al.]. – [3rd ed.] / Editor: Janice M. Sellers. – Stone Mountain: White Wolf, 2003. – Incluye índice. -- no. de catálogo: WW2305. – ISBN 1-58846-243-9 : \$29.95 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: Mike Gaydos, Leif Jones, Vince Locke, Rik Martin, Christopher Shy.
- ✦ Arte de Cubierta: Mike Danza.
- ✦ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✦ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✦ Escritores: Carl Bowen, Ann Braidwood, Jacqueline Brasfield, Christopher Gunning, Conrad Hubbard, Evan Jamieson, Jim Kiley, Christopher Kobar, Rhiannon Louve, Ari Marmell, Matt McFarland, Patrick O'Duffy, Chip Quinn, Aaron Rosenberg, Myranda Sarro, Dean Shomshak, Greg Stolze, Adam Tinworth, Janet Trautvetter.

✂ Material Adicional: Justin Achilli.

Sumario: ensayos sobre cómo mejorar la interpretación de un personaje y la experiencia de juego para *Vampire: the Masquerade*.

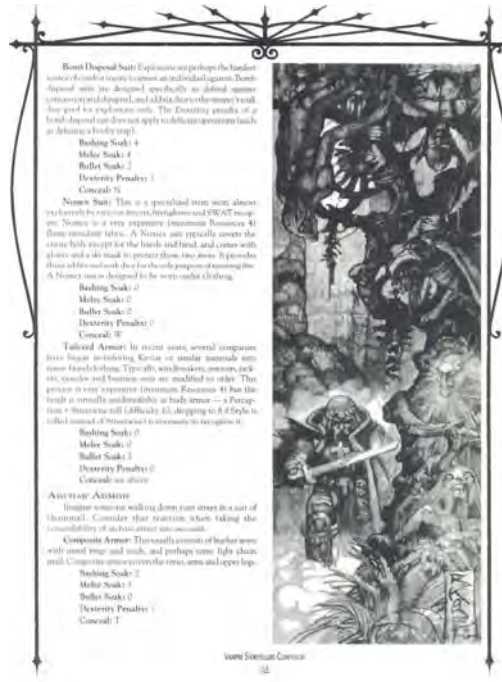
Sumario por Capítulos:

- ✂ Introduction: introducción.
- ✂ Section One: The Character: sección dedicada al desarrollo de personaje.
- ✂ Section Two: The Troupe: sección dedicada al grupo de juego.
- ✂ Section: Essays: sección que contiene diferentes ensayos por parte de jugadores.

Fragmento representativo relevante:

“A vampire drinks blood to exist. Everything else is merely part of the details, a set of distractions to keep boredom and stagnation at bay over the centuries and fill the gaps between feedings” (p. 182).

“Un vampiro bebe sangre para existir. Todo lo demás es meramente parte de los detalles, un conjunto de distracciones para mantener al aburrimiento y el estancamiento a raya por los siglos y llenar los huecos entre alimentaciones.”



Oliver, Clayton

15. **Vampire storytellers companion** / Written by Clayton Oliver. -- [Rev. ed.] / Editor: Cynthia Summers. -- Clarkston: White Wolf, 1998. -- 72 p. : il. ; 28 x 22 cm. + 1 Storyteller's Screen. -- no. de catálogo: WW2301. -- ISBN 1-56504-264-6 : \$14.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Guy Davis, Larry MacDougall, Richard Kane Ferguson, Michael Gaydos, Leif Jones, Vince Locke, William O'Connor, Andrew Trabbold.
- ✂ Arte de Cubierta: Miran Kim.
- ✂ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✂ Material Adicional: Justin Achilli.

Sumario: fuente de información variada para *Vampire: the Masquerade*.

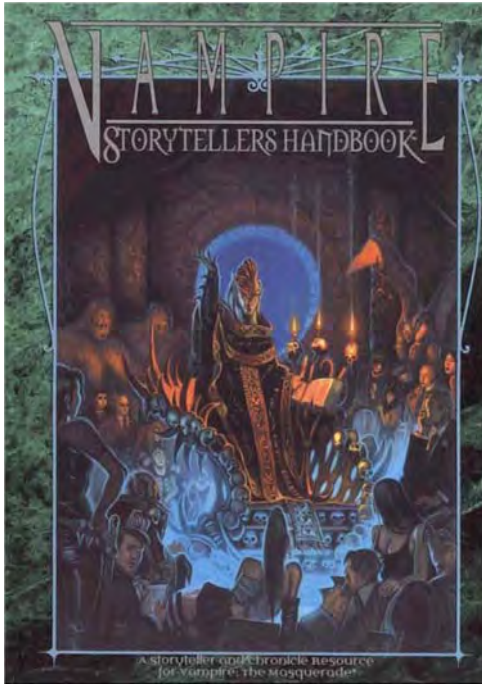
Sumario por Capítulos:

- ✂ Introduction: introducción.
- ✂ Chapter One: Bloodlines: provee de información sobre tres líneas de sangre (Hijas de la Cacofonía, Salubri y Samedi).
- ✂ Chapter Two: Secondary Abilities: más habilidades para ser usadas en el juego.
- ✂ Chapter Three: Disciplines: presenta los poderes vampíricos de las líneas de sangre del capítulo uno.
- ✂ Chapter Four: Equipment: describe con estadísticas de juego equipo de orden marcial.
- ✂ Character Sheet: hoja de personaje.

Fragmento representativo relevante:

“The following pages contain bloodlines --- families of vampires whose blood has deviated and left them different from their unknown progenitors. Exactly how bloodlines come about is a mystery, but one thing is certain --- these vampires are very rare” (p. 7).

“Las siguientes páginas contienen líneas de sangre --- familias de vampiros cuya sangre se ha desviado y los ha dejado distintos a sus progenitores desconocidos. Exactamente cómo estas líneas de sangre tuvieron lugar es un misterio, pero una cosa es segura --- estos vampiros son muy escasos.”



Baugh, Bruce

16. **Vampire storyteller handbook** / Written by Bruce Baugh [et al.]. -- [Rev. ed.] / Editor: John Chambers. -- Clarkston: White Wolf, 2000. -- 208 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- Incluye índice. -- Existe una edición limitada de este libro con cubierta negra. -- no. de catálogo: WW2304. -- ISBN 1-56504-264-6 : \$25.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Mike Danza, Guy Davis, Michael Gaydos, Vince Locke, Greg Loudon, David Sexton, Joshua Timbrook.
- ✂ Arte de Cubierta: William O'Connor.
- ✂ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas
- ✂ Escritores: Anne Sullivan Braidwood, Deird're Brooks, Geoffrey Grabowski, Clayton Oliver, Sven Skoog.
- ✂ Material Adicional: Justin Achilli, Regina McKinney.

Sumario: recurso enfocado las necesidades del narrador para *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

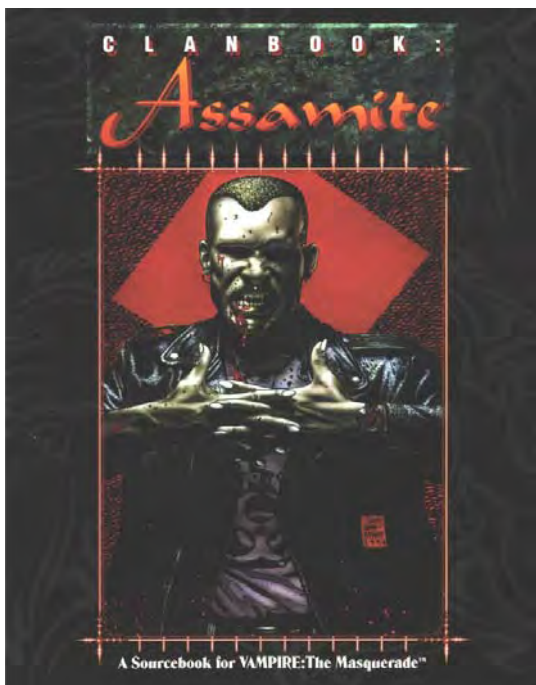
- ✦ Introduction: introducción.
- ✦ Chapter One: The Undead: detalla las características del vampiro desde un punto de vista funcional y fisiológico.
- ✦ Chapter Two: Among the Nights: da información sobre los clanes vampiros y algunas líneas de sangre.
- ✦ Chapter Three: The Storyteller's Craft: describe las técnicas y consideraciones para narrar una crónica de *Vampire: the Masquerade*.
- ✦ Chapter Four: The Troupe: presenta perspectivas del significado del grupo de juego y cómo resolver problemas que puedan surgir.
- ✦ Chapter Five: Alternate Settings: sugerencias para narrar una crónica de *Vampire* en escenarios alternos.
- ✦ Chapter Six: A World of Darkness: proporciona reglas relacionadas con otros juegos del Mundo de Oscuridad.
- ✦ Chapter Seven: The Black Hand: da una actualización de los eventos que han afectado a la Verdadera Mano Negra.

Fragmento representativo relevante:

“Let's not kid ourselves. Being a Storyteller is hard work. More than any member of the troupe, the Storyteller must not only perform most of the preparation for a game of Vampire, he must also be prepared to throw all that work away and run in whatever direction the characters' coterie decides to head. He must be organized yet improvisational, logical yet dynamic and flexible yet fair” (p. 5).

“No nos engañemos. Ser Narrador es trabajo duro. Más que cualquier otro miembro del grupo, el Narrador debe no solamente realizar la mayor preparación para un juego de Vampiro, debe también estar preparado para arrojar todo ese trabajo fuera y tomar cualquier dirección que los personajes de los jugadores decidan explorar. Debe ser organizado pero dispuesto a improvisar, ser lógico pero dinámico y ser flexible pero justo.”

4.3.3 Libros de clan



Davis, Graeme

17. **Clanbook: Assamite: a hunger for vengeance** / Written by Graeme Davis. – [1st ed.] / Editor: Erin Kelly. -- Stone Mountain: White Wolf, 1995. -- 72 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2059. -- ISBN 1-56504-214-X : \$10.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Robert Macneill.
- ✂ Arte de Cubierta: Tim Bradstreet, Grant Goleash.
- ✂ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas

Sumario: fuente de información sobre el Clan Assamita para *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

- ✦ Introduction: introducción (ficción).
- ✦ Chapter One: History: relata la historia del clan Assamita conforme la aprende un Nuevo vampire del clan.
- ✦ Chapter Two: Culture and Traditions: describe la cultura y tradiciones del clan.
- ✦ Chapter Three: Inside and Outside: describe las distintas facciones dentro del clan Assamita.
- ✦ Chapter Four: Character Templates: ejemplos de personajes Assamitas.
- ✦ Appendix: Assamites of Note: describe Assamitas ejemplares.

Fragmento representativo relevante:

“Revenge is the ending of wrath, the beginning of peace. Only in vengeance can peace exist.

They fear us, and rightly. We shall be their doom, and they know it. You too shall be feared, if you are found worthy. Guard these pages well, for they are truth and will show you the way. Resolve your heart; if you fail, you shall die with honor. You have already seen too much to turn back. Come” (p. 3).

“La venganza es el final de la ira, el inicio de la paz. Sólo con la venganza la paz puede existir.

Ellos nos temen, y con razón. Nosotros seremos su perdición, y lo saben. Tú también serás temido, si eres hallado digno. Protege estas páginas bien, porque son la verdad y te

enseñarán el camino. Prepara tu corazón; si fallas, debes morir con honor. Ya has visto demasiado para regresar. Ven.”



Oliver, Clayton

18. **Clanbook: Assamite** / Written by Clayton Oliver. -- [Revised ed.] / Editor: James Stewart. -- Clarkston: White Wolf, 2000. -- 104 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2359. -- ISBN 1-56504-256-5 : \$14.95 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: Mike Danza, Michael Gaydos, Leif Jones, Andy Trabbold, Christopher Shy.
- ✦ Arte de Cubierta: John Van Fleet.
- ✦ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✦ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✦ Material Adicional sobre el Tratado de Tyre: Graeme Davis.
- ✦ Sistema Adicional para *Mind's Eye Theatre*: Deird're Brooks.

Sumario: fuente de información sobre el clan Assamita para *Vampire: the Masquerade*.
Edición Revisada.

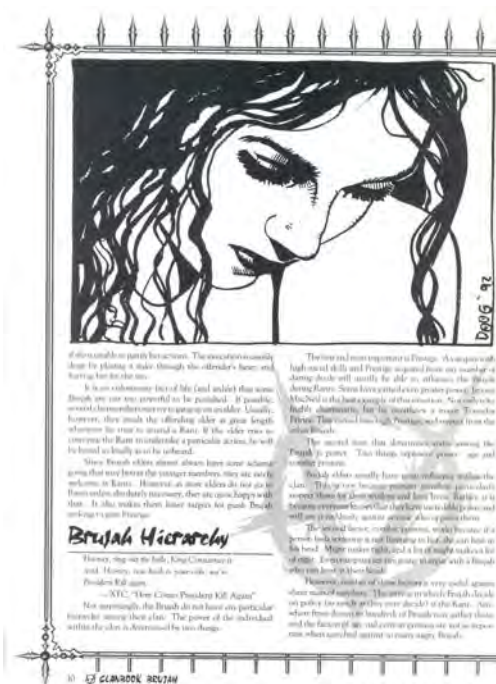
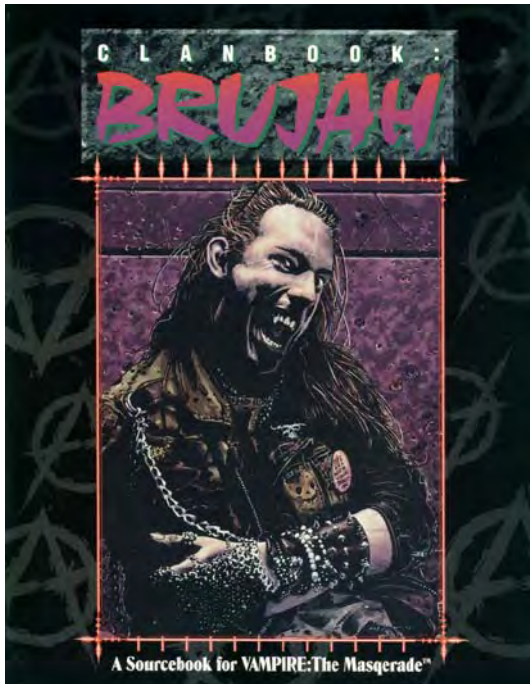
Sumario por Capítulos:

- ✦ Introduction: From the Treaty of Tyre: ficción.
- ✦ Chapter One: How Quickly We Forgot: la historia del clan Assamita.
- ✦ Chapter Two: Prayers to Broken Stone: describe los eventos que afectan al clan y su presencia geográfica.
- ✦ Chapter Three: Sons and Daughters of Haqim: personajes representativos del clan Assamita.

Fragmento representativo relevante:

“The Clan Assamite shall refrain from taking the Blood of other Kindred, and as surety of this provision shall submit themselves to a ritual to be administrated by the Elders of the Clan Tremere, whereby Kindred Blood shall be made poisonous to them...” (p. 5).

“El Clan Assamita debe restringirse de tomar la Sangre de otros Vástagos, y para tener la certeza de esta disposición deberán de someterse a un ritual administrado por los Antiguos del Clan Tremere, con el cual la Sangre de los Vástagos será venenosa para ellos.”



Crow, Steve

19. Clanbook: Brujah: a past of treachery, a future in flames: for without the rebel, tomorrow will never come / Written by Steve Crow. -- [1st ed.] / Editor: Alara Rogers. -- Stone Mountain: White Wolf, 1992. -- 72 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2051. -- ISBN 1-56504-038-4 : \$10.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Larry McDougal, Josh Timbrook.
- ✂ Arte de Cubierta: Tim Bradstreet, Grant Goleash.
- ✂ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas

Sumario: fuente de información sobre el clan Brujah para *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

- ✂ Introduction: introducción.
- ✂ 1: The Brujah: ficción.
- ✂ 2: Legends of the Brujah: la historia del clan Brujah.
- ✂ 3: Traditions of the Brujah: tradiciones del clan.
- ✂ 4: Brujah Templates: ejemplos de personajes Brujah.
- ✂ Appendix: Who's Who Among Brujah: describe Brujah ejemplares.

Fragmento representativo relevante:

“Here the stillness of the night shatters like glass. Here silence flees at the first sign of intruders. Here the darkness comes to life.

From every direction rise the ecstatic screams of the Damned. Lights flicker on and off as the shadows leap about, wildly flinging themselves from wall to wall.

In the midst of intoxicated revelry, some sit calmly, but even their passions struggle to run free. As the cacophony builds, even the staid feel their non-existent pulses race.

Here all is abandon. Here anger and fury rule the dark like twin lions, ready for the kill. Here frenzy reigns” (p. 3).

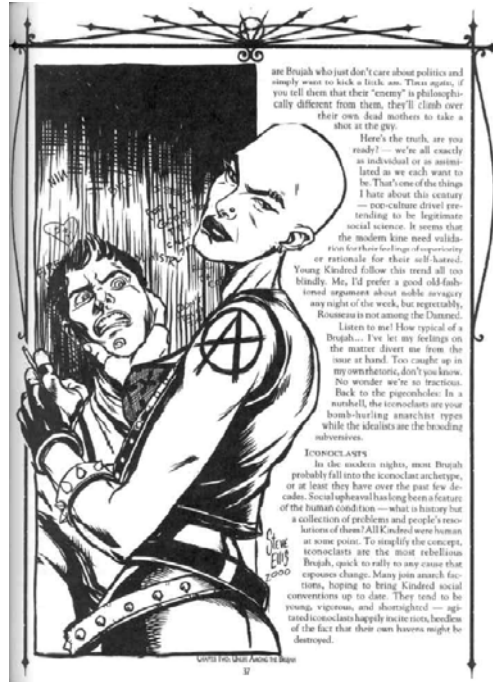
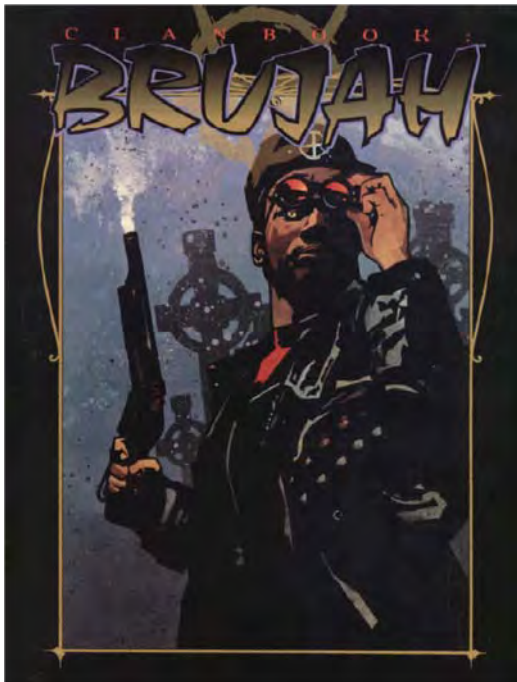
“Aquí la quietud de la noche revienta como un vidrio. Aquí el silencio huye al primer signo de intrusos. Aquí la oscuridad toma vida.

Desde cada dirección se alzan los gritos extáticos de los Malditos. Las luces parpadean conforme las sombras saltan, arrojándose salvajemente de pared a pared.

En medio de la intoxicada fiesta, algunos se sientan calmadamente, pero incluso sus pasiones luchan por correr libres. Conforme la cacofonía crece, incluso los serenos sienten correr sus pulsos inexistentes.

Aquí todo es abandono. Aquí la ira y la furia rigen la oscuridad como leones gemelos, listos para matar.

Aquí el frenesí reina.”



Achilli, Justin

20. **Clanbook: Brujah** / Written and Developed by Justin Achilli. -- [Revised ed.] / Editor: James Stewart. -- Clarkston: White Wolf, 2000. -- 104 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2351. -- ISBN 1-56504-267-0 : \$14.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Mike Danza, Steve Ellis, Michael Gaydos, Leif Jones, Chris Shy.
- ✂ Arte de Cubierta: John Van Fleet.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✂ Sistema de *Mind's Eye Theatre*: Deird're Brooks.

Sumario: fuente de información sobre el clan Brujah para *Vampire: the Masquerade*.
Edición Revisada.

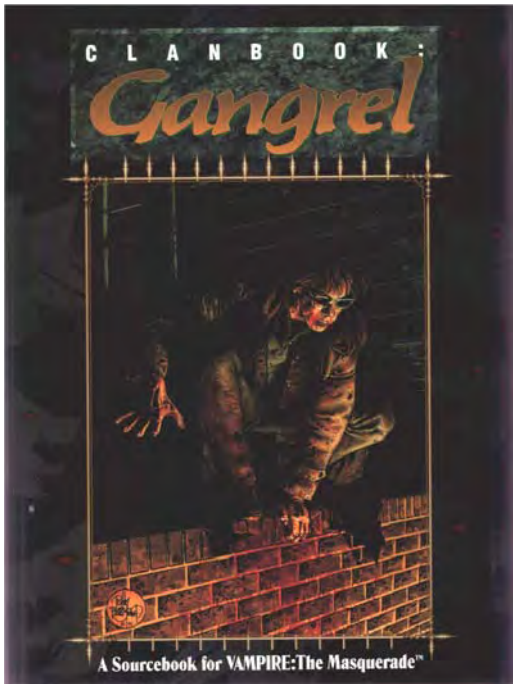
Sumario por Capítulos:

- ✦ A Night Like Any Other: ficción.
- ✦ Chapter One: Millenia of Conflict: la historia del clan Brujah.
- ✦ Chapter Two: Unlife Among the Brujah: las tradiciones y asociaciones del clan.
- ✦ Chapter Three: The Rabble's Rank: ejemplos de personajes Brujah.

Fragmento representativo relevante:

“In the modern nights, most Brujah probably fall into the iconoclast archetype, or at least they have over the past few decades. Social upheaval has long been a feature of the human condition --- what is history but a collection of problems and people’s resolutions of them? All Kindred were human at some point. To simplify the concept, iconoclasts are the most rebellious Brujah, quick to rally to any cause that espouses change. Many join anarchist factions, hoping to bring Kindred social conventions up to date” (p. 37).

“En las noches modernas, la mayoría de los Brujah probablemente caen en el arquetipo iconoclasta, o lo han hecho en las décadas pasadas. El levantamiento social ha sido constantemente una característica de la condición humana --- ¿qué es la historia sino la acumulación de problemas y su resolución por parte del pueblo? Todos los Vástagos fueron humanos en algún momento. Para simplificar el concepto, los iconoclastas son los Brujahs más rebeldes, rápidos en apoyar cualquier causa que proponga un cambio. Muchos se unen a facciones anarcas, esperando actualizar las convenciones sociales de los Vástagos.”



Freeman, Brad

21. Clanbook: Gangrel: from the forest of mystery: in the heart of nature, the supernatural roams free / Written by Brad Freeman. -- [1st ed.] / Editor: Alara Rogers. -- Stone Mountain: White Wolf, 1993. -- 72 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2052. -- ISBN 1-56504-046-5 : \$10.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: John Bridges, Joshua Gabriel Timbrook.
- ✂ Arte de Cubierta: Tim Bradstreet, Grant Goleash.
- ✂ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: fuente de información sobre el clan Gangrel para *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

- ✦ Introduction: The Book of Clan Gangrel: introducción.
- ✦ Chapter I: A Brief History of Clan Gangrel: historia del clan Gangrel.
- ✦ Chapter II: Gangrel Culture: tradiciones del clan.
- ✦ Chapter III: The Gangrel and Others: relaciones sociales de los Gangrel con otros vampiros y entes del Mundo de Oscuridad.
- ✦ Chapter IIII: Gangrel Templates: ejemplos de personajes Gangrel.
- ✦ Appendix: Gangrel of Note: Gangrel ejemplares.

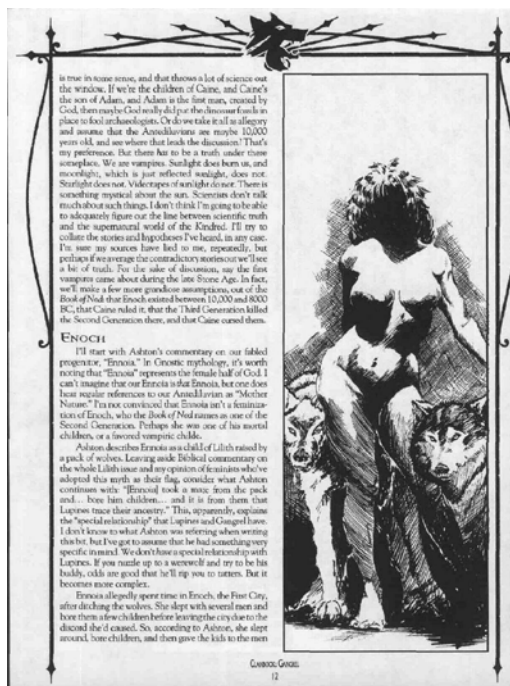
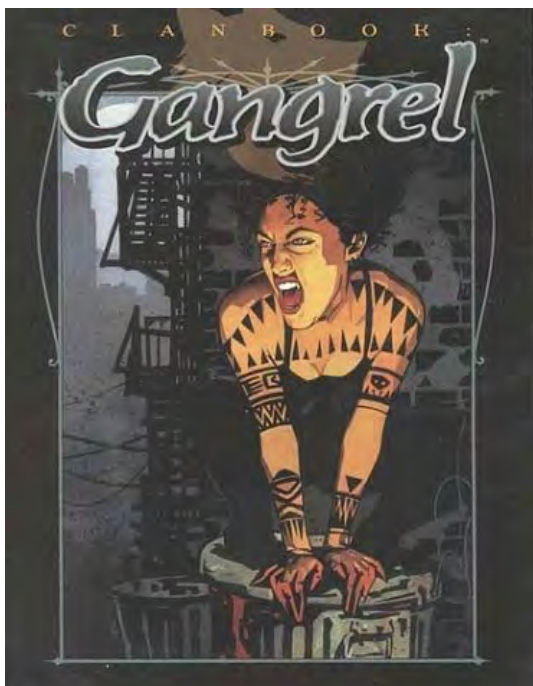
Fragmento representativo relevante:

“The eyes watch you as you walk, measuring your every move. You know they’re out there, somewhere, and the thought is not comforting. You speed up, slow down, stop, go, but they’re still there, watching and waiting.

A slight rustle to your left grabs your attention, and you spin --- only to find nothing. But they’re there. You move on, and the rustling begins again. Again you stop, with the same result. You begin running, fleeing, screaming... and then, no more” (p. 3).

“Los ojos te observan mientras caminas, midiendo cada uno de tus movimientos. Sabes que están ahí afuera, en algún lado, y ese pensamiento no es confortante. Te apresuras, disminuyes velocidad, te detienes, sigues, pero ellos siguen ahí, observando y esperando.

Un ligero crujido a tu izquierda llama tu atención y giras --- sólo para no encontrar nada. Pero ellos están ahí. Prosigues y el crujido empieza de nuevo. Otra vez te detienes, con el mismo resultado. Empiezas a correr, huyendo, gritando... y después, nada más.”



Kiley, James

22. **Clanbook: Gangrel** / Written by James and Ellen Kiley. -- [Revised ed.] / Editor: Cynthia Summers. -- Clarkston: White Wolf, 2000. -- 104 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2352. -- ISBN 1-56504-265-4 : \$14.95 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: Mike Danza, Richard Kane Ferguson, Michael Gaydos, Leif Jones, Christopher Shy.
- ✦ Arte de Cubierta: John Van Fleet.
- ✦ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✦ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: fuente de información sobre el clan Gangrel para *Vampire: the Masquerade*.
Edición Revisada.

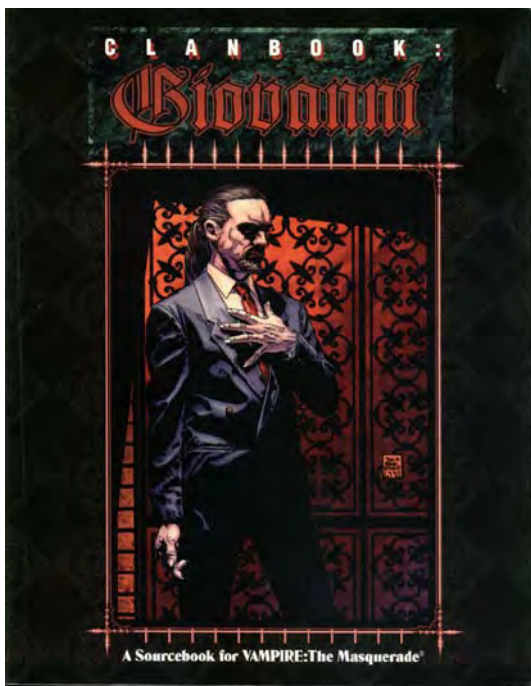
Sumario por Capítulos:

- ✦ Aftermath of Independence: ficción.
- ✦ Chapter One: Stone, Steppe, and Sea: A History of the Gangrel Clan: historia del clan Gangrel.
- ✦ Chapter Two: Inside the Gangrel: organización y tradiciones del clan Gangrel.
- ✦ Chapter Three: Beasts Among Men: ejemplos de personajes Gangrel.

Fragmento representativo relevante:

“The Gangrel clan’s greatest strength is also its greatest weakness. The Gangrel are tied to the Beast Within in ways that no other vampire could understand; their greatest gifts come from that primal connection, but with every slip of control into frenzy, the Beast leaves its mark. The mark is usually a visible feature, a physical change to the Gangrel’s body. More rarely the mark is on the vampire’s soul, affecting his behavior or his very identity” (p. 55).

“La mayor fuerza del clan Gangrel es también su mayor debilidad. Los Gangrel están atados a la Bestia Interior en formas que ningún otro vampiro podría entender; sus mayores dones vienen de esa conexión fundamental, pero con cada desliz de control hacia el frenesí, la Bestia deja su marca. La marca es usualmente una característica visible, un cambio físico al cuerpo del Gangrel. Más raramente la marca se halla en el alma del vampiro, afectando su comportamiento o su propia identidad.”



Achilli, Justin

23. **Clanbook: Giovanni: sins of the father** / Written by Justin Achilli. -- [1st ed.] / Editor: Aileen E. Miles. -- Clarkston: White Wolf, 1997. -- 72 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo WW2063. -- ISBN 1-56504-218-2 : \$10.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Jason Felix, Christopher Shy.
- ✂ Arte de Cubierta: Timothy Bradstreet, Grant Goleash.
- ✂ Desarrollo Editorial: Robert Hatch.
- ✂ Dirección de Arte: Lawrence Snelly

Sumario: fuente de información sobre el clan Giovanni para *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

- ✦ Chapter One: Family Matters: ficción.
- ✦ Chapter Two: The Giovanni Revealed: historia del clan Giovanni.
- ✦ Chapter Three: More Than We Seem: describe las políticas internas, rivalidades y agendas del clan.
- ✦ Chapter Four: Cousins Once Removed: ejemplos de personajes Giovanni.
- ✦ Appendix: Giovanni of Note: Giovanniis ejemplares.

Fragmento representativo relevante:

“Devil Kindred... Necromancers... Masters of the Dark Soul. Names and epithets falling fearfully from the tongues of vampires who deride us. They pretend that we are of no consequence, that we are weak and have no influence.

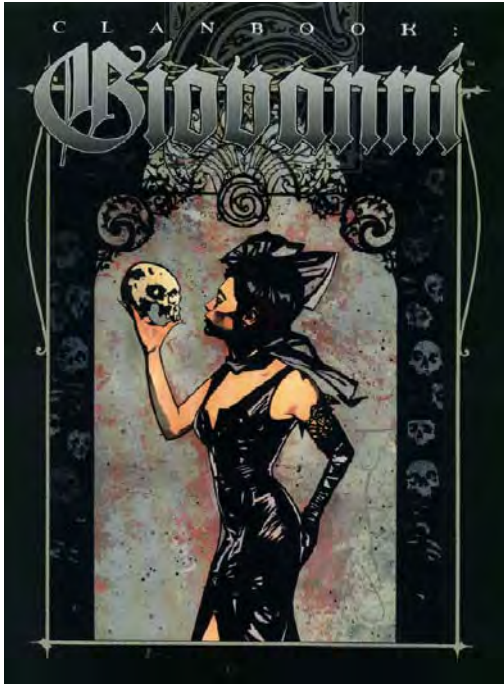
Tell me, then, oh great lords of the night. How is it that a clan of independents, hated by every other childe of Caine has managed to survive through the years, regardless of your fervor and persecution?

Take heed, princes and priests --- were you ever to see the truth, you would blind yourselves in order never to look upon it again And in your blindness, we would consume you” (p. 3).

“Vástagos diabólicos... Necromantes... Maestros del Alma Oscura. Nombres y epítetos caen temerosamente de las lenguas de los vampiros que nos ridiculizan. Ellos pretenden que no habrá consecuencias, que somos débiles y no tenemos influencia.

Díganme, entonces, oh grandes señores de la noche. ¿Cómo es que ese clan de independientes, odiados por cada chiquillo de Caín, se las ha arreglado para sobrevivir a través de los años, sin importar vuestro fervor y persecución?

Pongan atención, príncipes y sacerdotes --- si alguna vez ustedes vieran la verdad, se cegarían a sí mismos para nunca verla de nuevo. Y en su ceguera, nosotros los consumiríamos.”



Stolze, Greg

24. **Clanbook: Giovanni** / Written by Greg Stolze with John Chambers. -- [Revised ed.] / Editor: Ed Hall. -- Clarkston: White Wolf, 2001. -- 104 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2362. -- ISBN 1-58846-207-2 : \$14.95 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: Michael Gaydos, Leif Jones, Vincent Locke, Matt Mitchel, Christopher Shy.
- ✦ Arte de Cubierta: John Van Fleet.
- ✦ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✦ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✦ Material Adicional: Justin Achilli.

Sumario: fuente de información sobre el clan Giovanni para *Vampire: the Masquerade*.
Edición Revisada.

Sumario por Capítulos:

- ✂ Introduction: Kissing Cousins: ficción.
- ✂ Chapter One: A Familiar Conceit: la historia del clan Giovanni.
- ✂ Chapter Two: It Runs in the Family: tradiciones, prácticas y planes del clan.
- ✂ Chapter Three: Shareholders and Charnel Houses: ejemplos de personajes Giovanni.

Fragmento representativo relevante:

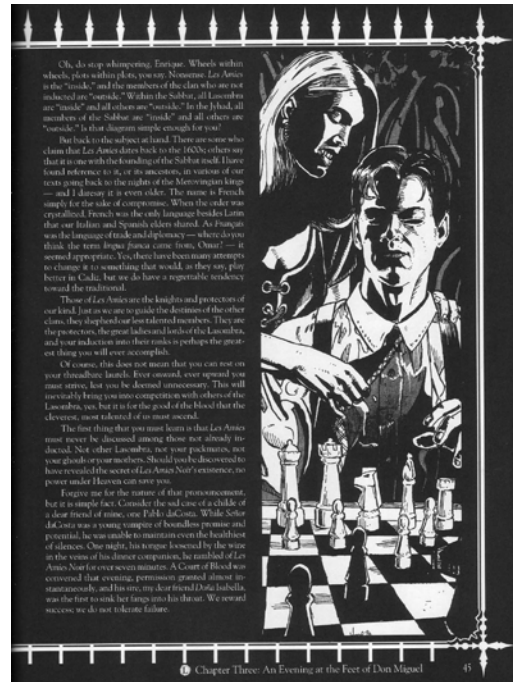
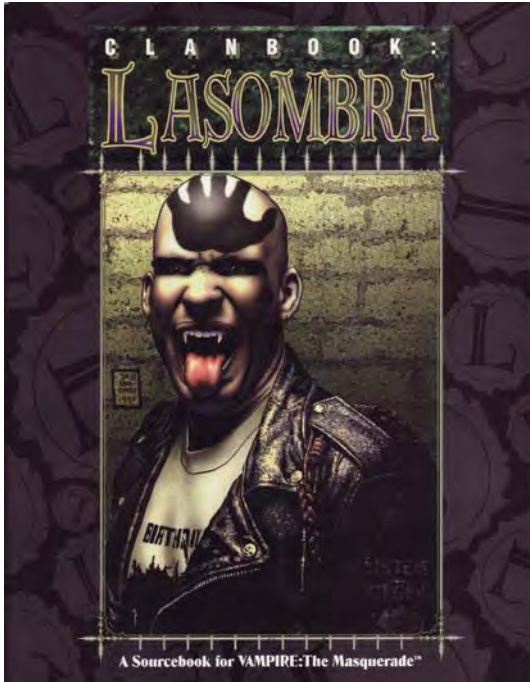
“Nunzio felt vaguely idiotic as he gestured with the knife at the stuffed animal. ‘Goddamn it Betsy,’ he yelled, ‘If you don’t do what I tell you, I swear I will slit this furry fucker from tail to ears and shit in the stuffing!’

‘Nooo...’ wailed the little girl ghost. “That’s Mister Fun Bunny! My daddy gave him to me!’” (p. 67).

“Nunzio se sintió ligeramente idiota al amenazar con el cuchillo al animal de peluche.

‘¡Maldita sea, Betsy,’ gritó, ‘Si no haces lo que te digo, te juro que cortaré a éste jodido peludo desde la cola hasta las orejas y me cagaré en el relleno!’

‘Nooo...’ gimió la pequeña niña fantasma. ‘¡Ese es el Señor Conejito Alegre! ¡Mi papito me lo dio!’”



Dansky, Richard E.

25. **Clanbook: Lasombra: cathedral of darkness** / Written by Richard E. Dansky and Elizabeth Ditchburn. -- [1st ed.] / Editors: Robert Hatch and Cynthia Summers. -- Clarkston: White Wolf, 1996. -- 72 p. : il. ; 28 x 22 cm.. – Páginas en fondo negro y letras blancas. -- no. de catálogo: WW2062. -- ISBN 1-56504-211-5 : \$10.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Pia Guerra, Jason Felix, Fred Hooper, Leif Jones, Joshua Gabriel Timbrook.
- ✂ Arte de Cubierta: Timothy Bradstreet, Grant Goleash.
- ✂ Desarrollo Editorial: Robert Hatch.
- ✂ Dirección de Arte: Lawrence Snelly, Aileen E. Miles.

Sumario: fuente de información sobre el clan Lasombra para *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

- ✦ Chapter One: Dusk in Marrakesh: ficción.
- ✦ Chapter Two: An Evening's Discussion with Monsignor Alfonse: historia del clan Lasombra.
- ✦ Chapter Three: An Evening at the Feet of Don Miguel: las tradiciones del clan y sus prácticas.
- ✦ Chapter Four: Acceptable Modern Lasombra: ejemplos de personajes Lasombra.
- ✦ Appendix: Certain Especially Noteworthy Lasombra: vampiros Lasombra ejemplares.

Fragmento representativo relevante:

"I do not need to explain myself to you. I exist; that is enough reason for me to rule. I have the noblest blood of our kind in my veins, and soon I shall have yours on my lips. I was born to command and reborn to dominion, and no matter how far you ran, you cannot hide from me.

The kine would laugh if you told them about vampires who were afraid of shadows. You and I know better:

I'll give you to ten.

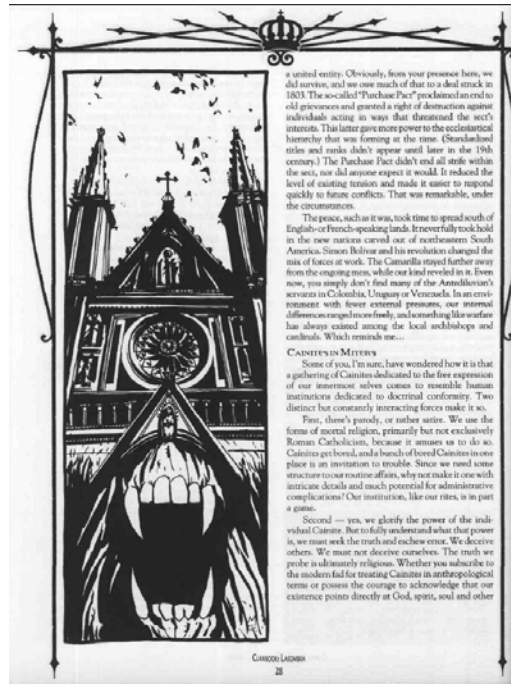
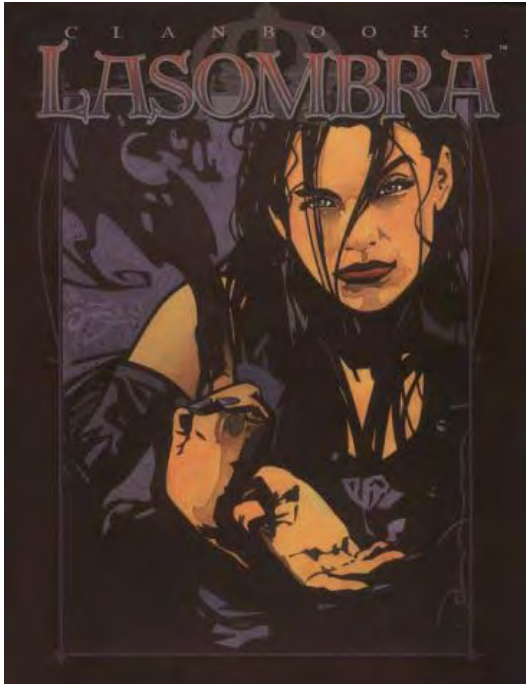
Start running" (p. 3).

“Yo no necesito justificarme ante ti. Yo existo; esa es razón suficiente para que gobierne. Tengo la sangre más noble en mis venas, y pronto tendré la tuya en mis labios. Yo nací para comandar y renací para dominar, y no importa que tan lejos corras, no puedes esconderte de mí.

El rebaño se reiría si le dijeras acerca de vampiros que temen a las sombras. Pero tú y yo sabemos más.

Te daré hasta diez.

Empieza a correr.”



Baugh, Bruce

26. **Clanbook: Lasombra** / Written by Bruce Baugh. -- [Revised ed.] / Editor: James Stewart. -- Clarkston: White Wolf, 2001. -- 104 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2362. -- ISBN 1-58846-201-3 : \$14.95 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: Michael Gaydos, Leif Jones, Andrew Trabbold, Drew Tucker, Christopher Shy.
- ✦ Arte de Cubierta: John Van Fleet.
- ✦ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✦ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: fuente de información sobre el clan Lasombra para *Vampire: the Masquerade*.
Edición Revisada.

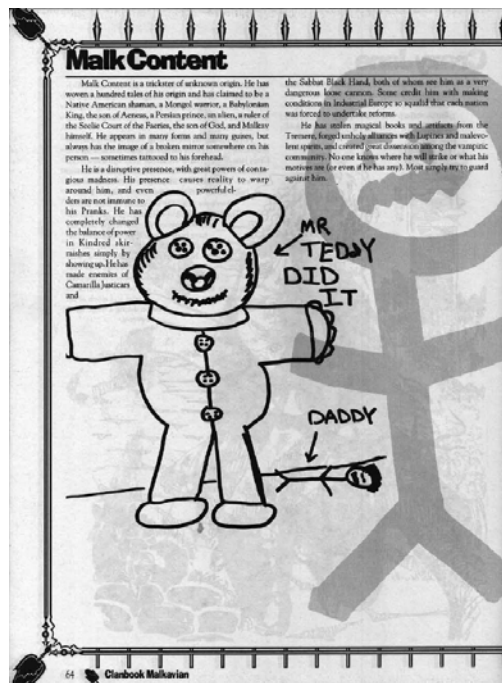
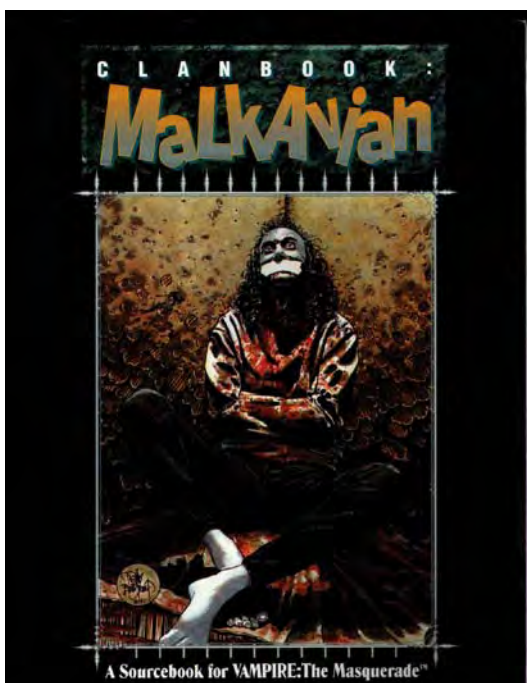
Sumario por Capítulos:

- ✦ Introduction: The Darkness Claims You: ficción.
- ✦ Chapter One: An Unmirrored Corridor: historia del clan Lasombra.
- ✦ Chapter Two: The Keeper's Unlit Halls: prácticas y costumbres del clan.
- ✦ Chapter Three: New Shadows: ejemplos de personajes Lasombra.

Fragmento representativo relevante:

“From the most august, genteel and wicked elder to the basest shovelhead, the Lasombra share one trait: pragmatism. Whether this manifests as a cunning skill with manipulation or a simple meanness, the Lasombra are direct in their desires” (p. 75).

“Desde el más augusto, gentil y perverso antiguo hasta el más básico cabeza de pala, los Lasombra comparten una característica: el pragmatismo. Ya sea que lo manifiesten como una habilidad astuta de manipulación o como simple crueldad, los Lasombra son directos en sus deseos.”



Greenberg, Daniel

27. **Clanbook: Malkavian: method in the madness: if you buy this, you'll believe anything** / Written by Daniel Greenberg. -- [1st ed] / Editor: Ed McKeogh. -- Stone Mountain: White Wolf, 1993. -- 72 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- Aparecen varias páginas impresas a manera de broma. -- no. de catálogo: WW2053. -- ISBN 1-56504-052-X : \$10.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Joshua Gabriel Timbrook, Richard Thomas, Victoria Mia Thomas, Sam Inabinet, Terry Pavlet, White Wolf Art Studio.
- ✂ Arte de Cubierta: Timothy Bradstreet, Grant Goleash.
- ✂ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: fuente de información sobre el clan Malkavian para *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

- ✂ Introduction: no existe texto introductorio sino una ilustración.
- ✂ Chapter Won: The Malkavians: ficción.
- ✂ Chapter To: Legends of the Malkavians: creencias e historia del clan Malkavian.
- ✂ Chapter 3: Traditions of the Malkavians: describe las reuniones, perspectivas sobre las tradiciones y poderes del clan.
- ✂ Chapter Fore!!!: Malkavian Templates: ejemplos de personajes Malkavian.
- ✂ Liver1: Who's Who Among Malkavians: Malkavians ejemplares.
- ✂ Appendix 2: The Secret to the Riddle of the Universe: capítulo inexistente, aparece en la tabla de contenido a manera de broma.

Fragmento representativo relevante:

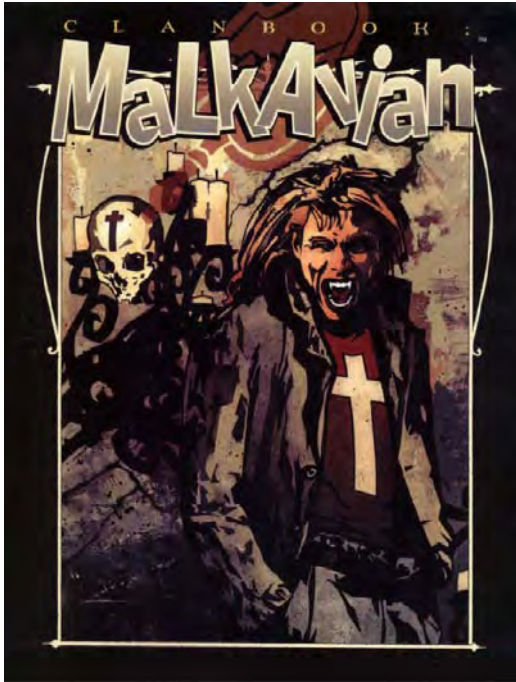
“Most Kindred cling to the familiar shores of sanity like drowning men, resisting the tug of dark, seductive waters. Though they know a constant, low-level madness from their slavery to the bloodlust, most Kindred usually resist it and fight off all other derangements. Some are eaten alive from within by the Beast; most grip their sanity with a miser’s clutch.

But some Kindred plunge in where the strongest elders fear to go, giving full vent to their demon desires and mad caprices. Some do it by choice, but the rest do it because they are forced to. The curse of Malkav has stolen their choice in the matter, and they can either agree to dive into madness, or be dragged under the murky waters by the chains of insanity” (p. 3).

“La mayoría de los Vástagos se aferran a las orillas de la razón como hombres ahogándose, resistiendo el jalón de aguas oscuras y seductoras. A pesar de que conocen la locura constante de bajo nivel que es la esclavitud por el deseo de la sangre, la mayoría de los Vástagos usualmente la resisten, y combaten fuera al resto de sus locuras. Algunos son

devorados vivos desde su interior por la Bestia; pero la mayoría mantienen su razón con un agarre desesperado.

Pero hay algunos Vástagos que se sumergen en donde los antiguos más fuertes temen ir, dando rienda suelta a sus deseos demoníacos y locos caprichos. Algunos lo hacen por elección, pero el resto lo hace porque están forzados a ello. La maldición de Malkav ha robado su opciones, y deben decidir entre aventarse a la locura o ser jalados bajo las turbias aguas por las cadenas de la demencia.”



Skemp, Ethan

28. **Clanbook: Malkavian** / Written by Ethan Skemp. -- [Rev. ed.] / Editor: Nancy Amboy. -- Clarkston: White Wolf, 2000. -- 104 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2353. -- ISBN 1-56504-268-9 : \$14.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Leif Jones, Larry MacDougall, Joshua Gabriel Timbrook, Drew Tucker, Christopher Shy.
- ✂ Arte de Cubierta: John Van Fleet.
- ✂ Desarrollo Editorial: Rob Hatch, Justin Achilli.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✂ Pokémon Asociado para *Mind's Eye Theatre*: Jess "LARPachu" Heinig.

Sumario: fuente de información sobre el clan Malkavian para *Vampire: the Masquerade*.
Edición Revisada.

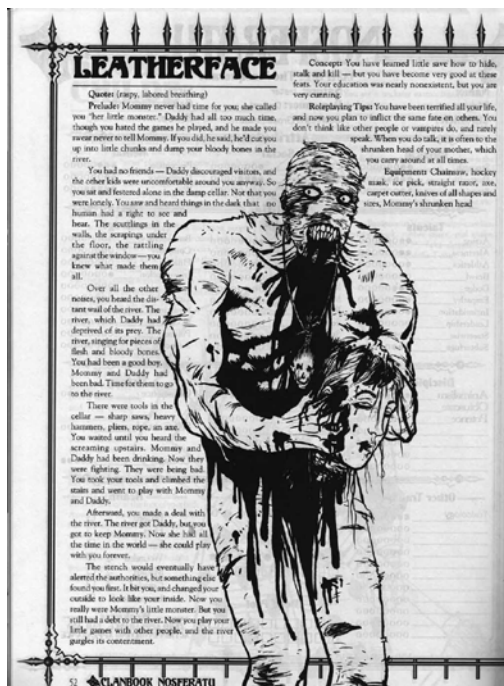
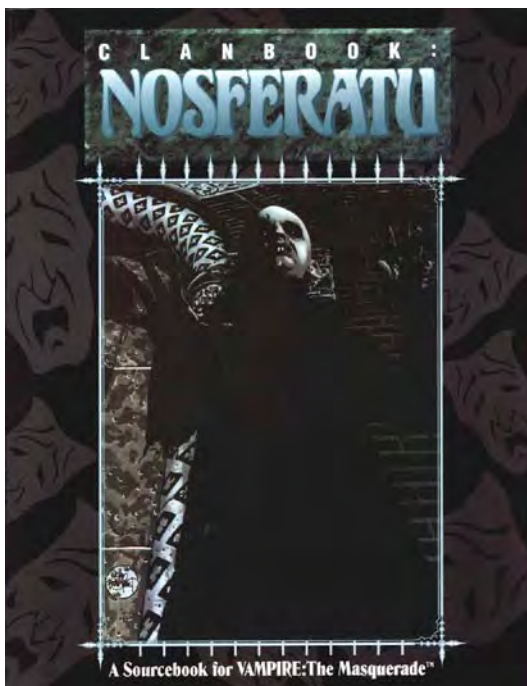
Sumario por Capítulos:

- ✦ A Brief Procedure: ficción.
- ✦ Chapter One: The Tower of Babel: historia del clan Malkavian.
- ✦ Chapter Two: Inside Bedlam: prácticas, tradiciones, grupos sociales y poderes del clan.
- ✦ Chapter Three: Shards of a Broken Mirror: ejemplos de personajes Malkavian.

Fragmento representativo relevante:

“The Malkavians are a very misunderstood clan, and that’s partly because people tend to believe that if you’ve seen one Lunatic, you’ve seen them all. That’s completely untrue, of course --- the murderous psychopath isn’t representative of the obsessive scientist, and he doesn’t reflect the half-dreaming artist, and she’s like the fervently religious ancient only by virtue of blood” (p. 53).

“Los Malkavians son un clan incomprendido, y eso es en parte porque la gente tiende a creer que si ha visto a un Lunático los has visto a todos. Eso es completamente falso, por supuesto --- el psicópata asesino no representa al científico obsesivo, ni éste refleja a la artista soñadora, y ella no es parecida al viejo ferviente religioso mas que por la virtud de la sangre.”



Hatch, Robert

29. **Clanbook: Nosferatu: here there be monsters** / Written by Robert Hatch. -- [1st ed] / Editor: Ed McKeogh. -- Stone Mountain: White Wolf, 1993. -- 72 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2054. -- ISBN 1-56504-064-3 : \$10.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Joshua Gabriel Timbrook, Grant Goleash.
- ✂ Arte de Cubierta: Timothy Bradstreet, Grant Goleash.
- ✂ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: fuente de información sobre el clan Nosferatu para *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

- ✂ Chapter One: Abandon All Hope: ficción.
- ✂ Chapter Two: Back Story: historia del clan Nosferatu.
- ✂ Chapter Three: Subculture: costumbres, organización social, méritos y defectos del clan.
- ✂ Chapter Four: Lowlives: ejemplos de personajes Nosferatu.
- ✂ Appendix: Who's What Among the Nosferatu: Nosferatu ejemplares.

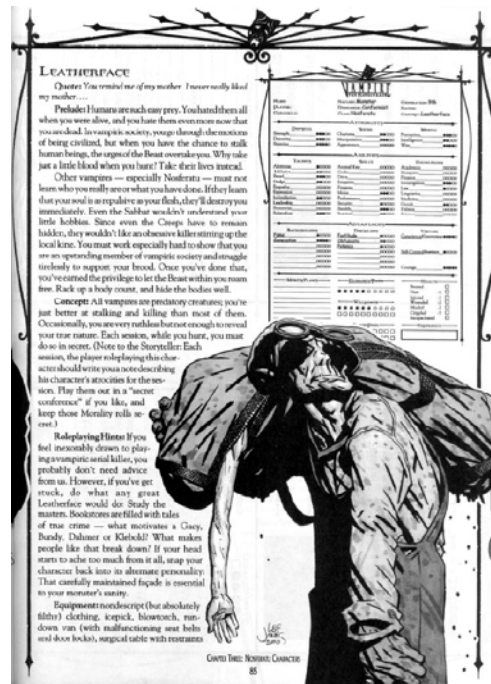
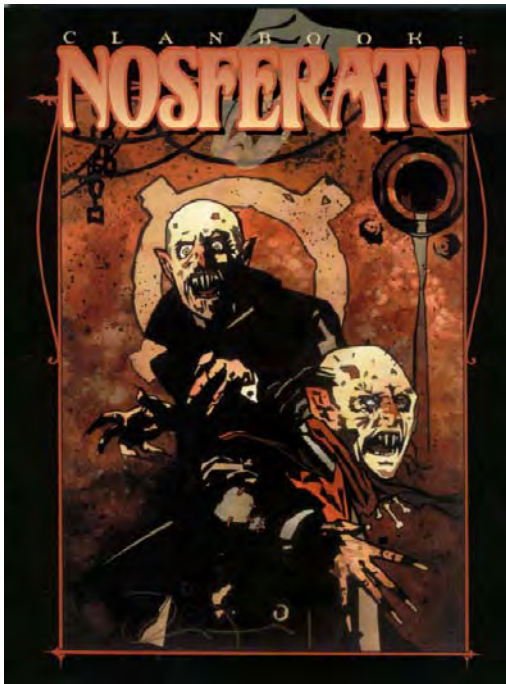
Fragmento representativo relevante:

"I've been watching you. I saw you pick up and open this vile book. Don't look around. You can't see me anyway. But, ohhhh, if you could..."

Don't go thinking you're special, though. I just wanted to see mortal's reactions when they read this book. I do hope you enjoy it. Just don't believe anything you read within these pages --- for it's all true" (p. 3).

“He estado observándote. Te vi tomar y abrir este libro vil. No busques. No puedes verme de todas formas. Pero, ooooh, si pudieras...”

No vayas a pensar que eres especial. Sólo quise ver las reacciones de los mortales cuando leyeran este libro. Espero que lo disfrutes. Solamente no creas nada de lo que lees en estas páginas --- porque todo es cierto.”



Campbell, Brian

30. **Clanbook: Nosferatu** / Written by Brian Campbell. -- [Rev. ed.] / Editor: John Chambers. -- Clarkston: White Wolf, 2000. -- 104 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2354. -- ISBN 1-56504-266-2 : \$14.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: John Cobb, Guy Davis, Leif Jones, Christopher Shy, Drew Tucker.
- ✂ Arte de Cubierta: John Van Fleet.
- ✂ Desarrollo Editorial: Robert Hatch.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: fuente de información sobre el clan Nosferatu para *Vampire: the Masquerade*.
Edición Revisada.

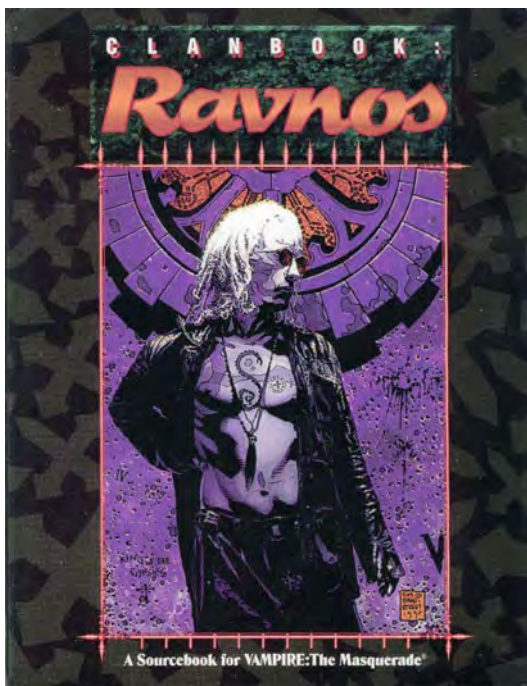
Sumario por Capítulos:

- ✂ Food Chain: ficción.
- ✂ Chapter One: Legends and History: historia del clan Nosferatu.
- ✂ Chapter Two: Inside Clan Nosferatu: organización social, cultura y habilidades del clan.
- ✂ Chapter Three: Nosferatu Characters: ejemplos de personajes Nosferatu.

Fragmento representativo relevante:

“Prelude: Once you were beautiful, but such beauty breeds envy in others. There was a time when men longed to possess you. Women longed to be you. Then an absolute beast ravished and destroyed you. He came to you in the guise of a handsome stranger, but when he finally got you alone, you found out he was just like all the others: a monster deep inside” (p. 82).

“Preludio: Una vez fuiste hermosa, pero semejante belleza engendra la envidia en los demás. Había un tiempo en que los hombres deseaban poseerte y las mujeres querían ser tú. Entonces una bestia absoluta te cautivó y te destruyó. Él vino en el disfraz de un apuesto extraño, pero cuando finalmente se quedaron solos, descubriste que él era como todos los demás: un monstruo en su interior.”



Walters, Christopher

31. **Clanbook: Ravnos: pride and prejudice** / by Christopher Walters. -- [1st ed.] / Editor: Ed Hall. -- Clarkston: White Wolf, 1997. -- 72 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2064. -- ISBN 1-56504-217-4 : \$10.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Christopher Shy.
- ✂ Arte de Cubierta: Tim Bradstreet, Grant Goleash.
- ✂ Desarrollo Editorial: Robert Hatch.
- ✂ Dirección de Arte: Lawrence Snelly.
- ✂ Material Adicional: Robert Hatch.

Sumario: fuente de información sobre el clan Ravnos para *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

- ✦ Chapter One: The Ravnos: ficción.
- ✦ Chapter Two: The Persecuted: historia y léxico del clan Ravnos.
- ✦ Chapter Three: The Lost: organización social del clan, tradiciones y poderes del clan.
- ✦ Chapter Four: Characters: ejemplos de personajes Ravnos.
- ✦ Appendix: Ravnos of Legend: Ravnos ejemplares.

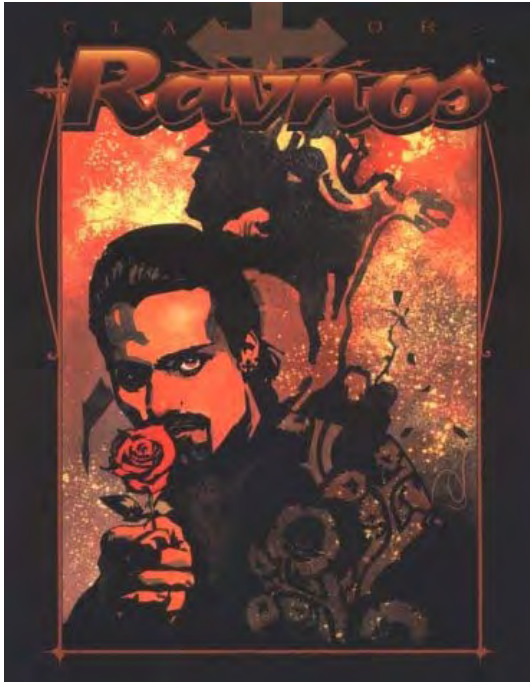
Fragmento representativo relevante:

“You have always seen us. Yes, there, on the outskirts of your city. Perhaps you have seen the archons drive us away, but in time we have always returned.

You marvel at our appearance, at the distant lands reflected in our eyes. You wonder about our mysteries, the power you’ve heard we possess. Do not fool yourself. Those powers we traded long ago, for abilities far more monstrous. We are still proud, but our blood is gone, and we have known prejudice that even the Damned should never endure” (p. 3).

“Ustedes siempre nos han visto. Sí, ahí, en las afueras de su ciudad. Tal vez hayan visto a los arcontes corriéndonos, pero eventualmente siempre regresamos.

Se maravillan ustedes con nuestra apariencia, pues están reflejadas tierras distantes en nuestros ojos. Se preguntan sobre nuestros misterios, del poder que han oído que poseemos. No se engañen. Esos poderes los intercambiamos mucho tiempo atrás por habilidades más monstruosas. Aún permanecemos orgullosos, pero nuestra sangre ha desaparecido y hemos conocido un prejuicio que incluso los Malditos nunca deberían de soportar.”



Brooks, Deird're

32. **Clanbook: Ravnos** / Written by Deird're Brooks. – [Rev. ed] / Editor: Diane Piron-Gelman. – Clarkston: White Wolf, 2001. – 104 p. : il. ; 28 x 22 cm.. – no. de catálogo: WW2364. – ISBN 1-58846-209-9 : \$14.95 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: Mike Danza, Leif Jones, Andrew Trabbold, Drew Tucker, Christopher Shy.
- ✦ Arte de Cubierta: John Van Fleet.
- ✦ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✦ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: fuente de información sobre el clan Ravnos para *Vampire: the Masquerade*.
Edición Revisada.

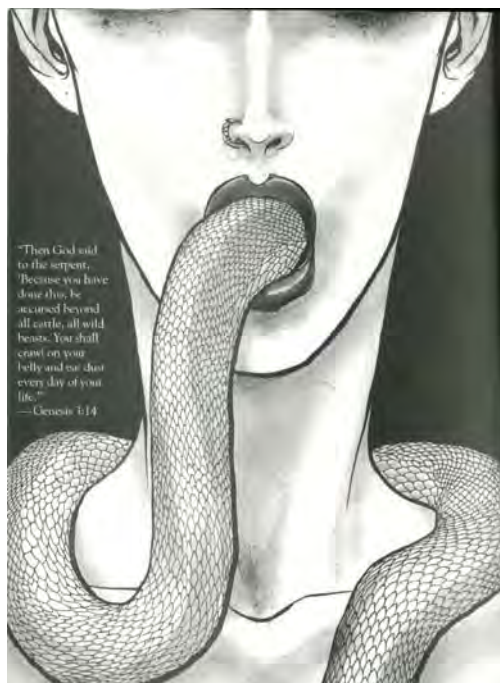
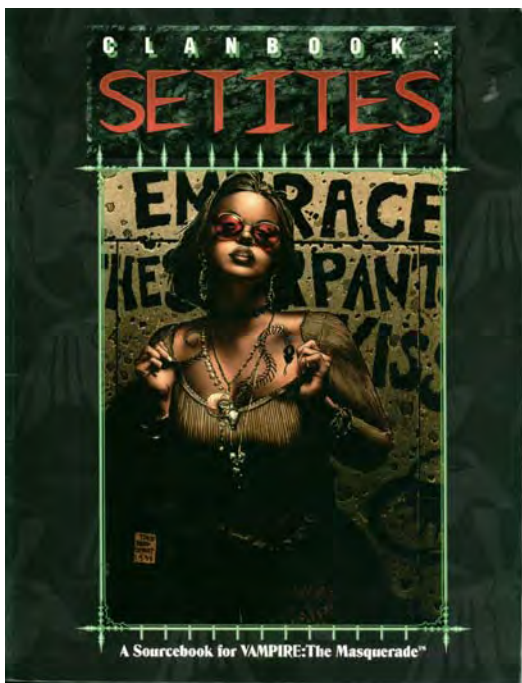
Sumario por Capítulos:

- ✦ Introduction: The Devil's Due: ficción.
- ✦ Chapter One: Agreed Upon Lies: historia del clan Ravnos.
- ✦ Chapter Two: On the Art of Being Ravnos: tradiciones, descripción del camino ético y poderes del clan.
- ✦ Chapter Three : Orphans in Gehenna's Wake: ejemplos de personajes Ravnos.

Fragmento representativo relevante:

“In the Week of Nightmare’s wake, with the destruction of most of the Ravnos clan—many of whom were put down by s courges, s heriffs and ot hers who s aw t hem s uccumb t o Zapathasura’s bl ood-rage — many K indred be lieve t hat t he R avnos have be en utterly destroyed” (p. 71).

“Tras la Semana de Pesadillas, con la destrucción de la mayoría del clan Ravnos --- muchos de los cuales fueron eliminados por azotes, sheriffs y otros que los vieron sucumbir a la furia sanguínea de Zapathasura --- numerosos Vástagos creen que los Ravnos han sido destruidos completamente.”



Watts, Richard

33. **Clanbook: Setites: children of the endless nights** / Written by Richard Watts. -- [1st ed.] / Editor: Ethan Skemp. -- Stone Mountain: White Wolf, 1995. -- 72 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2060. -- ISBN 1-56504-215-8 : \$10.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Anthony Hightower, Joshua Gabriel Timbrook.
- ✂ Arte de Cubierta: Timothy Bradstreet.
- ✂ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg, Jennifer Hartshorn.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✂ Material Adicional: Alice Day.

Sumario: fuente de información sobre el clan Setita para *Vampire: the Masquerade*.

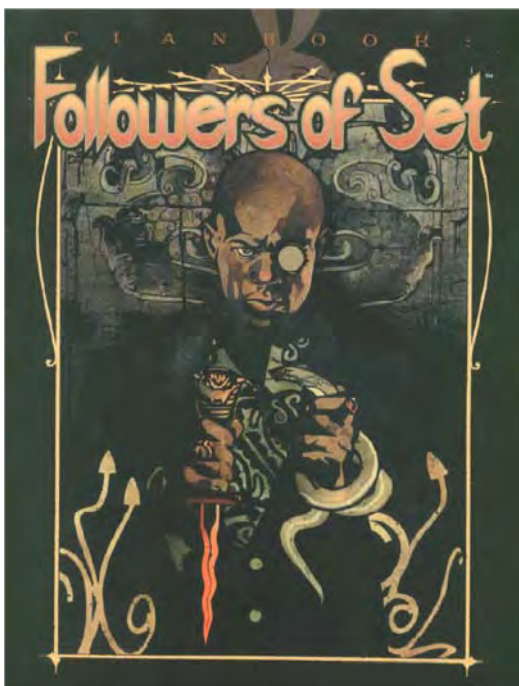
Sumario por Capítulos:

- ✂ Chapter One: Through a Serpent's Eyes: ficción.
- ✂ Chapter Two: Hissing in the Dark: historia del clan Setita.
- ✂ Chapter Three: Children of the Dark God: perspectivas, tradiciones, caminos éticos, méritos y defectos del clan.
- ✂ Chapter Four: Templates: ejemplos de personajes Setitas.
- ✂ Appendix One: Setites of Note: Setitas ejemplares.
- ✂ Appendix Two: Last Supper Errata: errata concerniente al libro *Last Supper*.

Fragmento representativo relevante:

“They are everywhere, worming their way into every heart. They hear your curses, your sobs and your despair. They offer to ease your pain in return for a small favor. Only when you are in their debt will you will discover the terrible price you have paid” (p. 3).

“Están en todos lados, excavando su camino hacia cada corazón. Ellos escuchan tus maldiciones, tus sollozos y tu desesperación. Te ofrecen aliviar tu dolor a cambio de un pequeño favor. Sólo entonces, cuando estás en deuda con ellos, es que descubrirás el terrible precio que has pagado.”



Shomshak, Dean

34. **Clanbook: Followers of Set** / Written by Dean Shomshak. -- [Rev. ed.] / Editor: Crystal Forkan. -- Clarkston: White Wolf, 2001. -- 104 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- Edición revisada de Clanbook: Setites. -- no. de catálogo: WW2360. -- ISBN 1-58846-204-8 : \$14.95 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: Michael Gaydos, Leif Jones, Christopher Shy, Drew Tucker.
- ✦ Arte de Cubierta: John Van Fleet.
- ✦ Desarrollo Editorial: Ethan Skemp.
- ✦ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: fuente de información sobre el clan Setita para *Vampire: the Masquerade*.
Edición Revisada.

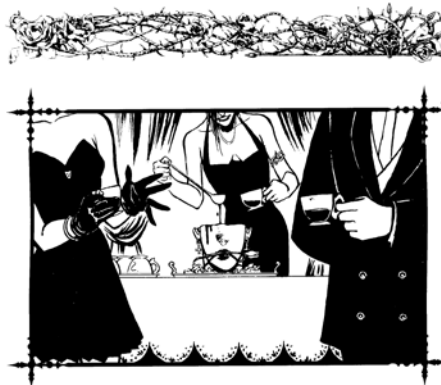
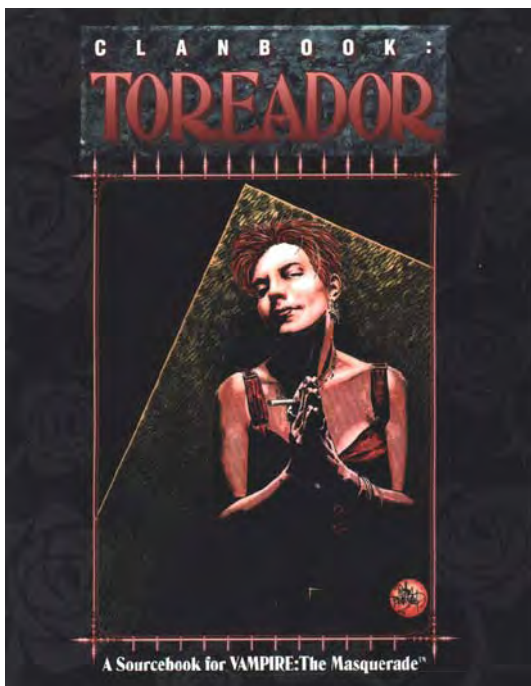
Sumario por Capítulos:

- ✂ The Healing Power of Medicine: ficción.
- ✂ Chapter One: A History of Lies: historia del clan Setita.
- ✂ Chapter Two: After Such Knowledge: tradiciones, religión, caminos éticos, poderes, méritos y defectos del clan.
- ✂ Chapter Three: Broken Images: ejemplos de personajes Setitas.

Fragmento representativo relevante:

“Every religion, moral code or political ideology defines limits of belief and behavior. Anything beyond those limits is forbidden. Even the most ignorant vampire, however, must inevitably learn one truth. They are monsters, creatures of the outer dark, breachers of boundaries between the permitted and the forbidden. This realization horrifies many vampires: the Setites embrace it. Some even glory in their transgressive power, regarding it as divine” (p. 73).

“Cada religión, código moral o ideología política define límites de creencias y comportamientos. Cualquier cosa más allá de esos límites está prohibida. Incluso el más ignorante vampiro, sin embargo, debe inevitablemente aprender una verdad: Los vampiros son monstruos, criaturas de la oscuridad externa, infractores de los límites entre lo permitido y lo prohibido. Esta comprensión horrificada a muchos vampiros: los Setitas la aceptan. Incluso algunos glorifican su poder trasgresor, atribuyéndolo como divino.”



The art of invitation is one of the clearest ways of viewing clan hierarchy. Those with the highest prestige receive their invitations first, while those with little or no prestige are seldom, if ever, considered as guests. Hosts rarely gain prestige by selecting the appropriate guests, but they do lose it through inappropriate selections. Those who invite bitter enemies to the same function also risk losing prestige.

Causing a Toreador party is the height of grandness, and party crashers dig their own social graves. Not only do the Toreador blacklist them from future events, but anyone else who wants Toreador support must do the same. Any Toreador who crashes an event will lose prestige based on how they crash the party, their behavior, their company, the type of party and who held it.

In many ways, Toreador socials are works of art unto themselves. The more ostentatious and lavish the social, as expressed in location, theme, attire, servants and ambience, the more prestige the host receives. However, good tastes must be balanced into the equation to get the most out of the experience.

Only Kindred attend most of these parties. On rare occasions, well-chosen, usually poor or the untalented nouveau

riche, may attend. The latter serve as an inside joke among the Kindred, while the former provide new and interesting conversation, helping to offset the carefully spoken "conversations" of the Damned.

Few socials are purely social affairs. Most hosts have an ulterior motive. The reason may or may not be obvious, and could be something as benign as an opportunity to introduce a new blood lover, or a matter as devious as the chance use intended to rip apart the prince's latest schemes. Whatever the case, a social event, on the surface, can gain a Toreador prestige, but it is the party's underlying purpose and success which often garners the greatest reward for the host.

Many Kindred use Toreador gatherings to form alliances, check on the reputations of hosts, and stage elaborate events in the mortal world. In addition, parties are generally considered "safe" events in that violence rarely, if ever, occurs. Too many Kindred attend for a troublemaker to start a fight and survive. Also, parties open solely to Kindred allow for open blood drinking without fear of breaking the Masquerade.

Brown, Steve C.

35. **Clanbook: Toreador: the passion of a withered heart** / Written by Steven C. Brown. -- [1st ed.] / Editor: Brian Campbell. -- Stone Mountain: White Wolf, 1994. -- 72 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2056. -- ISBN 1-56504 095-3 : \$10.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Joshua Gabriel Timbrook, Doug Alexander Gregory.
- ✂ Arte de Cubierta: Timothy Bradstreet, Grant Goleash.
- ✂ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: fuente de información sobre el clan Toreador para *Vampire: the Masquerade*.

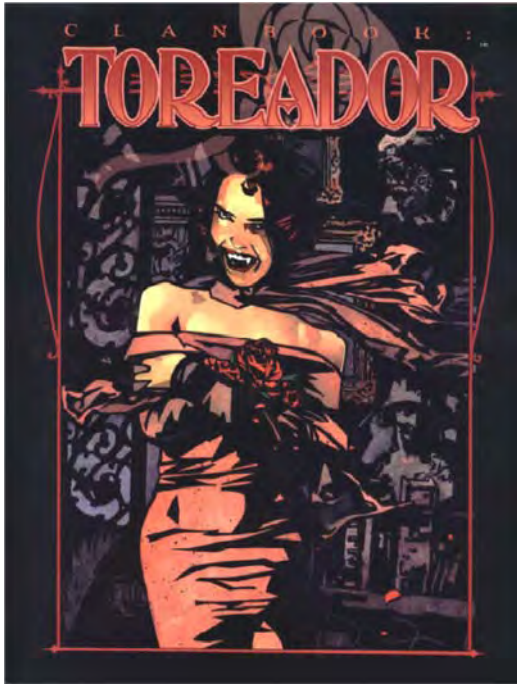
Sumario por Capítulos:

- ✂ Introduction: ficción.
- ✂ Chapter One: The Despised and Adored: historia del clan Toreador.
- ✂ Chapter Two: Unlife Among the Beautiful Damned: describe los diferentes arquetipos de los vampiros Toreador.
- ✂ Chapter Three: Playing the Toreador: sistema de creación artística, poderes, méritos y defectos del clan.
- ✂ Chapter Four: Toreador Templates: ejemplos de personajes Toreador.
- ✂ Appendix: Toreador of Note: Toreadores ejemplares.

Fragmento representativo relevante:

“Music, lights, beauty and blood! Plunge into it. Grasp it with those clutching, cloying hands. Hold it against your dead bosom. Raise it to lifeless lips and kiss it with a mouth that knows nothing but obscene lies. This is the vibrancy you cannot feel. This is the raging excitement you have forgotten. This is the seductive siren’s call you lack. This is inspiration. This is life” (p. 3).

“¡Música, luces, belleza y sangre! Sumérgete en ello. Tómallo con esas empalagosas y firmes manos. Sosténlo contra tu muerto pecho. Levántalo a tus labios sin vida y bésalo con una boca que nada más conoce obscenas mentiras. Ésta es la vitalidad que no puedes sentir. Ésta es la furiosa excitación que has olvidado. Éste es el seductor llamado de sirena del que careces. Ésta es la inspiración. Ésto es vida”.



Grove, Heather

36. **Clanbook: Toreador** / Written by Heather Grove and Greg Stolze. -- [Rev. ed] / Editor: James Stewart. -- Clarkston: White Wolf, 2000. -- 104 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2356. -- ISBN -56504-269-7 : \$14.95 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: Leif Jones, Vince Locke, Greg Loudon, Andy Trabbold, Christopher Shy.
- ✦ Arte de Cubierta: John Van Fleet.
- ✦ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✦ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: fuente de información sobre el clan Toreador para *Vampire the Masquerade*.
Edición Revisada.

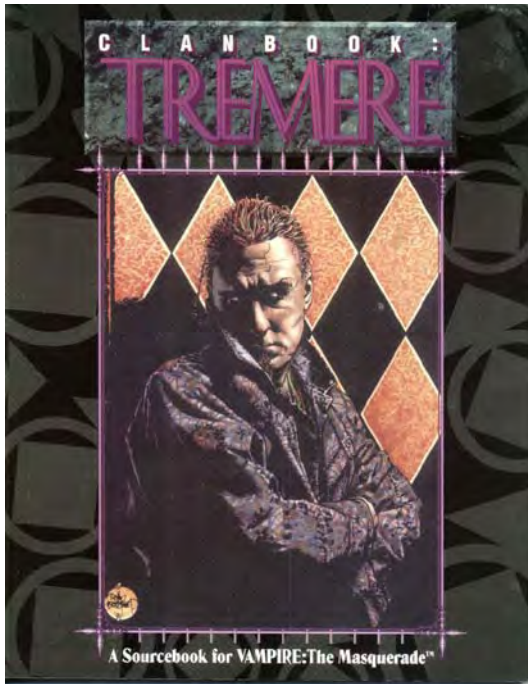
Sumario por Capítulos:

- ✦ Exodus and Embrace: ficción.
- ✦ Chapter One: The Civilized Ones: historia del clan Toreador.
- ✦ Chapter Two: Aesthete Unveiled: perspectivas, jerarquías y poderes del clan.
- ✦ Chapter Three: The Registry: ejemplos de personajes Toreador.

Fragmento representativo relevante:

“To be Toreador is to balance grace, elocution, skill and the deadly ways of the Jyhad. Ineffectual Toreador don’t last long --- the clan devours them itself or pushes them forward to meet the derision of other Kindred” (p. 77).

“El ser Toreador significa balancear gracia, locución, habilidad y las mortales formas de la Jyhad. Toreadores ineficaces no duran mucho --- el mismo clan los devora o los expone para que reciban la burla de otros Vástagos.”



Herber, Keith

37. **Clanbook: Tremere: the price of eternity** / Written by Keith Herber. -- [1st ed.] / Editor: Brian Campbell. -- Stone Mountain: White Wolf, 1994. -- 72 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2057. -- ISBN 1-56504-115-1 : \$10.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Tony Ackland, Tony Harris, Joshua Gabriel Timbrook, Lawrence Allen Williams.
- ✂ Arte de Cubierta: Timothy Bradstreet, Grant Goleash.
- ✂ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✂ Material Adicional: Kerry Thornley.

Sumario: fuente de información sobre el clan Tremere para *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

- ✂ Chapter One: The Beginning: ficción.
- ✂ Chapter Two: The Tremere Chronicles: historia del clan Tremere.
- ✂ Chapter Three: Inside the Tremere: estructura, rituales y servidores del clan.
- ✂ Chapter Four: Tremere Templates: ejemplos de personajes Tremere.
- ✂ Appendix: The Tremere Hierarchy: Tremere ejemplares.

Fragmento representativo relevante:

“Yes, we know the truth. The truth is that knowledge is not power --- it is the prelude to power. Knowledge lets us see what is really important and, most importantly, how to attain it.

Power is, after all, what really matters. Power is not a means to an end --- it is the end. Power is what makes our unlives worth living. Power is what gives the night meaning” (p. 3).

“Sí, conocemos la verdad. La verdad es que el conocimiento no es poder --- es el preludio al poder. El conocimiento nos deja ver qué es lo realmente importante y, más importantemente, cómo obtenerlo.

El poder es, después de todo, lo que realmente importa. El poder no es un medio para un fin --- es el fin. El poder es lo que hace nuestras no-vidas dignas de vivirlas. El poder es lo que da sentido a la noche.”



Heinig, Jess

38. **Clanbook: Tremere** / Written by Jess Heinig. -- [Rev. ed.] / Editor: Cynthia Summers. -- Clarkston: White Wolf, 2000. -- 104 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2357. -- ISBN 1-56504-254-9 : \$14.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Eric Hotz, Leif Jones, Alex Shiekman, Christopher Shy, Drew Tucker.
- ✂ Arte de Cubierta: John Van Fleet.
- ✂ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: fuente de información sobre del clan Tremere para *Vampire: the Masquerade*.
Edición Revisada.

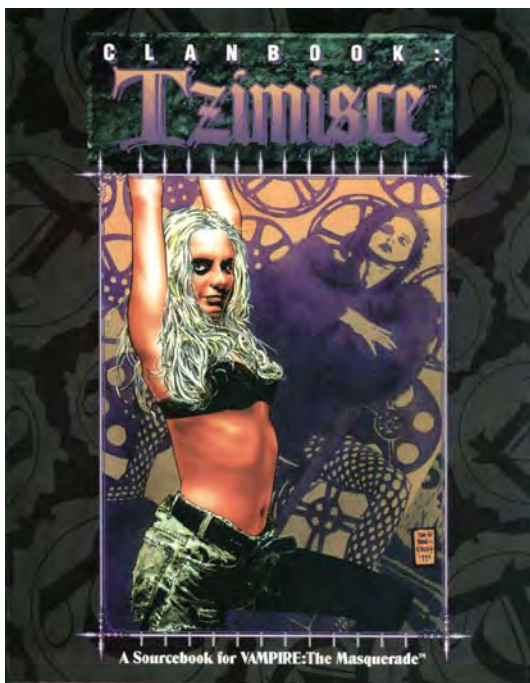
Sumario por Capítulos:

- ✂ Introduction: Enlightened By the Darkness: ficción.
- ✂ Chapter One: The Price of Immortality: historia del clan Tremere.
- ✂ Chapter Two: Inside the Pyramid: jerarquía, sociedades y poderes y rituales del clan.
- ✂ Chapter Three: Stones of the Pyramid: ejemplos de personajes Tremere.

Fragmento representativo relevante:

“What binds the Tremere more than any personality trait or supernatural union is their quest for advancement --- of the self, of their rank in the hierarchy, of blood magic, understanding or power. Whether pushed to excel within the pyramid or forced to survive outside it, no Tremere can ever rest. Their world harbors little trust and no friendship” (p. 71).

“Lo que ata a los Tremere más que cualquiera de sus rasgos de personalidad o unión sobrenatural es su búsqueda por el progreso --- personal, dentro de los rangos de la jerarquía, en la magia de sangre, entendimiento o poder. Ya sea que sean empujados a sobresalir dentro de la pirámide o forzados a sobrevivir fuera de ella, ningún Tremere puede alguna vez descansar. Su mundo alberga poca confianza y ninguna amistad.”



Hatch, Robert

39. **Clanbook: Tzimisce: the way of all flesh** / Written by Robert Hatch. -- [1st ed.] / Editor: Laura Perkinson. -- Clarkston: White Wolf, 1995. -- 72 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- Incluye una ilustración de una vagina dentada en la contracubierta. -- no. de catálogo: WW2061. -- ISBN 1-56504-216-6 : \$10.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: John Cobb, Joshua Gabriel Timbrook.
- ✂ Arte de Cubierta: Timothy Bradstreet, Grant Goleash.
- ✂ Desarrollo Editorial: Jennifer Hartshorn.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: fuente de información sobre el clan Tzimisce para *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

- ✂ Chapter One: Into the House of Fiends: ficción.
- ✂ Chapter Two: Fiends Among Us: historia del clan Tzimisce.
- ✂ Chapter Three: To Sup with Fiends: tradiciones, perspectivas, servidores y poderes del clan.
- ✂ Chapter Four: A Cavalcade of Fiends: ejemplos de personajes Tzimisce.
- ✂ Appendix: Fiends Most Infamous: Tzimisce ejemplares.

Fragmento representativo relevante:

“He is afraid. He is afraid to die. Don’t worry. You will not die. Not for many, many nights.

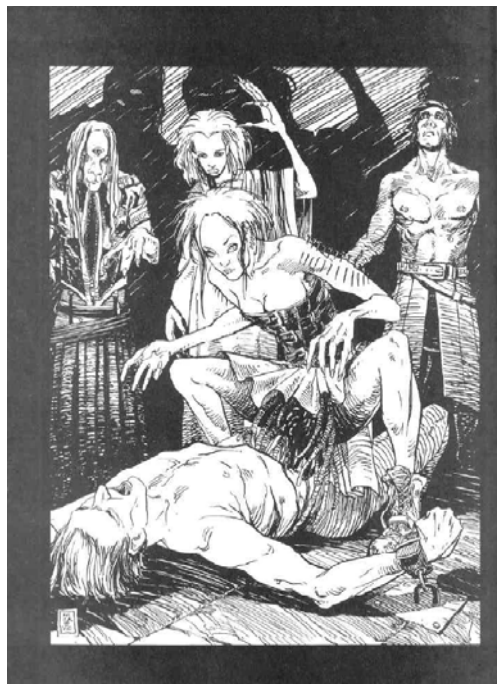
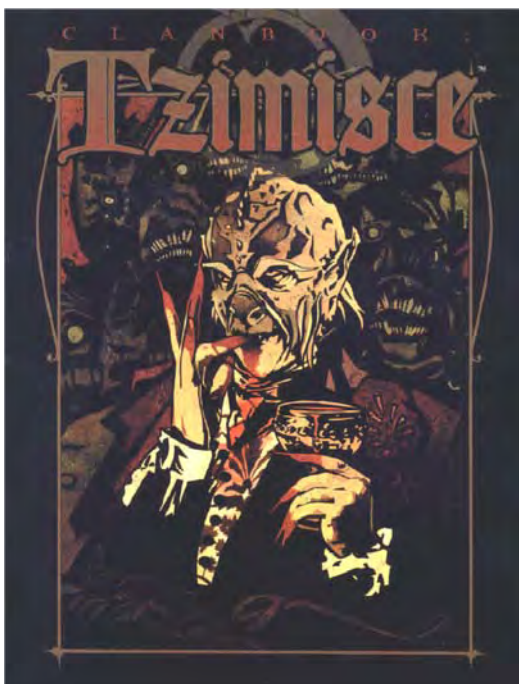
We almost pity you. Usurper of Caine’s legacy. Bastard spawn of a progenitor whoaped and raped his way to immortality. We know what they whisper in your chantries. Your elders admonish you to commit suicide rather than fall into the clutches of the Fiends. In this if not hing else your elders speak truth. But think of what comes next as a learning experience. You will learn how a true vampire treats his lesser and punishes his enemies.

I advise you to pray to your God. The God of your mortality --- not Tremere, and certainly not Caine. You see, we are Caine’s childer --- and believe me, you are in hell” (pp. 2-3).

“Él tiene miedo. Tiene miedo de morir. No te preocupes. No morirás. No por muchas, muchas noches.

Casi nos dás lástima. Usurpador del legado de Caín. Engendro bastardo de un progenitor que imitó y violó su camino a la inmortalidad. Nosotros sabemos lo que ustedes susurran en sus capillas. Tus antiguos te aconsejan cometer suicidio en lugar de caer en las garras de los Demonios. En ésto tus antiguos dicen la verdad. Pero piensa en lo que viene después como una experiencia de aprendizaje. Aprenderás cómo un verdadero vampiro trata a sus inferiores y castiga a sus enemigos.

Te aconsejo que reces a tu Dios. El Dios de tu mortalidad --- no Tremere y ciertamente no Caín. Verás, nosotros somos los chiquillos de Caín --- y créeme, tú estás en el infierno.”



Soulban, Lucien

40. **Clanbook: Tzimisce** / Written by Lucien Soulban and James Stewart. -- [Rev. ed.] / Editor: John Chambers. -- Clarkston: White Wolf, 2001. -- 104 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2361. -- ISBN 1-58846-202-1 : \$14.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Guy Davis, Leif Jones, Vince Locke, Matt Mitchell, Christopher Shy.
- ✂ Arte de Cubierta: John Van Fleet.
- ✂ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✂ Material Adicional: Jess Heinig.

Sumario: fuente de información sobre el clan Tzimisce para *Vampire: the Masquerade*.
Edición Revisada.

Sumario por Capítulos:

- ✂ Introduction: Winter Fiend: ficción.
- ✂ Chapter One: A Rabble of Fiends: léxico e historia del clan Tzimisce.
- ✂ Chapter Two: Ego and Evolution: perspectivas, jerarquía, facciones, caminos éticos, servidores y poderes del clan.
- ✂ Chapter Three: Among Fiends: ejemplos de personajes Tzimisce.

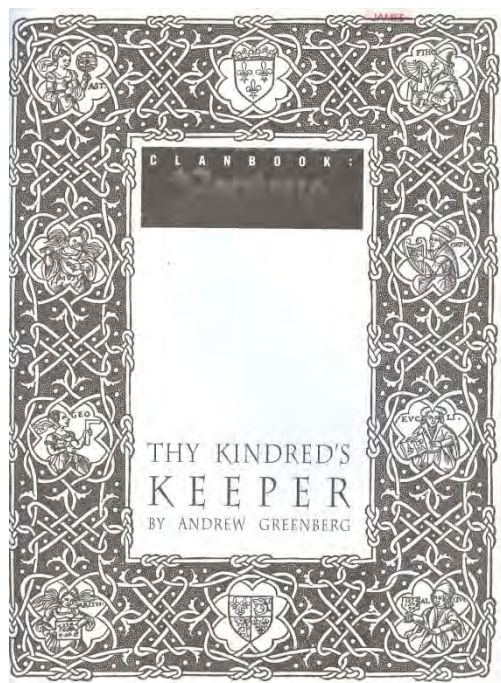
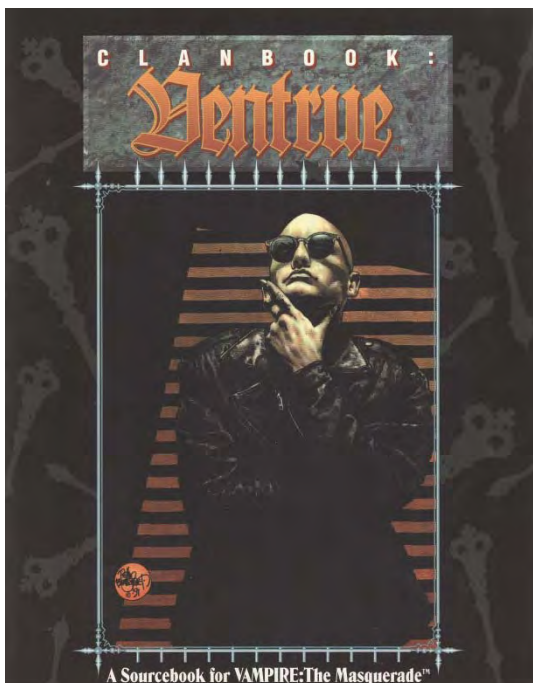
Fragmento representativo relevante:

“If t he C lan L asombra i s t he he art of t he Sab bat, C lan Tzimisce i s t he s oul.’ Sabbat members resort to this trope so often that I would not be surprised to learn that they were the first words you heard upon awakening. (...)

But even if the L asombra literally keep t he blood flowing, the Tzimisce make continued existence w orthwhile. W e’re t he ‘ soul’ be cause w e at tend t o t he hi gher s piritual an d intellectual demands of that continued existence” (p. 43).

“Si el Clan Lasombra es el corazón del Sabbat, el Clan Tzimisce es el alma’ Los miembros del Sabbat recurren a este tropo tan frecuentemente que uno no se sorprendería de saber que esas fueron las primeras palabras que escuchaste al despertar. (...)

Pero incluso si los Lasombra literalmente mantienen la sangre fluyendo, los Tzimisce hacen que valga la pena la continua existencia. Nosotros somos ‘el alma’ porque atendemos las demandas espirituales e intelectuales de esa continuada existencia.”



Greenberg, Andrew

41. **Clanbook: Ventrue: thy kindred's keeper** / Written by Andrew Greenberg. -- [1st ed.] / Editor: Robert Hatch. – Stone Mountain: White Wolf, 1994. – 72 p. : il. ; 28 x 22 cm.. – no. de catálogo: WW2058. – ISBN 1-56504-129-1 : \$10.00 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: Joshua Gabriel Timbrook, Eric Hotz, Jost Amman, Tobias Stimmer, Geofroy Tory, Oronce Fince, Albrecht Durer, Jan van Eyck.
- ✦ Arte de Cubierta: Timothy Bradstreet, Grant Goleash.
- ✦ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: fuente de información sobre el clan Ventrue para *Vampire: the Masquerade*.

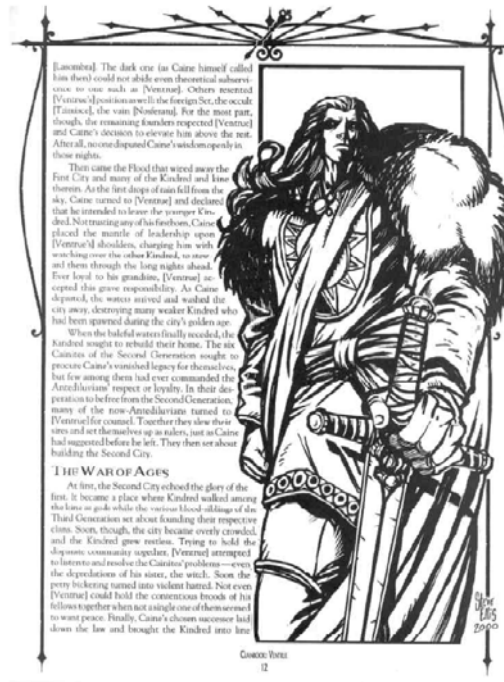
Sumario por Capítulos:

- ✦ Chapter One: The Eternal Book: ficción.
- ✦ Chapter Two: The Distinguished History of the Clan Ventrue: historia del clan Ventrue.
- ✦ Chapter Three: Traditions of the Ventrue: tradiciones, estructura, leyes y perspectivas del clan.
- ✦ Chapter Four: Ventrue Templates: ejemplos de personajes Ventrue.
- ✦ Appendix: Some Distinguished Ventrue: Ventrue ejemplares.

Fragmento representativo relevante:

“You deserve no freedom. You deserve only contempt. Where were you when we built this city? Where were you when we battled the Sabbat? Where were you when the nights promised nothing but treachery and blood? Freedom belongs to those who earned it. For you, the only freedom is death” (p. 3).

“Tú no mereces libertad. Solamente mereces desprecio. ¿Dónde estabas cuando construimos esta ciudad? ¿Dónde estabas cuando batallamos contra el Sabbat? ¿Dónde estabas cuando las noches solamente prometían traición y sangre? La libertad pertenece a aquellos que la han ganado. Para ti, la única libertad es la muerte.”



Dakan, Richard

42. **Clanbook: Ventrue** / Written by Richard Dakan. -- [Rev. ed.] / Editor: Carl Bowen. -- Clarkston: White Wolf, 2000. -- 104 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2358. -- ISBN 1-56504-255-7 : \$14.95 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: Steve Ellis, Leif Jones, Vince Locke, Christopher Shy, Andy Trabbold.
- ✦ Arte de Cubierta: John Van Fleet.
- ✦ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✦ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✦ Sistemas de *Mind's Eye Theatre*: Deird're Brooks.

Sumario: fuente de información sobre el clan Ventrue para *Vampire: the Masquerade*.
Edición Revisada.

Sumario por Capítulos:

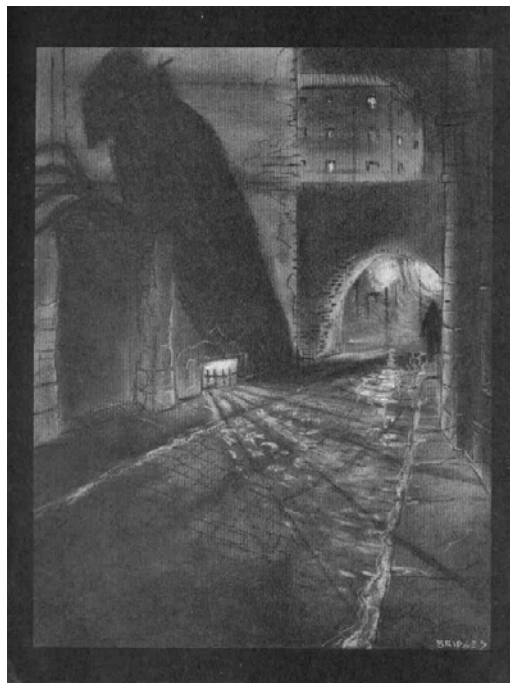
- ✦ Introduction: To Fail and Succeed: ficción.
- ✦ Chapter One: The Kings of the Kindred: historia del clan Ventrue.
- ✦ Chapter Two: The King Is Dead, Long Live the King: filosofía, organización, tradiciones, protocolos y poderes del clan.
- ✦ Chapter Three: Of August Blood: ejemplos de personajes Ventrue.

Fragmento representativo relevante:

“As the original leaders among the third and successive generations, many Ventrue feel that they have ample cause, precedent and justification to lead the others clans (if not rule them outright, in some cases). Their reasoning probably stems from the same justification European kings used to establish their claim to power at one time: divine right” (p. 33).

“Como los líderes originales de la tercera y sucesivas generaciones, muchos Ventrue consideran que tienen abundante razón, precedente y justificación para liderar a los otros clanes (si no es que regirlos completamente, en algunos casos). Su razonamiento probablemente se deriva de la misma justificación que los reyes europeos usaron para establecer sus afirmaciones al poder alguna vez: derecho divino.”

4.3.4 Ciudades nocturnas



Moore, James A.

43. **Berlin by night: the divided heart** / Written by James A. Moore. -- Editor: Greg Rucka. -- Stone Mountain: White Wolf, 1993. -- 126 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW 2214. -- Incluye índice. -- ISBN 1-56504-075-9 : \$15.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Josh Timbrook, Ken Meyer, Jr., E. Allen Smith, Larry Schnell, John Bridges.
- ✂ Arte de Cubierta: George Pratt.
- ✂ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: fuente de información sobre la ciudad de Berlín y crónica para *Vampire: the Masquerade*.

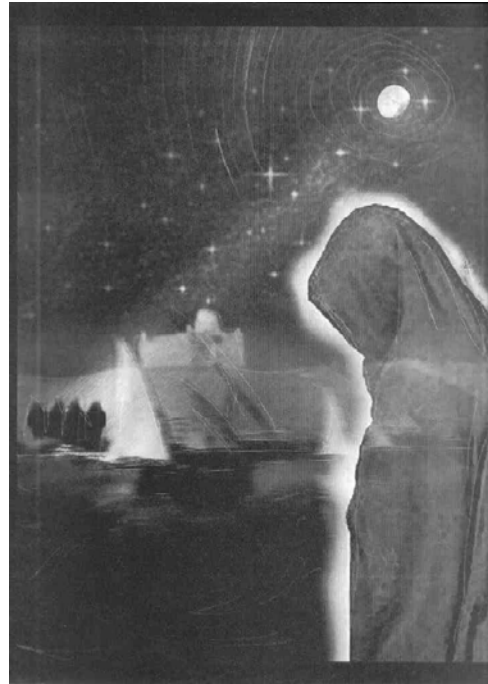
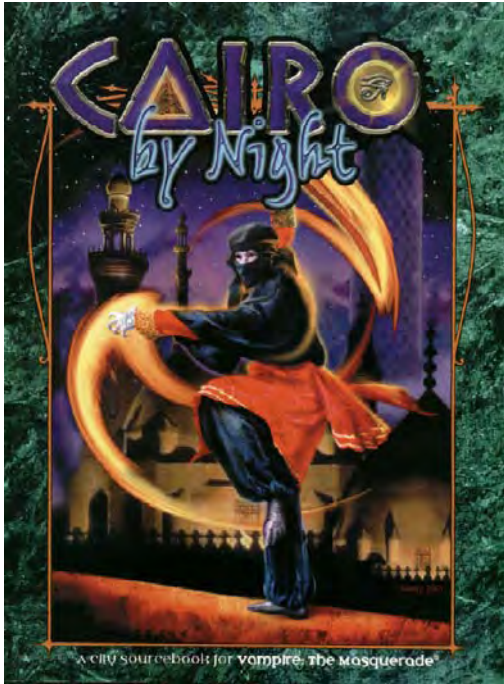
Sumario por Capítulos:

- ✦ Book One: Berlin by Night: describe la historia de la ciudad y a sus vampiros.
- ✦ Book Two: The Ascension of Caine: crónica que se desarrolla en Berlín.
- ✦ Index: apartado del índice.

Fragmento representativo relevante:

“All characteristics in parentheses are only good for when Ankla Hotep is in his Caine persona. Saat et-ta has designed a powerful amulet for Nefertiti, which increases Ankla Hotep’s Chimerstry to the same level of power that one’s of Caine’s own childer would possess. When using his Chimerstry, Ankla Hotep is for all intents and purposes Caine” (p. 121).

“Todas las características en paréntesis sólo se usan cuando Ankla Hotep está haciéndose pasar por Caín. Saatet-ta ha diseñado un poderoso amuleto para Nefertiti, el cual incrementa el Quimerismo de Ankla Hotep al mismo nivel de poder que poseería uno de los chiquillos de Caín. Cuando usa su Quimerismo, Ankla Hotep es Caín para todos los efectos.”



Suleiman, C.A.

44. **Cairo by night** / Written by C.A. Suleiman. -- Editor: Carl Bowen. -- Clarkston: White Wolf, 2001. -- 156 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2410. -- ISBN 1-58846-215-3 : \$19.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Mike Danza, Becky Jollensten, Drew Tucker, Conan Venus.
- ✂ Arte de Cubierta: Lawrence Snelly.
- ✂ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✂ Consultor del Proyecto: Khaldoun.

Sumario: fuente de información sobre la ciudad de El Cairo para *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

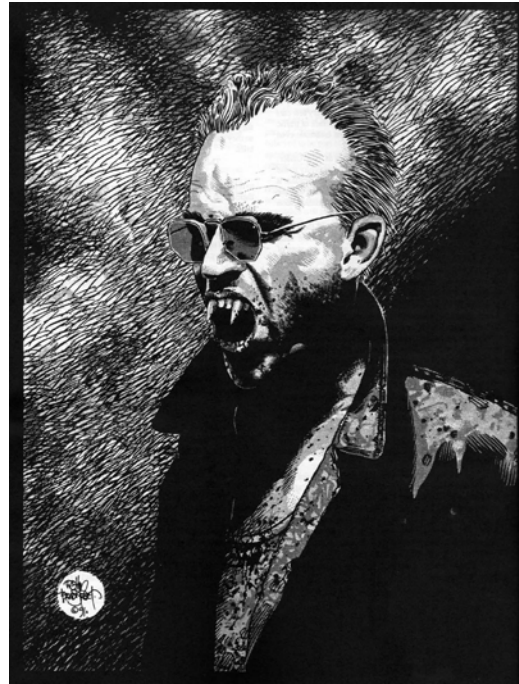
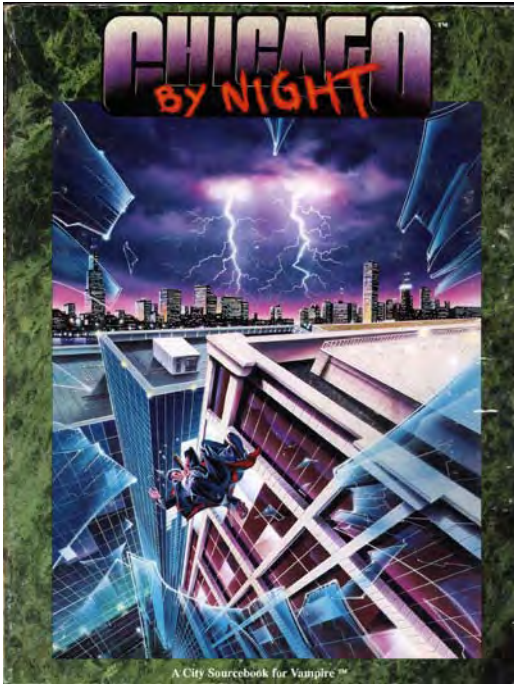
- ✦ Introduction: The Pulse of Millenia: introducción al libro.
- ✦ Chapter One: Sins of the Fathers: A History of Cairo: la historia de la ciudad, entrelazando los acontecimientos de los mortales y los vampiros.
- ✦ Chapter Two: Blood and Sand: Geography and the Undead: la geografía de la ciudad, su relación con los vampiros y la religión practicada en la región.
- ✦ Chapter Three: Brothers in Arms: Pyramids of Power: describe las diferentes facciones de los vampiros en la ciudad.
- ✦ Chapter Four: Dead Among the Dead: The Damned of Cairo: detalla los principales vampiros que habitan Cairo.
- ✦ Chapter Five: *Ummel-Dunya*: Storytelling Cairo: guía para narrar crónicas desarrolladas en Cairo.
- ✦ Appendix: Shadows in Dust: The Hidden Host: una galería de figuras ocultas que habitan en la región.

Fragmento representativo relevante:

“The Kindred of the Middle East share a unique relationship with Islam. Whereas other religions typically repel and often terrify the undead, Islam seems to attract them, making penitents and martyrs of those whom God would condemn. The region’s Muslim Kindred, the Ashirra, have been prominent in Egypt since the nights of Al-Fustat, when several of them made the blossoming City of the Tent their new home” (p. 138).

“Los Vástagos del Medio Oriente comparten una relación única con el Islam. Donde otras religiones típicamente repelen y frecuentemente atemorizan a los no-muertos, el Islam parece atraerles, convirtiendo en penitentes y mártires a aquellos que Dios condenaría. Los Vástagos musulmanes de la región, los *Ashirra*, han sido prominentes en Egipto desde las

noches de Al-Fustat, cuando varios de ellos hicieron del florecimiento de la Ciudad de la Tienda su nuevo hogar.”



Rein-Hagen, Mark

45. **Chicago by night: the second face of the second city** / Written by Mark Rein-Hagen [et al.]. -- [1st ed] / Editor: Graeme Davis and Andrew Greenberg. -- Stone Mountain: White Wolf, 1991. -- 191 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2201. -- Incluye índice. -- ISBN 1-56504-000-7 : \$18.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Tim Bradstreet, Josh Timbrook, Richard Thomas, Ron Spenser, Craig Cartwright.
- ✂ Desarrollo Editorial: Mark Rein-Hagen, Andrew Greenberg.
- ✂ Escritores: Andrew Greenberg, Steve Crow, Josh Timbrook, Travis Lamar Williams, Chris McDonough, Stewart Wieck.

Sumario: fuente de información sobre la ciudad de Chicago para *Vampire: the Masquerade*.

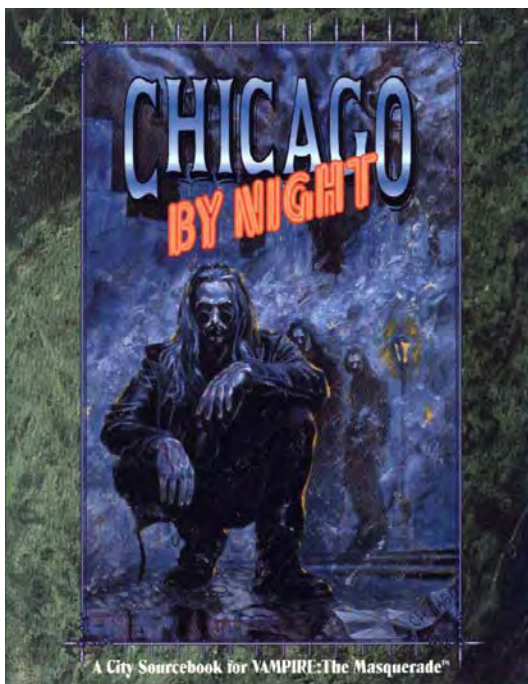
Sumario por Capítulos:

- ✂ Chapter One: Introduction: introducción.
- ✂ Chapter Two: History: describe la historia de Chicago, tanto de la perspectiva mortal como la vampírica.
- ✂ Chapter Three: Geography: presenta la geografía de la ciudad.
- ✂ Chapter Four: Characters: detalla a los Cainitas más prominentes de Chicago.
- ✂ Chapter Five: Encounters: tablas de encuentros posibles en la ciudad, organizados por temática.

Fragmento representativo relevante:

“Intrinsic to the Vampire myth is the heady odor of romance and the fierce sexuality of an Embrace so passionate it is deadly. The power of the vampire’s kiss is an aphrodisiac beyond measure. Nevertheless, there is little to be gained from those steamy moments, in life or in fiction, without the anticipation that comes before that exchange, or the lazy languid feeling that comes after” (p. 184).

“Intrínseco al mito del Vampiro es el embriagador aroma del romance y la fiera sexualidad de un Abrazo tan apasionado que es mortal. El poder del beso del vampiro es un afrodisíaco más allá de toda medida. Sin embrago, hay poco que ganar de esos calientes momentos, genuinos o ficticios, sin la anticipación que viene antes de ese intercambio o del sentimiento flojo y lánguido que viene después.”



Greenberg, Andrew

46. **Chicago by night: the faceless city** / Written by Andrew Greenberg. -- 2nd ed. / Editors: Robert Hatch and Graeme Davis. -- Stone Mountain: White Wolf, 1993. -- 199 p. : il ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2203. -- Incluye índice. -- ISBN 1-56504-051-1 : \$18.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Timothy Bradstreet, Josh Timbrook, Richard Thomas, Steve Casper, Jesper Myrfors, Robert MacNeil.
- ✂ Arte de Cubierta: Doug Gregory.
- ✂ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: fuente de información sobre la ciudad de Chicago para *Vampire: the Masquerade*. Segunda edición.

Sumario por Capítulos:

- ✦ Chapter One: Introduction: introducción que explica los acontecimientos que propiciaron los cambios a la segunda edición de *Chicago by Night*.
- ✦ Chapter Two: History: describe la historia de la ciudad de Chicago.
- ✦ Chapter Three: Geography: describe la geografía de la ciudad.
- ✦ Chapter Four: The Kindred: proporciona información sobre los vampiros que sobreviven en la ciudad.
- ✦ Chapter Five: The Coteries: informa sobre las distintas relaciones que tienen los vampiros del lugar.
- ✦ Appendix: Politics: describe las políticas de las que hacen uso los vampiros.

Fragmento representativo relevante:

“Internal politics are the bane of most roleplaying games, but not so with Vampire. The characters in the coterie have their own goals and motivations, based completely around what their players want, and thus will inevitably be at odds at least occasionally. The Storyteller should be prepared to take full advantage of this.

Most of the time, the characters will probably work together to further common goals; after all, that is the purpose of a coterie. When they don't, however, the story possibilities are endless” (p. 182).

“Las políticas internas son la perdición de la mayoría de los juegos de rol, pero no es así con *Vampire*. Cada personaje en el grupo tiene sus propias metas y motivaciones, basadas completamente alrededor de lo que los jugadores quieren, e inevitablemente se encontrarán

enfrentadas al menos ocasionalmente. El Narrador debe estar preparado para tomar ventaja de esto.

La mayor parte del tiempo, los personajes probablemente trabajarán juntos para avanzar en sus metas comunes; después de todo, ese es el propósito del grupo. Cuando no lo hacen, sin embargo, las posibilidades de historia son infinitas”



Heckel, Harry L.

47. **DC by night: monument to blood** / Written by Harry L. Heckel IV.-- Editor: Laura Perkinson. -- Clarkston: White Wolf, 1995. -- 120 p. : il. ; 28 x 22 cm. -- no. de catálogo: WW2210. -- ISBN 1-56504-225-5 : \$18.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Thomas Berg, Jason Felix, Nick Ruskin, Joshua Gabriel Timbrook.
- ✂ Arte de Cubierta: William O'Connor.
- ✂ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✂ Material Adicional: Heather Curatola, Alan Fisher, Charles Beegly, Amelia G.

Sumario: fuente de información sobre la ciudad de Washington, D.C.

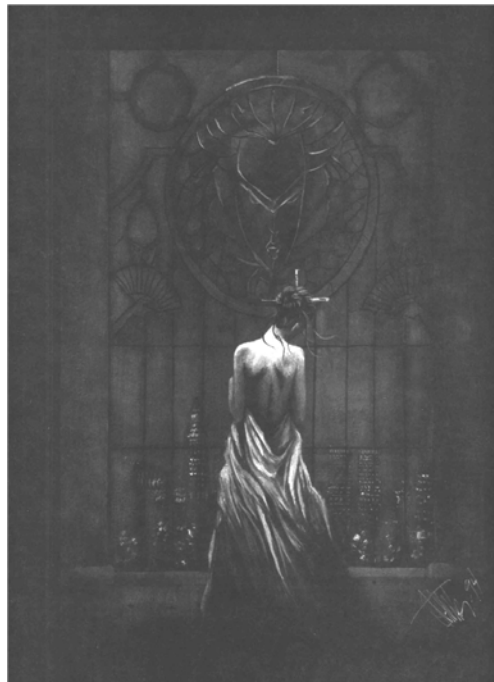
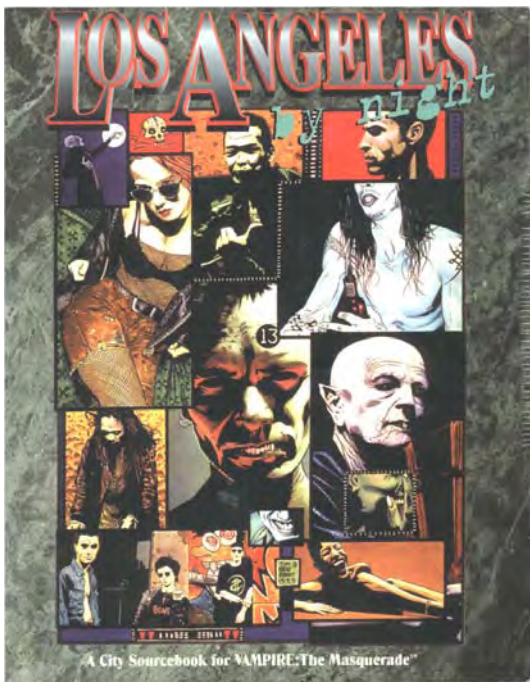
Sumario por Capítulos:

- ✂ Chapter 1: Introduction: introducción.
- ✂ Chapter 2: History: historia de la ciudad de D.C.
- ✂ Chapter 3: Geography: geografía de la ciudad.
- ✂ Chapter 4: The Damned: los vampiros que habitan D.C.
- ✂ Chapter 5: Circles Within Circles: relaciones sociales entre los vampiros de la ciudad.
- ✂ Chapter 6: Running the City: consejos para narrar una crónica en D.C.

Fragmento representativo relevante:

“Washington, D.C. as a setting is rife with story ideas. Each morning every newspaper in the nation reports on events related to Washington, D.C., whether the subject happens to be Congress, the President, the crime rate or an airplane crashing into the White House” (p. 105).

“Washington, D.C. como escenario abunda de ideas para historias. Todas las mañanas cada periódico en la nación reporta eventos relacionados con Washington, D.C., ya sea que el tema sea el Congreso, el Presidente, la tasa de crímenes o un aeroplano estrellándose en la Casa Blanca.”



Dudley, Noah

48. **Los Angeles by night: unlife and death in the Anarch Free States** / Written by Noah Dudley. -- Editor: Jennifer Clarke Wilkes. -- Stone Mountain: White Wolf, 1994. -- 120 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2210. -- ISBN 1-56504-130-5 : \$18.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Tom Berg, Dave Fooden, Matt Haley, Joshua Gabriel Timbrook.
- ✂ Arte de Cubierta: Tim Bradstreet.
- ✂ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✂ Material Adicional: Nancy Bermen.

Sumario: fuente de información sobre la ciudad de Los Angeles para *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

- ✂ Chapter One: The Big Orange: introducción y panorama de la ciudad de Los Angeles.
- ✂ Chapter Two: History: historia de la ciudad.
- ✂ Chapter Three: Geography: describe la geografía del estado de California.
- ✂ Chapter Four: The Damned: describe a los vampiros californianos más importantes.
- ✂ Chapter Five: The Politics of Anarchy: detalla las relaciones políticas y sociales de los vampiros de la región.
- ✂ Chapter Six: Welcome to the Free States: crónica para presentar a los jugadores en la ciudad de Los Angeles.

Fragmento representativo relevante:

“In a world of rules, where tradition governs even the undead, a new breed seeks to break these rules. They’ve thrown off the old ways with fire and stake and brought in new ones. Now the question is not ‘Can it be done?’ but ‘Is it even worse?’ Those who survive will find out” (p. 3).

“En un mundo de reglas, donde la tradición gobierna incluso a los no-muertos, una nueva especie busca romper esas reglas. Ellos han derrocado las viejas formas con fuego y estaca y han traído nuevas. Ahora la pregunta no es ‘¿Puede hacerse?’ sino ‘¿Es esto incluso peor?’ Aquellos que sobrevivan lo averiguarán.”



Boulle, Philippe R.

49. **Mexico City by night** / Written by Philippe R. Boulle, Dean Shomshak and Lucien Soulban. -- Editor: Michelle Lyons. -- Clarkston: White Wolf, 2002. -- 120 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2412. -- ISBN 1-58846-228-5 : \$17.95 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: Leif Jones, Christopher Shy, Kirk Van Wormer, Conan Venus.
- ✦ Arte de Cubierta: John Van Fleet.
- ✦ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✦ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: fuente de información sobre la Ciudad de México para *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

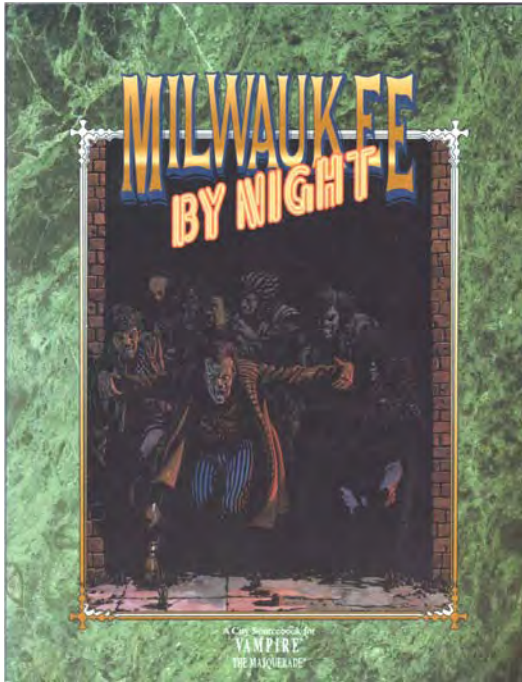
- ✂ Introduction: introducción.
- ✂ Chapter One: Script of Blood (History): explica la historia de la Ciudad de México.
- ✂ Chapter Two: A Flower Growing in Poison (Geography): provee información sobre la geografía de la ciudad.
- ✂ Chapter Three: Characters: detalla algunos vampiros que residen en la capital mexicana.
- ✂ Chapter Four: Plot Threads: sugiere varias tramas que puede usar el narrador para involucrar a los jugadores en una crónica ubicada en el Distrito Federal.
- ✂ Chapter Five: Storytelling: consejos para narrar una crónica en la Ciudad de México.

Fragmento representativo relevante:

“Why does the Sabbat love this city like no other? Not because we celebrate evil for evil’s sake, but because el D.F. is electric, the closest thing to living we’ll ever experience. It’s like sleeping near a live wire. Mortal blood runs hotter here than anywhere else because chilangos are the hardest motherfuckers around. The American Wild West was a clumsy onanism compared to the raw sex of the revolutions. Mexicans know this and revel in their strength because they are chilangos. They’ve survived worse, just like the Sabbat. That’s why the Camarilla fears Mexico City, and why they never tried retaking it. They know Mexico City is just one big gathering of Sabbat members waiting to be Embraced. The Camarilla knows we’ll Embrace the whole city if we have to, and that scares them. As long as Mexico City exists, we’ll never fall” (p. 27).

“¿Por qué el Sabbat ama ésta ciudad como a ninguna otra? No es porque celebremos el mal por el mal mismo, es porque el D.F. es energético, es la cosa más cercana a vivir que experimentaremos. Es como dormir cerca de un cable vivo. La sangre mortal corre más caliente aquí que en cualquier otro lugar porque los chilangos son los hijos de puta más duros que existen. El Salvaje Oeste Americano fue un torpe onanismo comparado con el sexo crudo de las revoluciones. Los mexicanos saben esto y festejan su fuerza porque son

chilangos. Ellos han sobrevivido lo peor, justo igual que el Sabbat. Es por eso que la Camarilla teme a la Ciudad de México, y es por eso que nunca han intentado retomarla. Saben que la Ciudad de México es una gran reunión de miembros del Sabbat esperando ser Abrazados. La Camarilla sabe que Abrazaremos a la ciudad entera si lo requerimos, y eso les asusta. En tanto la Ciudad de México exista, nunca caeremos.”



Browder, Dustin

50. **Milwaukee by night: barren streets, barren hearts** / Written by Dustin Browder. -- Editors: Andrew Greenberg and Rob Hatch. -- Stone Mountain: White Wolf, 1992. -- 128 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- Incluye índice. -- no. de catálogo: WW2105. -- ISBN 1-56504-017-1 : \$12.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: John Bridges, John Cobb, Josh Timbrook, Richard Thomas.
- ✂ Arte de Cubierta: Janet Aulisio.
- ✂ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg.

Sumario: fuente de información sobre la ciudad de Milwaukee para *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

- ✦ Book One: Barren Streets, Barren Hearts: introducción, historia, geografía, vampiros y sus relaciones políticas de la ciudad de Milwaukee.
- ✦ Book Two: Psychomachia: crónica detectivesca desarrollada en Milwaukee.

Fragmento representativo relevante:

“At first the dark streets appear empty, desolate and eerie in their strange abandonment.

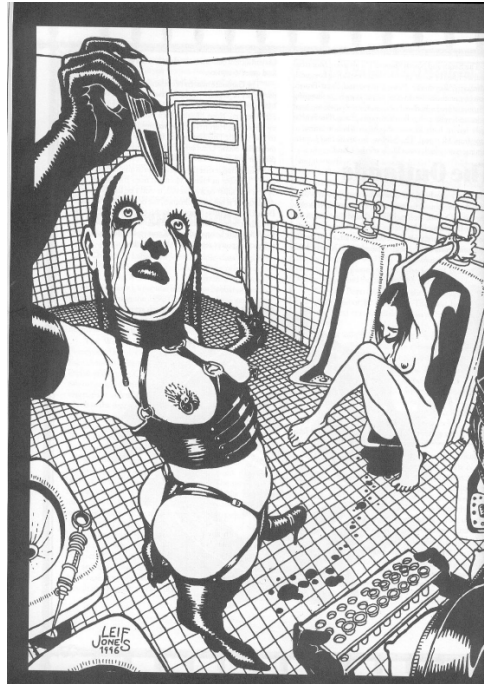
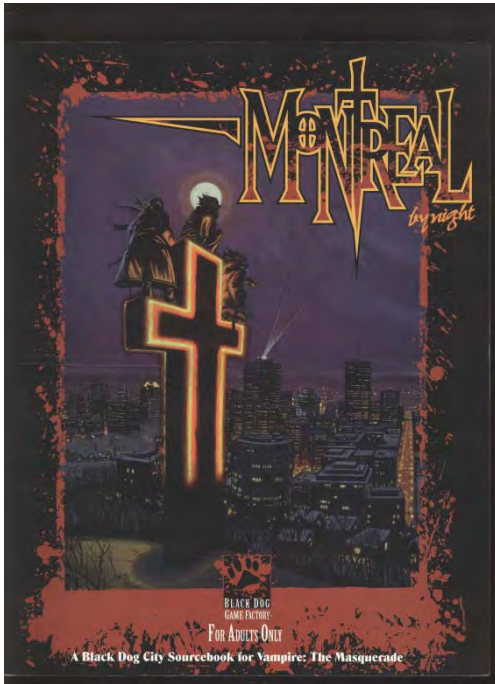
Buildings lie vacant, home to rubble, rats and nothing more.

But a keen eye discerns movement in the gloom. Shadows begin to dart and dash among the neon poles, chasing each other in futile games” (p. 2).

“En un principio las calles oscuras parecen vacías, desoladas y escalofrantes en su extraño abandono.

Los edificios yacen desocupados, hogar de escombros, ratas y nada más.

Pero un ojo atento discierne movimiento en las tinieblas. Sombras empiezan a lanzarse y correr entre los anuncios de neón, persiguiéndose unas a otras en juegos fútiles.”



Boulle, Philippe

51. **Montreal by night: litany of blood** / Written by Philippe Boulle, Joshua Mosqueira-Asheim and Lucien Soulban. -- Editor: Ronni Radner. -- Clarkston: White Wolf, 1997. -- 128 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- Publicado bajo el sello Black Dog. -- no. de catálogo: WW2216. -- ISBN 1-56504-224-7 : \$15.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Leif Jones, Pia Guerra, Christopher Shy, Jason Felix, Joshua Gabriel Timbrook, Dennis Calero.
- ✂ Arte de Cubierta: William O'Connor.
- ✂ Desarrollo Editorial: Ken Cliffe, Robert Hatch.
- ✂ Dirección de Arte: Lawrence Snelly.

Sumario: fuente de información sobre la ciudad de Montreal para *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

- ✂ Prelude: ficción.
- ✂ Chapter One: Introduction: introducción.
- ✂ Chapter Two: History of Blood: historia de la ciudad de Montreal.
- ✂ Chapter Three: Geography: geografía de la ciudad.
- ✂ Chapter Four: Undead Life: panorama de las actividades de los vampiros en Montreal.
- ✂ Chapter Five: Covens: describe a los vampiros de la ciudad y cómo están relacionados unos con otros.
- ✂ Chapter Six: The Chronicle: consejos para que el narrador involucre a los jugadores en el escenario de Montreal.
- ✂ Appendix: The Sabbat Inquisition: describe a la Inquisición del Sabbat.

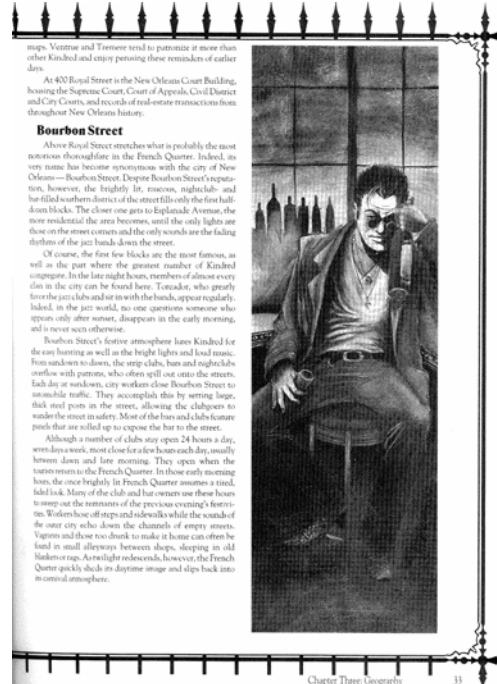
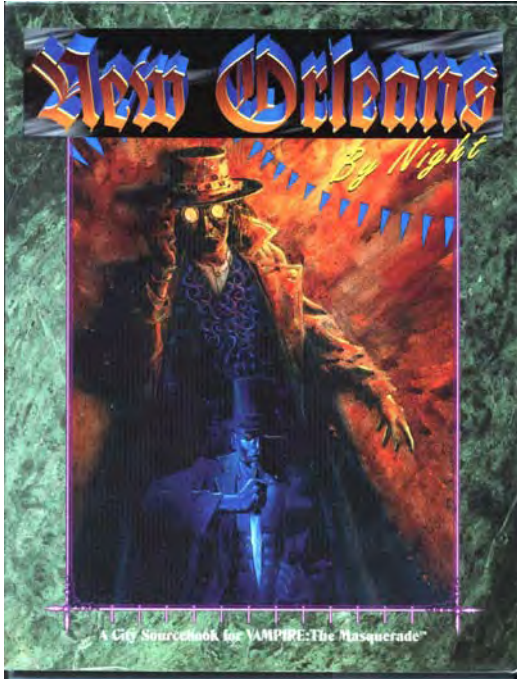
Fragmento representativo relevante:

“Upon the shores of night she sits in a black river, resplendent beneath the artificial mantle of the citadel’s torchlit stars. Tread well upon her streets, for her beauty exacts a price and her shadows breathe. Her mane shimmers with the impetus of faith and her bosom sighs like a passing ghost.

Such is Montreal, the quiet city” (p. 3).

“En las orillas de la noche ella se sienta en un río negro, resplandeciente bajo el manto artificial de las antorchas estelares de la ciudadela. Pisa con cuidado sus calles, porque su belleza exige un precio y sus sombras respiran. Su melena brilla con el ímpetu de la fe y su seno suspira como un fantasma pasajero.

Así es Montreal, la ciudad tranquila.”



Roshell, Patricia Ann

52. **New Orleans by night: on the brink of eternity** / Written by Patricia Ann Roshell. -- Editor: Robert Hatch. -- Stone Mountain: White Wolf, 1994. -- 128 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2209. -- ISBN 1-56504 096-1 : \$18.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Joshua Gabriel Timbrook, Drew Tucker, Lawrence Schnell, E. Allen Smith, Tom Berg.
- ✂ Arte de Cubierta: Doug Alexander Gregory.
- ✂ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: fuente de información sobre la ciudad de Nueva Orleans para *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

- ✂ Book One: New Orleans by Night:
- ✂ Chapter One: Introduction: introducción.
- ✂ Chapter Two: History: historia de la ciudad de Nueva Orleans.
- ✂ Chapter Three: Geography: describe la geografía de la ciudad.
- ✂ Chapter Four: Characters: los vampiros que hacen de Nueva Orleans su hogar.
- ✂ Chapter Five: Coteries: las relaciones políticas y sociales de los vampiros de la ciudad.
- ✂ Book Two: D’Jabbic: crónica desarrollada en Nueva Orleans.

Fragmento representativo relevante:

“Despite the innumerable hardships placed in its path, New Orleans always seems to rise from the very ashes of destruction --- indeed, to transcend its former glory.

Despite the fires that have nearly reduced her Gothic splendor to memory, she still survives. Despite the power struggles that threaten to tear the city apart, she prospers under the almost feudal rule of her prince and his council. Despite laws that bar certain vampires from the city, still New Orleans draws refugees as a beacon in the darkness.

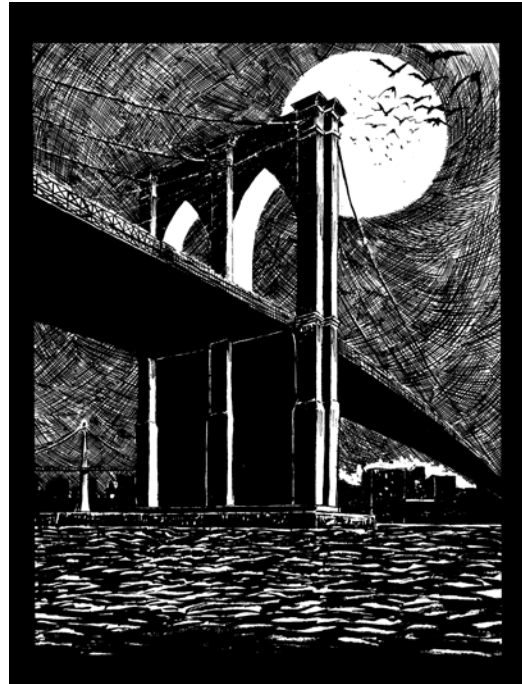
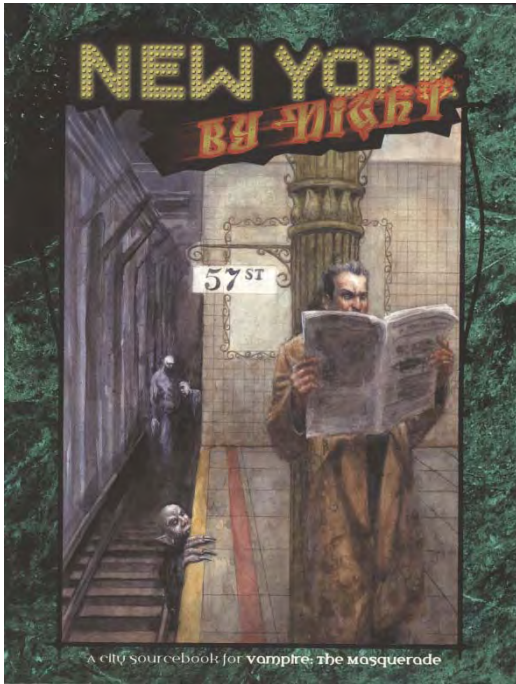
Despite all these obstacles and more, the city endures, as immortal as the Kindred who reside within. Perhaps, when even they have passed into memory, the city they called home will yet survive” (p. 3).

“A pesar de las innumerables dificultades colocadas en su camino, Nueva Orleans parece siempre alzarse de las cenizas de la misma destrucción --- ciertamente, para trascender su gloria pasada.

A pesar de los fuegos que casi redujeron su esplendor Gótico a una memoria, ella aún sobrevive. A pesar de las luchas de poder que amenazan con desgarrar la ciudad, ella prospera bajo el mandato casi feudal de su príncipe y su concilio. A pesar de las leyes que

prohiben la entrada a ciertos vampiros a la ciudad, Nueva Orleans aún atrae refugiados como un faro en la oscuridad.

A pesar de todos estos obstáculos y más, la ciudad prevalece, tan inmortal como los Vástagos que residen en ella. Quizás cuando incluso ellos hayan pasado a ser un recuerdo, la ciudad que llamaron hogar aún sobreviva.”



Achilli, Justin

53. **New York by night** / Writen by Justin Achilli. -- Editor: James Stewart. -- Clarkston: White Wolf, 2001. -- 136 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2411. -- ISBN 1-58846-218-1 : \$17.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Mike Danza, Michael Gaydos, Christopher Shy.
- ✂ Arte de Cubierta: Mike Danza.
- ✂ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: fuente de información sobre la ciudad de Nueva York para *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

- ✂ Introduction: Long Streets, Long Nights: introducción.
- ✂ Chapter One: The City Never Sleeps: historia de la ciudad de Nueva York.
- ✂ Chapter Two: The Face of the City: geografía de la ciudad.
- ✂ Chapter Three; All the Beautiful Monsters: describe a los vampiros que habitan Nueva York.
- ✂ Chapter Four: Conspiracies: panorama de diferentes tramas que transcurren en la localidad.
- ✂ Chapter Five: Telling the Tale: consejos para narrar una crónica en Nueva York.

Fragmento representativo relevante:

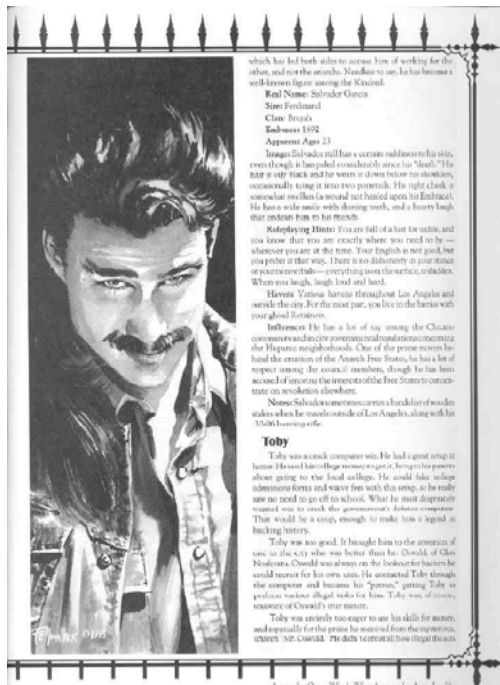
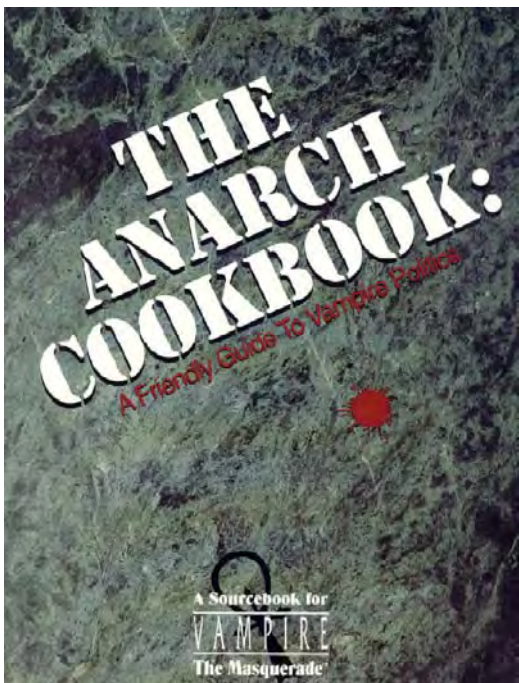
“None of the content in this book has been changed. There’s no cabal of supernatural creatures behind the events of that wretched day. Handling it at all in the context of the game would be the height of insensitivity, especially so closely to the time that the wounds were made. By not including those events, we are not denigrating the situation through omission, we are merely maintaining a respectful silence.

To everyone who lost loved ones or, worse, their own lives, you are in our thoughts and prayers” (Justin Achilli, 14 September 2001, p. 2)

“Nada del contenido de este libro ha sido cambiado. No hay una cábala de criaturas sobrenaturales atrás de los eventos de ese día desdichado. Manejarlo dentro del contexto de un juego sería la cúspide de la insensibilidad, especialmente tan cercano al tiempo en que estas heridas fueron hechas. Al no incluir estos eventos no estamos denigrando la situación a través de la omisión, meramente estamos manteniendo un respetuoso silencio.

Para aquellos que perdieron a seres queridos o, peor aún, sus propias vidas, sepan que ustedes están en nuestros pensamientos y oraciones.” (Justin Achilli, 14 de septiembre del 2001)

4.3.5 Fuentes de información



Bridges, Bill

54. **The anarch cookbook: a friendly guide to vampire politics** / By Bill Bridges with Kerry Thornley. -- Editor: Robert Hatch. -- Stone Mountain: White Wolf, 1993. -- 87 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2207. -- ISBN 1-56504-048-1 : \$15.00 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: Joshua Gabriel Timbrook, Jesper Myrfors, Max Fellwalker.
- ✦ Arte de Cubierta: Chris McDonough.
- ✦ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg.
- ✦ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: fuente de información relativa a la filosofía y prácticas de los anarcas.

Sumario por Capítulos:

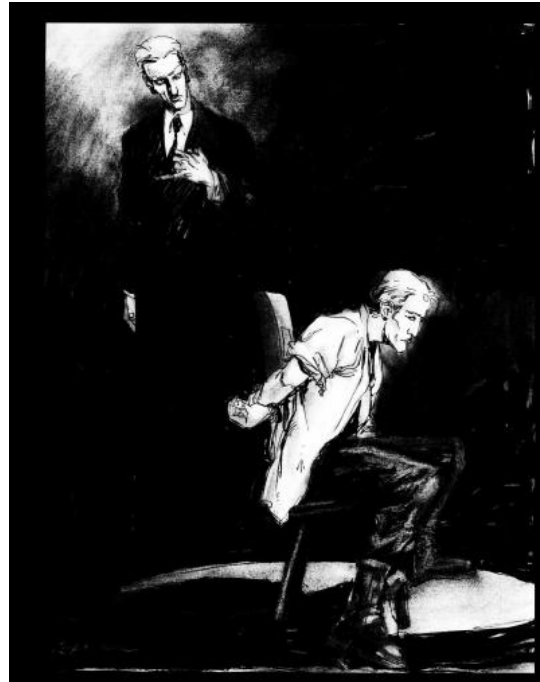
- ✂ Introduction: Este libro es tanto para jugadores y narradores y describe a los anarcas.
- ✂ Preface: An Anarch Manifesto: el manifiesto anarca fundamenta la rebelión de los vampiros que se oponen al príncipe.
- ✂ Chapter One: Joining the Cause: describe quiénes son los anarcas.
- ✂ Chapter Two: The Revolt: describe el modo de operar de los anarcas en su lucha contra el poder del príncipe.
- ✂ Chapter Three: Weapons for the Fight: aborda tácticas para la subversión.
- ✂ Chapter Four: War!: todo lo necesario para llevar al juego la guerra entre los vampiros antiguos y los más jóvenes.
- ✂ Postscript: Pleading Your Case: describe las tácticas apologéticas cuando la revuelta anarca falla.
- ✂ Appendix One: Who's Who Among the Anarchs: estadísticas de juego de algunos vampiros anarcas, así como sus historias de trasfondo.
- ✂ Appendix Two: Anarch Slang: términos lingüísticos particulares de la cultura anarca.

Fragmento representativo relevante:

“We are the children of democracy. We had the power to vote our leaders in life. Why should we lose this now, because those who are too old cannot change? They knew only kings and queens in their youth; they think only of kings and queens in their eternal age.

But we can think new thoughts, dream new forms of rule! It is time to turn the tables, to teach the old to be young again. And if they do not listen, we will break their bones, take their blood and bury them alive in the hot earth!” (p. 11).

“Somos los hijos de la democracia. Nosotros teníamos el poder de votar por nuestros líderes en vida. ¿Por qué debemos perder eso ahora debido a que aquellos demasiados viejos son incapaces de cambiar? Ellos conocieron solamente reyes y reinas en su juventud; ellos piensan solamente en reyes y reinas en su edad eterna. ¡Pero nosotros podemos pensar nuevos pensamientos, soñar nuevas formas de gobierno! Es tiempo de cambiar, de enseñar a los viejos a ser jóvenes de nuevo. ¡Y si no escuchan, les romperemos sus huesos, tomaremos su sangre y los enterraremos vivos en la tierra ardiente!”



Marmell, Ari

55. **Archons & Templars** / Written by Ari Marmell, Sarah Roark and Janet Trautvetter. -- Editor: Diane Piron-Gelman. -- Clarkstone: White Wolf, 2002. -- 147 p. : il. ; 28 x 22 cm.. - - no. de catálogo: WW2425. -- ISBN 1-58846-224-2 : \$19.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Mike Danza, Mike Gaydos, Vince Locke.
- ✂ Arte de Cubierta: Lawrence Snelly.
- ✂ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: fuente de información que describe a los Arcontes de la Camarilla y a los Templarios e Inquisidores del Sabbat.

Sumario de Capítulos:

- ✦ Chapter One: The Noble Cause: transcripción de una conversación entre un Arconte y otros vampiros.
- ✦ Chapter Two: Captains of the Holy War: ficción que describe las obligaciones de los Templarios y los Inquisidores.
- ✦ Chapter Three: Characters: describe los personajes en función a su rol dentro de la Camarilla y el Sabbat.
- ✦ Chapter Four: Of Wits and Wisdom: la sutileza de actuar contra los enemigos que se encuentran dentro de la propia secta.
- ✦ Chapter Five: Storytelling: consejos para narrar historias con Arcontes y Templarios como protagonistas.
- ✦ Appendix: Tools of the Trade: sistemas de juego referentes a las dos agrupaciones descritas en el libro.

Fragmento representativo relevante:

“This is what makes you so perfect, ’ he said.

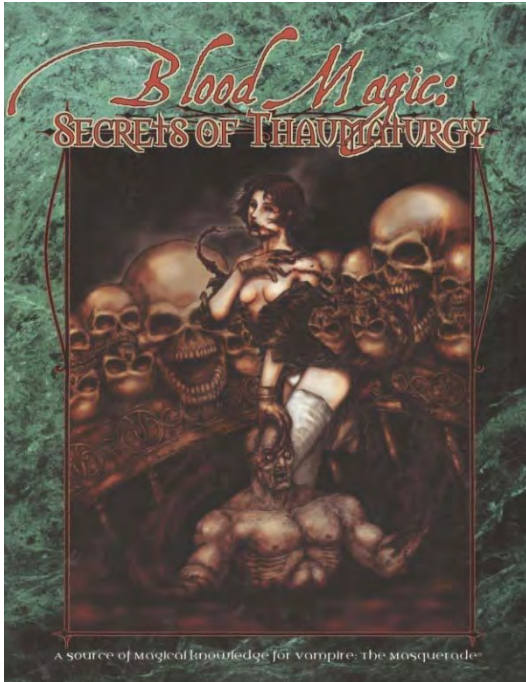
‘Excuse me?’

‘You have a sense of responsibility’” (p. 67).

“‘Esto es lo que te hace perfecta’ dijo.

‘¿Disculpa?’

‘Tienes sentido de responsabilidad.’”



Baugh, Bruce

56. **Blood magic: secrets of thaumaturgy** / Written by Bruce Baugh [et al.]. -- Editor: Cinthya Summers. -- Clarkston: White Wolf, 2000. -- 140 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2106. -- ISBN 1-56504-246-8 : \$19.95 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: Leif Jones, Arte Interior: Patrick Lambert, Larry MacDougal, Alex Shiekman.
- ✦ Arte de Cubierta: Patrick Lambert.
- ✦ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✦ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✦ Escritor: Chris Bjork, John Goff, Alan I. Kravit, Robin D. Laws, James Moore.

Sumario: fuente de información sobre la disciplina Taumaturgia para *Vampire: the Masquerade*.

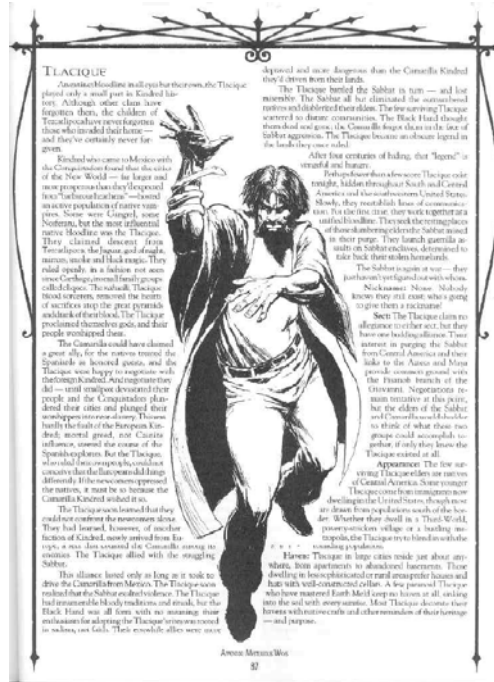
Sumario por Capítulos:

- ✂ Prelude: Tricks of the Trade: ficción relacionada con la Taumaturgia.
- ✂ Introduction: explica el contenido del libro.
- ✂ Chapter One: The History of Blood Magic: la historia de la magia de sangre.
- ✂ Chapter Two: The Rites of Blood: los secretos de la disciplina Taumaturgia que posee el Clan Tremere.
- ✂ Chapter Three: The Ways of Magic: caminos y rituales de Taumaturgia poco conocidos.
- ✂ Chapter Four: Eldritch Sorceries: donde se explica la hechicería sanguínea antigua.
- ✂ Appendix: The Faces of Magic: contiene información estadística de la magia de sangre.

Fragmento representativo relevante:

“Unlike the arcane paths of Thaumaturgy, Koldunic Sorcery is a spiritual magic that manipulates the elements in nature. From the magically rich and diseased soil of their ancestral demesnes, the Tzimisce drew demonic power” (p. 126).

“Al contrario de los caminos arcanos de la Taumaturgia, la Hechicería Koldunica es una magia espiritual que manipula los elementos naturales. Del mágicamente rico y enfermo suelo de sus dominios ancestrales, los Tzimisce extraen su poder demoníaco”



Shomshak, Dean

57. **Blood sacrifice: the thaumaturgy companion** / Written by Dean Shomshak and Ari Marmell. -- Editor: Michelle Lyons. -- Clarkston: White Wolf, 2002. -- 96 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2423. -- ISBN 1-58846-222-6 : \$14.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Mike Danza, Drew Tucker
- ✂ Arte de Cubierta: David Leri
- ✂ Desarrollo Editorial: Justin Achilli
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas

Sumario: fuente de información sobre la Taumaturgia para *Vampire: the Masquerade*. Amplía el libro *Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy*.

Sumario por Capítulos:

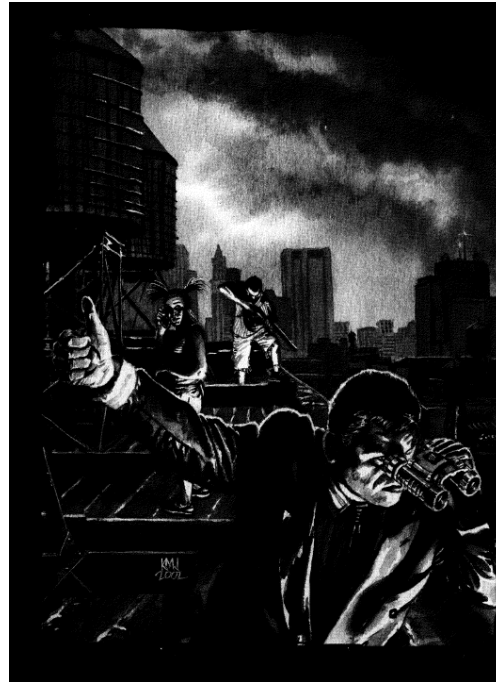
- ✂ Prelude: Vendetta: ficción relativa a la Taumaturgia.
- ✂ Introduction: In Vitae Veritas: da la introducción a los cuatro tipos de magia sanguínea ritual.
- ✂ Chapter One: Akhu --- The Divine Image: describe la hechicería de los Seguidores de Set.
- ✂ Chapter Two: Dur-An-Ki --- The Demon-Haunted World: describe la magia practicada por los vampiros del Medio Este.
- ✂ Chapter Three: Sadhana --- A Meditation Upon Blood: introduce la magia de los vampiros de la India.
- ✂ Chapter Four: Wanga --- Legacy of the Caribbean: expande la Taumaturgia de la región del Caribe relacionada con el vudú.
- ✂ Appendix: Mysterious Ways: presenta nuevos rituales para Necromancia y Hechicería Koldúnica. También describe la magia de vampiros mesoamericanos y el uso de talismanes.

Fragmento representativo relevante:

“Like Wanga (see Chapter Four), Nahuallolt is as much a religious system as a form of magic. The Tlacique believe that their magic comes from a Tezcatlipoca and other ancient gods of Central and South America, gods upon whom the Tlacique still call. They believe these gods demand sacrifices, that the sun requires blood and hearts to keep it alive from day to day” (p. 88).

“Igual que *Wanga* (ver Capítulo Cuatro), *Nahuallolt* es tanto un sistema religioso como una forma de magia. Los Tlacique creen que su magia proviene de Tezcatlipoca y otros dioses

antiguos de Centro y Sur América, dioses a los que los Tlacique aún llaman. Ellos creen que estos dioses demandan sacrificios, que el sol requiere sangre y corazones para permanecer vivo día a día”.



Roark, Sarah

58. **Caine's chosen: the Black Hand** / Written by Sarah Roark, C.A. Suleiman and Janet Trautvetter. -- Editor: Ellen Kiley. -- Stone Mountain: White Wolf, 2003. -- 100 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2428. -- ISBN 1-58846-236-6 : \$16.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Mike Danza, Ken Meyer Jr., Kirk Van Wormer.
- ✂ Arte de Cubierta: David Leri.
- ✂ Desarrollo Editorial: Justin Achilli
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas

Sumario: fuente de información sobre la Mano Negra para *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

- ✂ Introduction: Mysterious Ways: introducción.
- ✂ Chapter One: Movements of an Unseen Hand (History): explica la historia de la Mano Negra.
- ✂ Chapter Two: Form Follows Function: explica la organización y deberes de la Mano Negra.
- ✂ Chapter Three: Tactics and Methodology: describe el modo de operar de la Mano Negra, así como sus maniobras militares y políticas.
- ✂ Chapter Four: We Are Legion (Characters): explora la creación de personajes Mano Negra e incluye sistema de juego para disciplinas de alto nivel y sus combinaciones.
- ✂ Chapter Five: Storytelling: provee de consejos para narrar crónicas relacionadas con la Mano Negra.
- ✂ Appendix: Personalities: personajes representativos de la Mano Negra.

Fragmento representativo relevante:

“I am also going to be with you in the field. That’s why you can trust me. I’m not to send you into a situation and sit back on the sidelines with popcorn while you get creamed. You may have had this experience with other so-called consultants. Know that this will be different. The Hand doesn’t ask anything of its fellow Sabbat that it’s not willing to do. When one of us comes in to consult on a war effort, we shepherd the thing from the beginning to end so we’re accountable for the results. If we make the plan, we stay to help execute it” (p. 61).

“Yo también voy a estar con ustedes en el campo. Es por eso que pueden confiar en mí. No los voy a mandar a un lugar y sentarme en la banca con palomitas mientras los despedazan. Ustedes pueden haber tenido esta experiencia con otros asesores. Sepan que ésta vez será diferente. La Mano no le pide nada a sus compañeros Sabbat que no esté dispuesta a hacer.

Cuando uno de nosotros llega como asesor a un esfuerzo bélico, dirigimos todo desde el principio hasta el fin, así que somos los responsables de los resultados. Si hacemos el plan, nos quedamos a ejecutarlo.”



Bennet, Gavin

59. **Chaining the beast** / Written by Gavin Bennet, Trevor Chase and James Kiley. -- Editor: Ken Cliffe. -- Stone Mountain: White Wolf, 2003. -- 124 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2432. -- ISBN 1-58846-241-2 : \$19.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Vince Locke, Andy Trabbold, Kirk Van Wormer.
- ✂ Arte de Cubierta: Andy Trabbold.
- ✂ Desarrollo Editorial: James Kiley.

Sumario: fuente de información de los caminos éticos que puede seguir un vampiro en *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

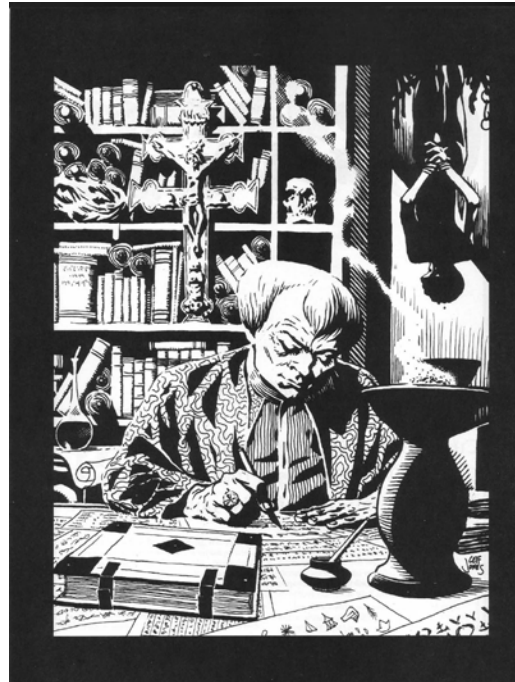
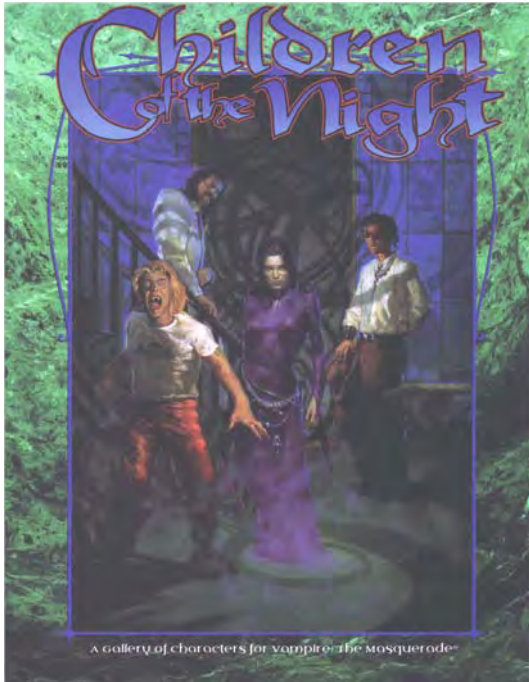
- ✂ Prologue: The End of Innocence: ficción a manera de prólogo.

- ✦ Introduction: introducción al libro.
- ✦ Chapter One: The Right Road Lost: panorama de los Caminos de Iluminación, incluyendo su origen y qué Vástagos pueden usarlos.
- ✦ Chapter Two: Rigors of the Way: describe la desilusión y posterior degeneración que experimenta un vampiro al despojarse de su humanidad y cómo debe buscar nuevos lineamientos éticos.
- ✦ Chapter Three: Paths of Enlightenment: describe más de veinte caminos en detalle, incluyendo su historia, eventos actuales y moralidad.
- ✦ Chapter Four: Knowing the Way: consejos para narrar en relación a los códigos morales de los vampiros.
- ✦ Appendix: Fellow Travelers: información básica del juego en torno a la moral más allá de la Humanidad.

Fragmento representativo relevante:

“Most vampires lost Humanity as they continue to exist. The endless nights, all those struggles and thirst for blood wear away at a creature’s higher sensibilities. Ultimately, the fate of many is to lose their souls to the Beast, becoming more of a monster every night until the last vestiges of morality have all been shed” (p. 26).

“La mayoría de los vampiros pierden Humanidad conforme continúan existiendo. Las noches eternas, las crueles pugnas y la sed de sangre desaparecen las sensibilidades más refinadas. Finalmente el destino para varios es perder sus almas ante la Bestia, convirtiéndose más en un monstruo cada noche, hasta que los últimos vestigios de moralidad son totalmente arrancados.”



Brooks, Dierd're

60. **Children of the night** / Written by Dierd're Brooks [et al.]. -- Editor: Ed Hall. -- Clarkston: White Wolf, 1999. -- 101 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2023. -- ISBN 1-56504-244-1 : \$14.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Leif Jones, Christopher Shy.
- ✂ Arte de Cubierta: Brad Noble.
- ✂ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✂ Escritores: Richard E. Dansky, Greg Fountain, Robert Hatch, Jess Heinig, Stephe Herman, Mark Moore, Clayton Oliver, Sven Skoog, Lucien Soulban, Cynthia Summers, Stewart Wieck, Fred Yelk.

Sumario: galería de personajes de *Vampire: the Masquerade*.

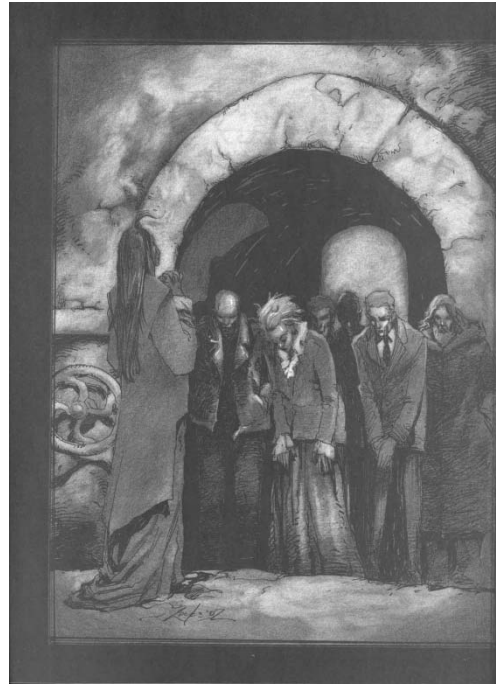
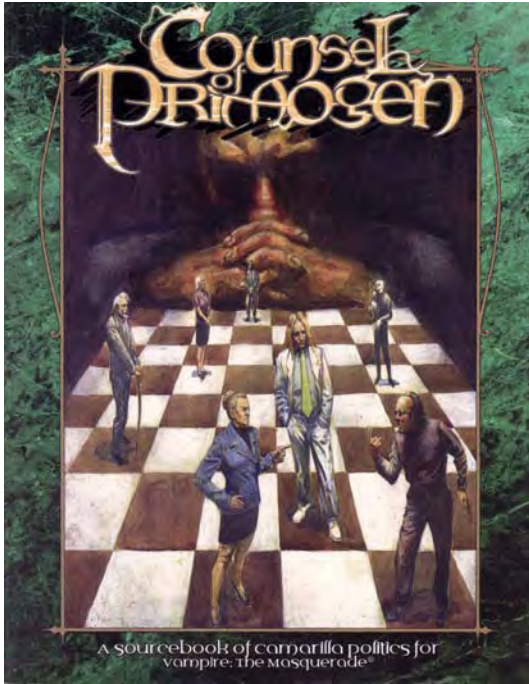
Sumario por Capítulos:

- ✂ Introduction: How to Use This Book: introducción.
- ✂ Chapter One: Scions of the Sabbat: fichas de personajes del Sabbat.
- ✂ Chapter Two: Pillars of the Camarilla: fichas de personajes de la Camarilla.
- ✂ Chapter Three: Independents and Inconnu: fichas de personajes de vampiros independientes.

Fragmento representativo relevante:

“Some believe that Dracula is old, tired and broken, a fallen champion whose power is but a whisper beside the bellow it used to be. Others claim his hermitage is necessary to his survival --- that his failed attempt to lose himself in the pages of fiction has made a hell of his unlife and rendered him a target, a prisoner in his own house, prey to the fate and the whim of arrogant foes who would play Brutus to his Caesar” (p. 96).

“Algunos creen que Drácula está viejo, cansado y acabado, un campeón caído cuyo poder es meramente un susurro comparado al rugido que solía ser. Otros claman que su existencia ermitaña es necesaria para su sobrevivencia --- que su fallido intento de perderse en las páginas de la ficción ha hecho un infierno su no-vida y que lo convirtió en un blanco, en un prisionero en su propia casa, presa del destino y los caprichos de enemigos arrogantes dispuestos a interpretar el papel de Bruto con su César”



Blackwelder, Kraig

61. **Counsel of Primogen** / Written by Kraig Blackwelder [et al.]. -- Editor: Janice Sellers. -- Stone Mountain: White Wolf, 2003. -- 128 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2429. -- ISBN 1-58846-237-4 : \$19.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Vince Locke, Mike Danza, Matt Mitchell.
- ✂ Arte de Cubierta: Mike Danza.
- ✂ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✂ Escritor: Christopher Gunning, Ari Marmell, Cynthia Summers.

Sumario: fuente de información sobre las políticas Camarilla con énfasis en el grupo de los Primogénitos.

Sumario por Capítulos:

- ✦ Introduction: introducción.
- ✦ Chapter One: Hallowed Halls of Power: historia, reglas y cargos de los Primogénitos.
- ✦ Chapter Two: Around the Table: describe los recursos a la disposición de los Primogénitos.
- ✦ Chapter: Three: Shaking the Foundation: relaciones sociales de los Primogénitos en su consejo.
- ✦ Chapter Four: Who Holds the Reins: responsabilidades y poderes de los Primogénitos.
- ✦ Chapter Five: Storytelling: consejos para narrar una crónica relacionada con los Primogénitos.

Fragmento representativo relevante:

“The primogen council, even more than the prince (who may or may not ultimately have the sect’s interest at heart), is the Camarilla’s primary representative and governing policy-making body in the cities it holds, a humble reflection of the great Inner Circle itself. The council’s responsibilities, consequently, are legion” (p. 51).

“El consejo de la primogenitura, incluso aún más que el príncipe (quien finalmente puede o no tener en su corazón los intereses de la secta), es el principal representante de la Camarilla y es su cuerpo gobernante al proveer de políticas en las ciudades que mantiene, siendo un humilde reflejo del mismo Círculo Interno. Las responsabilidades del consejo, consecuentemente, son infinitas.”



Brown, Steve C.

62. **Dirty secrets of the Black Hand** / Written by Steven C. Brown. -- Editor: Erin Kelly. -
- Stone Mountain: White Wolf, 1994. -- 128 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo:
WW2006. -- ISBN 1-56504-142-9 : \$18.00 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: Jason Felix, David Ferber, Lief Jones, Joshua Gabriel Timbrook, Dave Allsop, Stuart Beel, Nicholas Ruskin.
- ✦ Arte de Cubierta: Ken Meyer Jr.
- ✦ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg.
- ✦ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: fuente de información sobre la Verdadera Mano Negra para *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

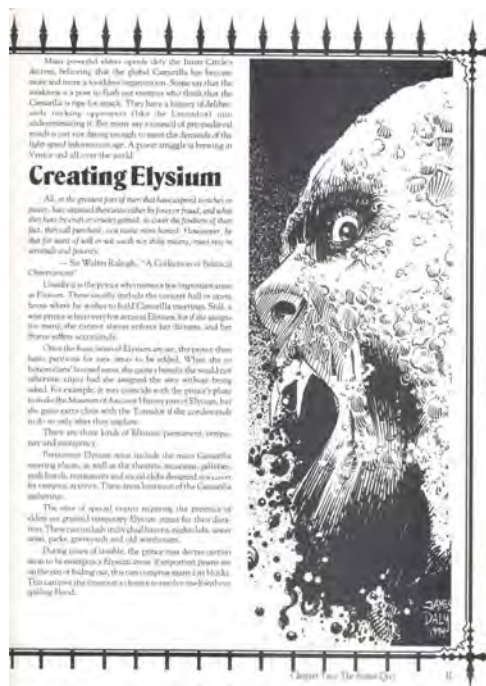
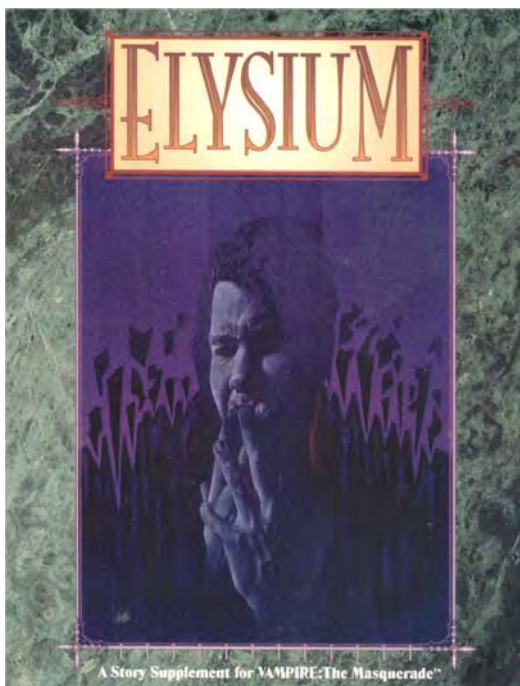
- ✂ Chapter One: You Are One of Us Now!: historia, estructura y léxico de la Verdadera Mano Negra.
- ✂ Chapter Two: Unlife Within the Black Hand: ideología y prácticas de la Verdadera Mano Negra.
- ✂ Chapter Three: The Blood of Our Own: los clanes relacionados con la Mano Negra.
- ✂ Chapter Four: Building Better Bastards: creación de personajes Mano Negra, información sobre líneas de sangre, caminos éticos, habilidades, poderes, méritos, defectos e información sobre los revenants.
- ✂ Chapter Five: Enoch, The City Caine Built: describe la primera ciudad, ubicada en la tierra de los muertos.
- ✂ Chapter Six: Templates: ejemplos de personajes Mano Negra.
- ✂ Appendix One: Those You Should Fear: miembros de la Mano Negra ejemplares y estereotipos.
- ✂ Appendix Two: The Hidden Agenda: describe criaturas extrañas relacionadas con la disciplina de Vicissitude.

Fragmento representativo relevante:

“The fabled Book of Nod describes the known history of the First City, but no version makes mention of it existing in the Shadowlands. The Black Hand originally believed it discovered a means of passage into the Underworld on its own, and that it was merely luck or the providence of Caine that they found the valley of Enoch. However, most now believe the Antediluvians led their minions to the city they had re-formed from their memories” (p. 92).

“El fabuloso Libro de Nod describe la historia conocida de la Primera Ciudad, pero ninguna versión hace mención de que exista en la Tierra de las Sombras. La Mano Negra originalmente creía haber descubierto un medio de pasaje hacia el Mundo Subterráneo por

sí mismos, y que fue meramente suerte o la providencia de Caín por la que encontraron el valle de Enoch. Sin embargo, ahora la mayoría cree que los Antediluvianos condujeron a sus esbirros a la ciudad que ellos habían reformado de sus recuerdos.”



Greenberg, Daniel

63. **Elysium: the elder wars: secrets of generational genocide** / Written by Daniel Greenberg and Teeuwynn. -- Editor: Jennifer Clarke Wilkes. -- Stone Mountain: White Wolf, 1994. -- 88 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2233. -- ISBN 1-56504-155-0 : \$15.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: James Daly, Lief Jones, Nick Ruskin, Joshua Gabriel Timbrook.
- ✂ Arte de Cubierta: John Matson.
- ✂ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: fuente de información relativa a los vampiros antiguos y al Elíseo para *Vampire: the Masquerade*.

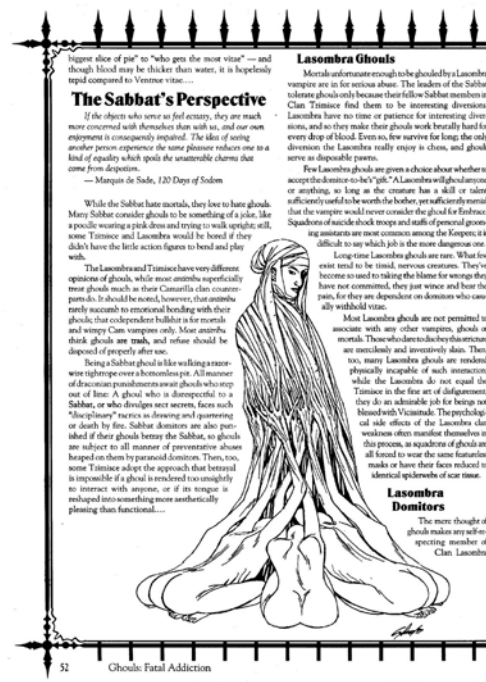
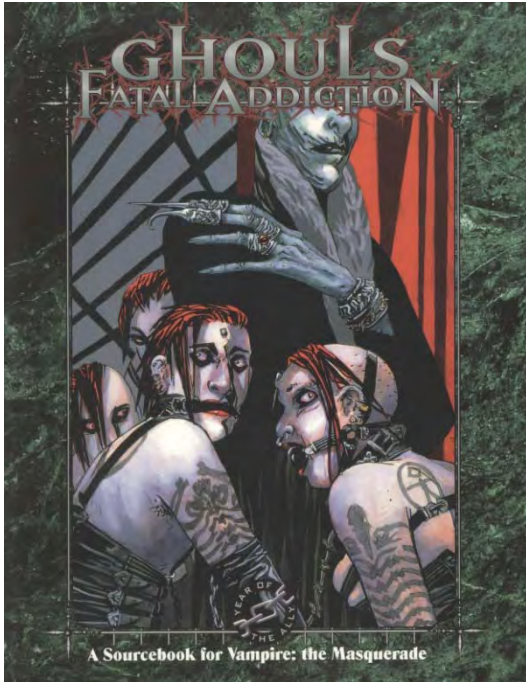
Sumario por Capítulos:

- ✂ Introduction: introducción.
- ✂ Chapter One: Power Structures: relaciones sociales de los antiguos.
- ✂ Chapter Two: The Status Quo: describe el concepto de Elíseo.
- ✂ Chapter Three: Tools of Control: perspectivas de los diferentes clanes hacia los trasfondos de juego y consejos para narrar una crónica.
- ✂ Chapter Four: Elder Characters: cómo crear de personajes antiguos.
- ✂ Appendix: Gehenna Cults: describe diferentes cultos de la Gehenna.

Fragmento representativo relevante:

“A Brujah elder who remained active in the early 20th century may secretly favor atonal compositions by Schoenberg or Stravinsky’s Rite of Spring, which caused riots during its premiere but which to many modern ears is indistinguishable from much older classical works” (p. 11).

“Un Brujah antiguo que permaneció activo a principios del siglo 20 puede secretamente favorecer composiciones atonales de Schoenberg o el Rito de Primavera de Stravinsky, el cual durante su estreno causó revuelo pero que a muchos oídos modernos es indistinguible de obras clásicas mucho más antiguas.”



Radner, Ronni

64. **Ghouls: fatal addiction** / Written by Ronni Radner and Ethan Skemp. -- Editor: Ed Hall. -- Clarkston: White Wolf, 1997. -- 120 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2021. -- ISBN 1-56504-230-1 : \$15.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Guy Davis, Vince Locke.
- ✂ Arte de Cubierta: Guy Davis, Vince Locke.
- ✂ Desarrollo Editorial: Robert Hatch.
- ✂ Dirección de Arte: Lawrence Snelly.

Sumario: fuente de información sobre los ghouls de *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

- ✂ Fiction: Blood Is Thicker: ficción.
- ✂ Introduction: The First Taste: introducción.
- ✂ Chapter One: A Clockwork Crimson: describe la biología y fisiología de los ghouls.
- ✂ Chapter Two: Masters and Servants?: detalla las relaciones que tienen los ghouls con los vampiros.
- ✂ Chapter Three: Character Creation: sistema de creación de personajes ghouls.
- ✂ Chapter Four: Storytelling: consejos de narración para una crónica relacionada con ghouls.
- ✂ Chapter Five: Templates: ejemplos de personajes ghoul.

Fragmento representativo relevante:

“Ghouls who enjoy s adomasochistic activity tend to be the luckiest of the lot. Although vampires don’t enjoy intercourse, many find that beating and whipping their ghouls into shape is an excellent catharsis for the Beast, and sexually submissive ghouls experience the orgasms of their lives when their domitors ‘punish’ them for pleasure” (p. 65).

“Los ghouls que disfrutan la actividad sadomasoquista tienden a ser los más afortunados de todos. Aunque los vampiros no disfrutan el coito, muchos descubren que golpear y azotar a sus ghouls es una catarsis excelente para la Bestia, y los ghouls sexualmente sumisios experimentan los orgasmos de sus vidas cuando sus dominadores los ‘castigan’ por placer.”



Marmell, Ari

65. **Gilded cage** / Written by Ari Marmell and Michael Mearls. -- Editor: James Stewart. -- Clarkston: White Wolf, 2001. -- 112 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2420. -- ISBN 1-58846-216-1 : \$15.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Michael Gaydos, Matt Mitchell, Drew Tucker.
- ✂ Arte de Cubierta: Michael Gaydos.
- ✂ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: fuente de información sobre política e influencia para *Vampire: the Masquerade*.

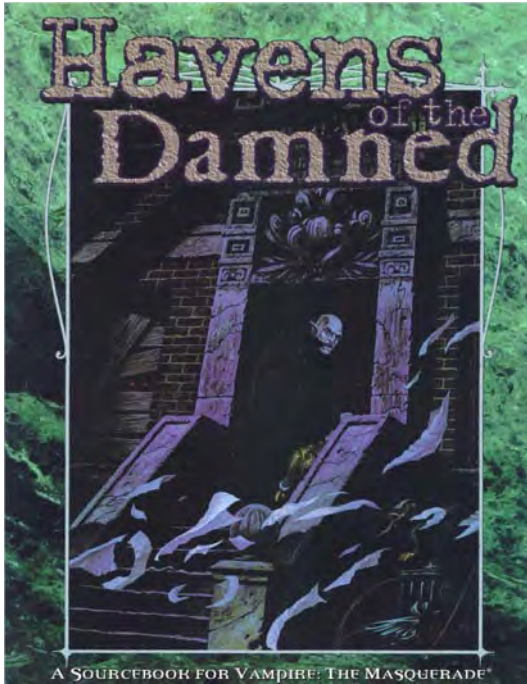
Sumario por Capítulos:

- ✂ Introduction: Power Corrupts: introducción.
- ✂ Chapter One: The Business at Hand: describe el mundo corporativo.
- ✂ Chapter Two: Social Climbing: describe a la alta sociedad.
- ✂ Chapter Three: On Matters of Governance: describe las esferas de gobierno.
- ✂ Chapter Four: The Streets: describe los bajos estratos de la sociedad.
- ✂ Chapter Five: Outside the Box: describe esferas de influencia poco communes.
- ✂ Chapter Six: Pulling the Strings: consejos de narración para una crónica centrada en el uso de influencias.

Fragmento representativo relevante:

“A favorite Sabbat tactic is to break into a politician’s home --- eluding security with various Disciplines --- and dose the target up with a heavy trip of roofies. The Sabbat then takes their victim to some run-down brothel and snaps a host of incriminating pictures of its target cavorting with prostitutes of both sexes, animals, children or whatever else it has handy. (...) Soon after, the Sabbat drops by for a second visit armed with the pictures and a bullet-point agenda of what it wants to see in the city” (p. 63).

“Una de las tácticas favoritas del Sabbat es entrar en la casa de un político --- eludiendo a la seguridad con varias Disciplinas --- y drogar al objetivo en un pesado viaje de *roofies*. El Sabbat entonces lleva a su víctima a algún decadente burdel y toma una serie de fotos incriminadoras de su objetivo retozando con prostitutas de ambos sexos, animales, niños o cualquier otra cosa a la mano. (...) Poco después, el Sabbat realiza una segunda visita provisto con las fotografías y una agenda precisa de lo que desea ver en la ciudad.”



Chambers, John

66. **Havens of the damned** / Written by John Chambers [et al.]. -- Editor: Diane Piron-Gelman. -- Clarkston: White Wolf, 2002. -- 100 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2426. -- ISBN 1-58846-225-0 : \$14.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Michael Gaydos, Matt Mitchell, Jim Nelson.
- ✂ Arte de Cubierta: Jim Nelson.
- ✂ Desarrollo Editorial: Carl Bowen.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✂ Escritores: Christopher Gunning, Jess Heinig, David Martin, Steve McDonald, Lucien Soulban.
- ✂ Material Adicional: Shannon Hennessey, Jason Miller, Ed Spymoun.

Sumario: fuente de información sobre distintos tipos de refugios de vampiros para *Vampire: the Masquerade*.

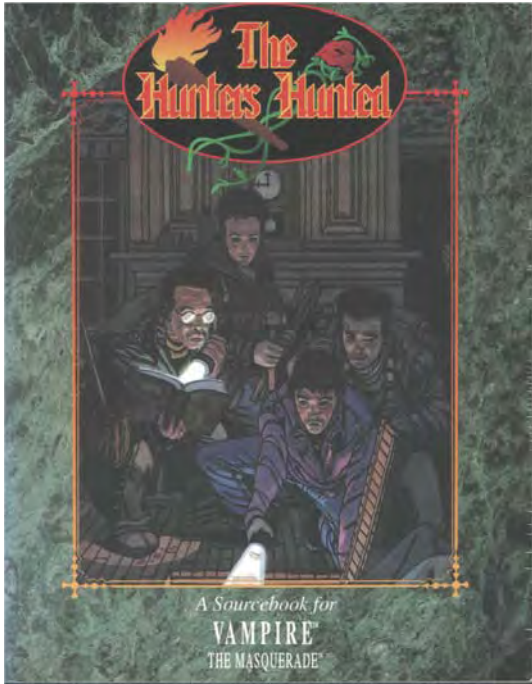
Sumario por Capítulos:

- ✦ Introduction: introducción.
- ✦ The Winchester Mystery House: describe la mansión Winchester.
- ✦ A Real Fixer-Upper: describe un hotel, refugio de un setita.
- ✦ The Local: describe un refugio comunal del Sabbat.
- ✦ The Glass House: describe una casa diseñada por un vampiro ilusionista.
- ✦ Downstairs Downtown: describe un sótano que sirve de refugio.
- ✦ The House of Storms: describe un parque de patinetas y zona de *paintball* que facilita los hábitos alimenticios de la vampira que los mantiene.
- ✦ The Guardian Lakes Country Club: describe un *country club* donde un vampiro Gangrel hace su morada.
- ✦ The Elevator and the Arrow: describe un elevador de granos y oficina que funcionan como refugio de un vampiro Ravnos.
- ✦ Zatopek Farms: describe una granja de gusanos donde se esconde un Tzimisce.
- ✦ The Legend of Sensual Secrets: describe una casa de placer administrada por una vampira *voyeur*.
- ✦ The Venetian: describe un hotel y casino en Las Vegas.
- ✦ The Gatekeeper's Hold: describe una planta de tratamiento de agua que funge como refugio a un nosferatu.
- ✦ The House that Fear Built: describe una caótica casa donde habita una malkavian.
- ✦ CVN 70 USS *Carl Vinson*: describe un portaviones naval y las complicaciones de su residente vampiro.
- ✦ The Chattanooga Recreational Center: describe un centro recreativo donde su habitante vampiro encuentra refugio a través de la interacción social con los mortales.

Fragmento representativo relevante:

“By the very definition of the word, a Cainite’s haven must be a place of safety. It must keep out the deadly rays of the sun entirely, and it must be well fortified against the outbreak of fire” (p. 5).

“Por su misma definición, un refugio Cainita debe ser un lugar de seguridad. Debe de mantener completamente fuera los mortales rayos del sol y debe estar bien fortificado contra el inicio de un incendio.”



Bridges, Bill

67. **The hunters hunted: the battle is joined** / Written by Bill Bridges. -- Editors: Andrew Greenber and Rob Hatch. -- Stone Mountain: White Wolf, 1992. -- 88 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2205. -- ISBN 1-56504-020-1 : \$10.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Josh Timbrook, Janet Aulisio, John Bridges, Darryl Midgette.
- ✂ Arte de Cubierta: Janet Aulisio.
- ✂ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg, Rob Hatch, Sam Chupp.

Sumario: fuente de información sobre cazadores de vampiros para *Vampire: the Masquerade*.

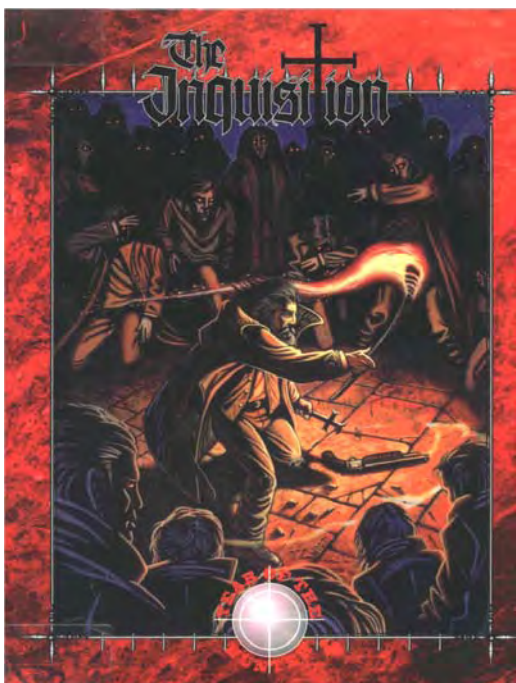
Sumario por Capítulos:

- ✂ The Hunters Hunted: portada.
- ✂ Introduction: introducción.
- ✂ Chapter One: A Hunter's Diary: el diario de Elise Barrington, donde narra su experiencia con los vampiros.
- ✂ Chapter Two: The Hunt: describe los métodos concernientes a la cacería de vampiros.
- ✂ Chapter Three: The Hunters: describe las organizaciones que dan caza a los vampiros.
- ✂ Chapter Four: Living the Hunt: creación de personajes dedicados a la cacería de vampiros.
- ✂ Appendix One: Famous Hunters: cazadores famosos.
- ✂ Appendix Two: Hunting Gear: equipo utilizado en la cacería.

Fragmento representativo relevante:

“Too often humans scurry in fear of the dark. Too often they curry favor with the lords of the evil. Too often they are weak, petty, vain and foolish. But not all, and not always. The battle is joined” (p. 3).

“Con demasiada frecuencia los humanos corren temerosos de la oscuridad. Con demasiada frecuencia buscan favores de los señores del mal. Con demasiada frecuencia son débiles, mezquinos, vanidosos y tontos. Pero no todos, y no siempre. La batalla se incrementa.”



Estes, Jim

68. **The Inquisition: deus vult** / Written by Jim Estes. -- Editor: Ethan Skemp. -- Clarkston: White Wolf, 1995. -- 112 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2020. -- ISBN 1-56504-228-X : \$12.00 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: Mike Cheney, James Daly, Nick Ruskin, Ron Spencer.
- ✦ Arte de Cubierta: William O'Connor.
- ✦ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg.
- ✦ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: fuente de información sobre la Inquisición para *Vampire: the Masquerade*.

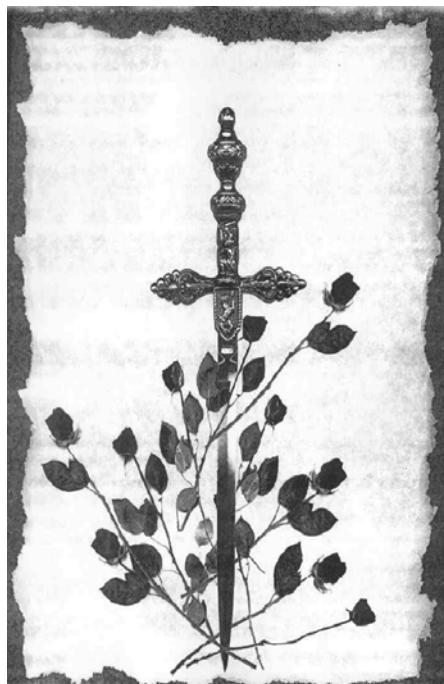
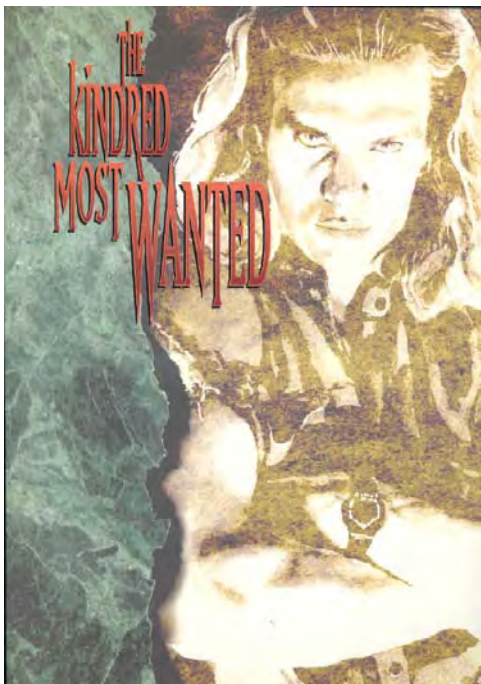
Sumario por Capítulos:

- ✂ Introduction: introducción.
- ✂ Chapter One: The Way of the Martyr: historia, prácticas, geografía y monasterios de la Sociedad de Leopoldo.
- ✂ Chapter Two: Catechism: perspectivas e información que posee la Inquisición.
- ✂ Chapter Three: Character Creation: creación de personajes inquisidores.
- ✂ Chapter Four: Storyteller's Aids: consejos para narrar una crónica con inquisidores.
- ✂ Chapter Five: Inquisitor Personalities: ejemplos de personajes inquisidores.
- ✂ Appendix: Cenaculum Construction: cómo detallar una base de operaciones de la Inquisición.

Fragmento representativo relevante:

“For more than 700 years, the Inquisition --- or, more properly, the Society of Leopold --- has weathered the storm of the World of Darkness. Founded by a ‘mere mortal’, the Society has been a constant thorn in the side of the Kindred and of her denizens of the World of Darkness; a thorn that seems ever-resistant to being pulled once and for all” (p. 5).

“Por más de 700 años, la Inquisición --- o más propiamente, la Sociedad de Leopoldo --- ha capeado la tormenta del Mundo de Oscuridad. Fundada por un ‘mero mortal’, la Sociedad ha sido una espina constante en el costado de los Vástagos y otros habitantes del Mundo de Oscuridad; una espina que parece siempre resistirse a ser arrancada de una vez por todas.”



Ackles, Ran

69. **The kindred most wanted: the eternal crime** / Written by Ran Ackles. -- Editor: Brian Campbell. -- [Stone Mountain?]: White Wolf, 1994. -- 104 p. : il. ; 33 x 22 cm. -- no. de catálogo: WW2230. -- ISBN 1-56504-124-0 : \$15.00 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: Ken Meyer, Jr.
- ✦ Arte de Cubierta: Ken Meyer, Jr.
- ✦ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg.
- ✦ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: fuente de información sobre los vampiros más buscados para *Vampire: the Masquerade*.

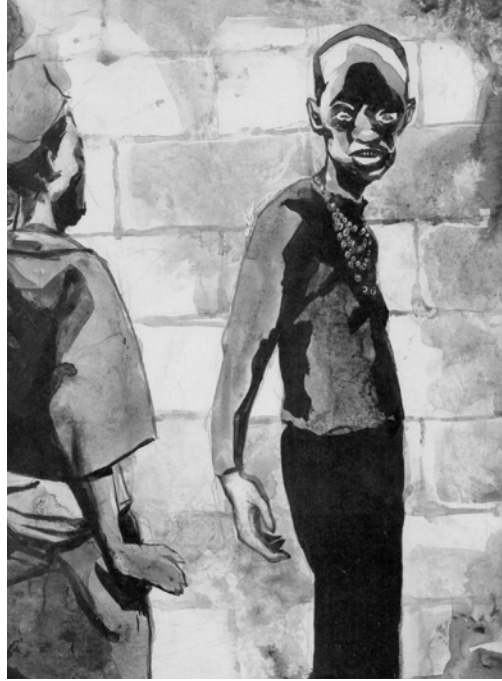
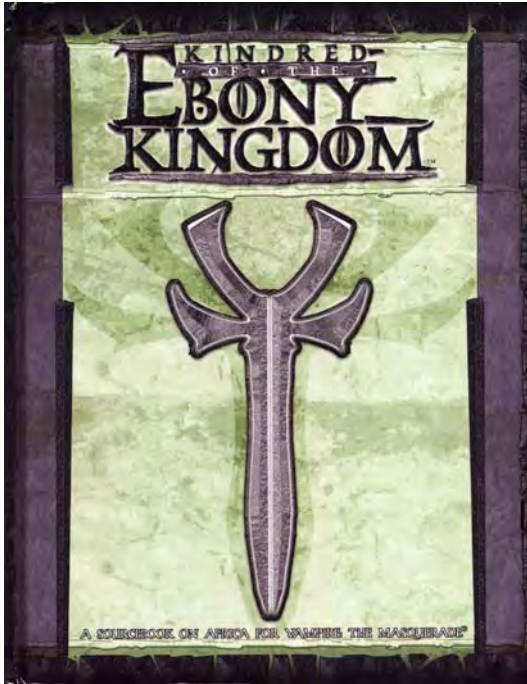
Sumario por Capítulos:

- ✦ Introduction: introducción y panorama de la lista de los trece Vástagos más buscados por la Camarilla. Consecuentemente los capítulos describen a cada uno de éstos vampiros:
- ✦ Angelo.
- ✦ Rabbat.
- ✦ Genina.
- ✦ Enkidu.
- ✦ Ossian.
- ✦ Dylan.
- ✦ Ferox.
- ✦ Alexis.
- ✦ Germaine.
- ✦ Tariq.
- ✦ Valerius Maior.
- ✦ Petaniqua.
- ✦ Kemintiri.
- ✦ Book Two: Redemption and Damnation: crónica relacionada con Ferox.

Fragmento representativo relevante:

“The purpose of The Kindred Most Wanted is to acquaint you with some of the most cunning and dangerous creatures ever called under a Blood Hunt. Conversely, there are those who are innocent, whose membership in this nefarious group may have come for no better reason than the personal enmity of a powerful vampire. The capture or destruction of these Anathema is mandated by the Camarilla as a whole. Other sects and bloodlines, such as the Sabbat and the Setites, also seek some of the Anathema” (p. 9).

“El propósito de los Vástagos Más Buscados es darte a conocer a algunas de las más astutas y peligrosas criaturas que algunas vez han sido condenadas a la Cacería de Sangre. A la inversa, existen también aquellos que son inocentes, cuya afiliación a este nefasto grupo puede deberse a ninguna otra razón que la enemistad personal con un vampiro poderoso. La captura o destrucción de estos Anatemas es mandada por toda la Camarilla. Otras sectas y líneas de sangre, como el Sabbat y los Setitas, también buscan a algunos de los Anatemas.”



Achilli, Justin

70. **Kindred of the ebony kingdom** / Written by Justin Achilli [et al.]. -- Editor: Carl Bowen. -- Stone Mountain: White Wolf, 2003. -- 208 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- Incluye índice. -- no. de catálogo: WW2441. -- ISBN 1-58846-239-0 : \$29.95 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: Guy Davis, Michael Gaydos, Leif Jones, Vince Locke, Ken Meyer, Jr., Christopher Shy, Drew Tucker, Kirk Van Wormer, Conan Venus.
- ✦ Arte de Cubierta: Kieran Yanner.
- ✦ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✦ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✦ Escritores: Jason Feldstein, Joddie Gray, Will Hindmarch, Ari Marmell, Voronica Whitney-Robinson.
- ✦ Material Adicional: Dale Donovan, Alan I. Kravit, James Lowder.

Sumario: fuente de información sobre la región de África para *Vampire: the Masquerade*.

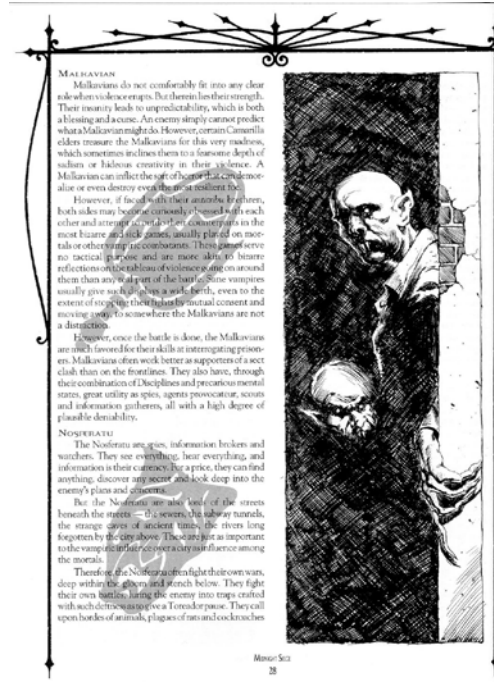
Sumario por Capítulos:

- ✂ Chapter One: The Ebony Kingdom: panorama del escenario del Reino de Ébano.
- ✂ Chapter Two: Legacies: describe los legados de los Laibon (los clanes de los vampiros africanos).
- ✂ Chapter Three: Character Creation: creación de personajes Laibon.
- ✂ Chapter Four: Disciplines and Other Witchery: disciplinas, poderes y magia locales.
- ✂ Chapter Five: Geography: describe la geografía africana.
- ✂ Chapter Six: Storytelling: consejos para narrar una crónica en la región.
- ✂ Chapter Seven: Antagonists and Bestiary: presenta antagonistas y una lista de animales con sus estadísticas de juego.
- ✂ Appendix: Minor Legacies and Clans: detalla los legados menores y los clanes extranjeros al continente africano.

Fragmento representativo relevante:

“The legacy is the cultural kernel of the Laibon. African vampires place a great deal of importance on the responsibilities and entitlements associated with one’s legacy. It’s like family, in that the legacy is the fundamental connection between Laibon but is, in practice, often not a real factor of social interactions” (p. 8).

“El legado es el núcleo cultural de los Laibon. Los vampiros africanos conceden gran importancia a las responsabilidades y derechos asociados con el legado de uno. Es como la familia, pues el legado es la conexión fundamental entre Laibons, pero frecuentemente en la práctica no es un factor real en las interacciones sociales.”



Bennett, Gavin

71. **Midnight siege** / Written by Gavin Bennett [et al.]. -- Editor: James Stewart. -- Clarkston: White Wolf, 2001. -- 128 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no de catálogo: WW2422. -- ISBN 1-58846-219-6 : \$17.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Mike Danza, Michael Gaydos, Christopher Shy.
- ✂ Arte de Cubierta: Phil Hale
- ✂ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✂ Escritores: Robert Hatch, Darren MacLennan, Michael Mearls, Jon Wilkie.
- ✂ Material Adicional: Justin Achilli, Matthew McFarland.

Sumario: fuente de información sobre los conflictos entre sectas para *Vampire: the Masquerade*.

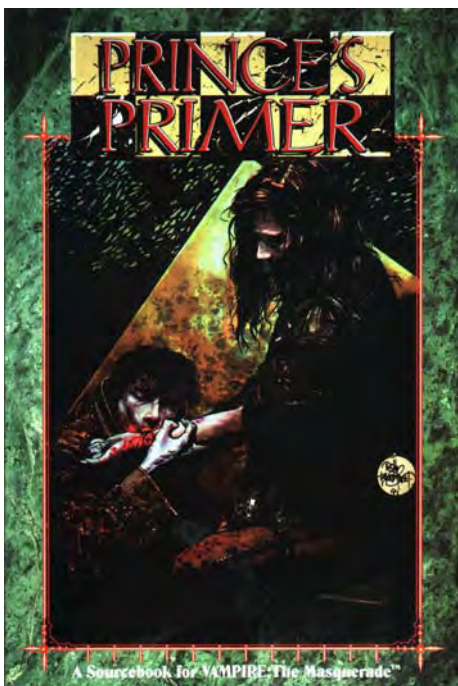
Sumario por Capítulos:

- ✦ Prelude: Requiem for the Monster: ficción.
- ✦ Introduction: Troubled Times: introducción.
- ✦ Chapter One: The Ivory Tower: describe las estrategias políticas, sociales y militares de la Camarilla durante sus conflictos.
- ✦ Chapter Two: The Sword of Caine: describe las tácticas del Sabbat relativas a los asedios.
- ✦ Chapter Three: Strange Bedfellows: señala la participación de otros habitantes de la noche que pueden involucrarse en un conflicto (anarcas, Inconnu, hombres lobo, hechiceros).
- ✦ Chapter Four: Storytelling the Tides of Conflict: consejos para narrar una crónica alrededor de los eventos de un asedio.
- ✦ Appendix: The War Chest: describe la cronología de un conflicto y ejemplos de personajes participantes de ambas sectas.

Fragmento representativo relevante:

“If the Damned childer of Caine are infamous for one thing, it is their ancient Jyhad. From the nights of Ur and Jericho, vampires have fought each other for reasons ranging from personal vengeance to the control of nations” (p. 11).

“Si los Malditos chiquillos de Caín son infames por una cosa, es por su antigua Jyhad. Desde las noches de Ur y Jericó, los vampiros han peleado unos con otros por razones que van desde venganzas personales hasta el control de naciones.”



Tower, Allen

72. **Prince's primer** / Written by Allen Tower and Michael McLaughlin. – Editor: Ronni Radner. – Clarkston: White Wolf, 1996. – 128 p. : il. ; 23x 15 cm.. – no. de catálogo WW2232. – ISBN 1-56504-201-8 : \$10.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Jason Brubaker, Daryll Elliot, Alex Sheikman.
- ✂ Arte de Cubierta: Timothy Bradstreet and Grant Goleash.
- ✂ Desarrollo Editorial: Jennifer Hartshorn, Richard E. Dansky.
- ✂ Dirección de Arte: Aileen E. Miles, Lawrence Snelly.

Sumario: fuente de información sobre cómo rige un Príncipe su ciudad en *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

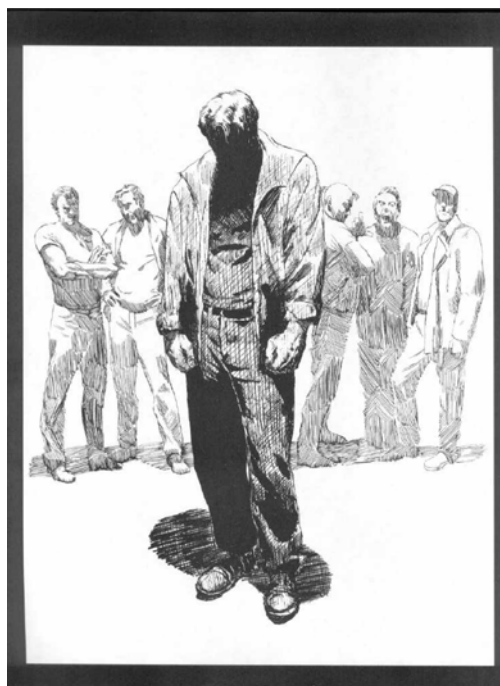
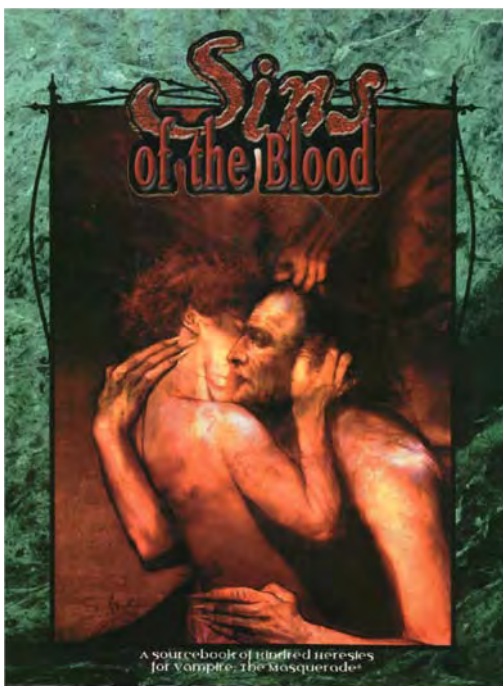
- ✂ A Brief Introduction: introducción.
- ✂ F. Lyon Wall's Guide to How the Clans Screw Their Own: sobre las características de los clanes de la Camarilla.
- ✂ Leadership Cost Analysis: examina la utilidad de diferentes recursos de información para dominar una ciudad.
- ✂ A Treatise on Conflict: un tratado sobre cómo utilizar a tus enemigos en tu beneficio.
- ✂ Some Readings on the Clans: cómo buscar el apoyo de los diferentes clanes de la Camarilla.
- ✂ Notes Found in the Effects of Lodin, Late Prince of Chicago: notas personales sobre cómo debe de conducirse un Príncipe.
- ✂ A Manifesto on Becoming Prince: ensayo sobre cómo volverse el Príncipe de la ciudad.
- ✂ Report from the St. Louis Conclave: recomendaciones sobre el papel que juega el Príncipe en mantener la posición de la Camarilla.
- ✂ Appendix: Some Notable Princes: ejemplos de Príncipes notables.

Fragmento representativo relevante:

“Those who rule do not share their secrets; those who attain power and who are wise do not reveal how they achieved their position. I am telling you these things because in you I see a power worth cultivating; a leader capable of becoming a dynamic prince in whatever city you choose as your domain. I am writing this to tell you about those tactics that I have found effective in that long climb to the top” (p. 72).

“Aquellos que gobiernan no comparten sus secretos; aquellos que alcanzan el poder y son sabios no revelan cómo consiguieron su posición. Te voy a decir estas cosas porque veo en ti un poder digno de cultivar; un líder capaz de convertirse en un príncipe dinámico en

cualquier ciudad que elijas como tu dominio. Estoy escribiendo esto para decirte acerca de las tácticas que he encontrado efectivas en esa larga escalada hacia la cima.”



McCoy, Angel

73. **Sins of the blood** / Written by Angel McCoy [et al.]. -- Editor: Carl Bowen. -- Clarkston: White Wolf, 2001. -- 128 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2421. -- ISBN 1-58846-217-X : \$17.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Mike Danza, Troy Nixey, Christopher Shy.
- ✂ Arte de Cubierta: Cristopher Shy.
- ✂ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✂ Escritores: Matthew McFarland, Joshua Mosqueira-Asheim, Aaron Rosenberg, Lucien Soulban.
- ✂ Material Adicional: Alan I. Kravit.

Sumario: fuente de información sobre las herejías de los Vástagos para *Vampire: the Masquerade*.

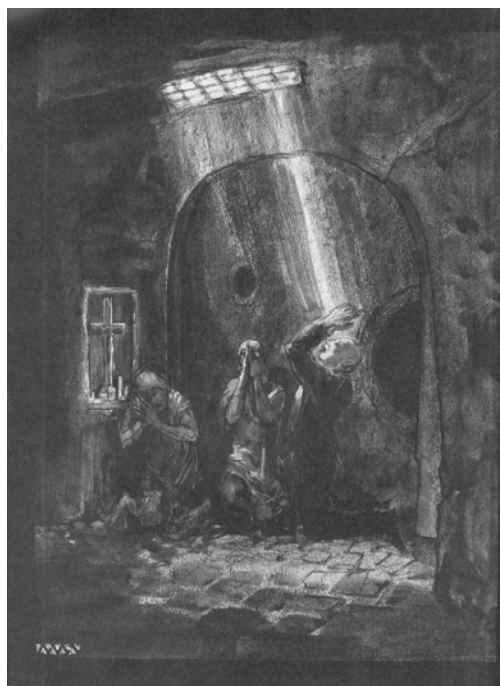
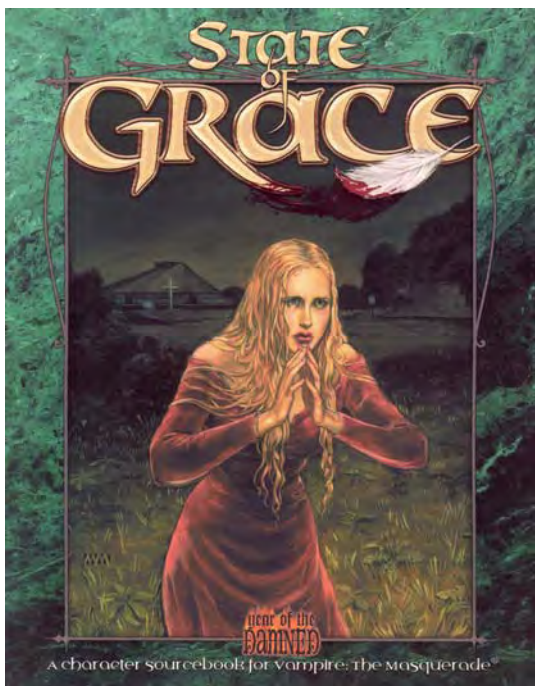
Sumario por Capítulos:

- ✦ Introduction: Something Wicked This Way Comes: introducción.
- ✦ Chapter One: Sins of Morality: examina los caminos éticos de los vampiros, lo que pasa con un vampiro cuando gana su Bestia y el camino hacia el Golconda.
- ✦ Chapter Two: Sins of Society: describe los tabús de la raza de Caín, a aquellos que se alejan de la sociedad vampírica y el proceso de diablerie.
- ✦ Chapter Three: Sins of Discretion: describe la práctica de formar un culto alrededor de un vampiro.
- ✦ Chapter Four: Sins of Power: habilidades, poderes, méritos y defectos al margen de lo considerado correcto por otros vampiros.
- ✦ Appendix: A Conspiracy of Sinners: ejemplos de personajes y sus metas fuera de la sociedad vampírica.

Fragmento representativo relevante:

“Heresy abounds in the modern nights, whether arising from immortality or amorality. These heresies, these taboos, transcend matters of faith. They are crimes committed in the darkest of hours by vile, selfish Childe of Cain. To some, the taboo is merely a transgression against the social order, while, too others, even the slightest breach of the Kindred’s millennia-long legacy is the gravest matter, deserving of the Final Death” (p. 5).

“La herejía abunda en las noches modernas, ya sea surgiendo de la inmortalidad o la amoralidad. Estas herejías, estos tabús, trascienden cuestiones de fe. Son crímenes cometidos en las horas más oscuras por viles y egoístas Chiquillos de Caín. Para algunos, el tabú es meramente una transgresión contra el orden social, mientras que, para otros, incluso la más ligera infracción del legado milenario de los Vástagos es la cosa más grave, merecedora de la Muerte Final.”



Dansky, Richard

74. **State of grace** / Written by Richard Dansky. -- Editor: Janice Sellers. -- Stone Mountain: White Wolf, 2002. -- 120 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2427. -- ISBN 1-58846-234-X : \$17.95 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: Matt Mitchell, John Cobb, Michael Gaydos, Drew Tucker.
- ✦ Arte de Cubierta: Matt Mitchell.
- ✦ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✦ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✦ Escritores: Jason Feldstein, Ari Marmell, C.A. Suleiman.

Sumario: fuente de información sobre religión para *Vampire: the Masquerade*.

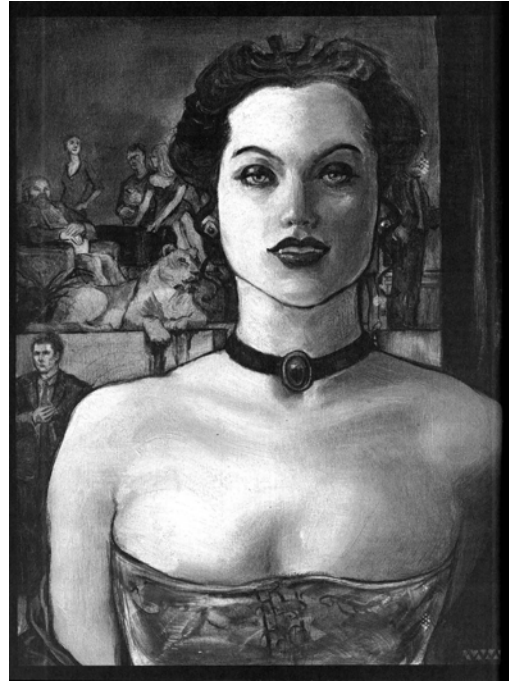
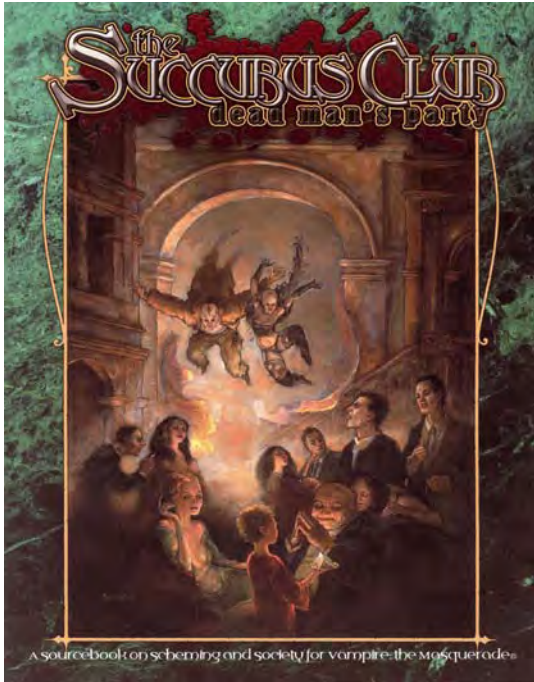
Sumario por Capítulos:

- ✦ An Open Window: ficción.
- ✦ Introduction: Mysterious Ways: introducción.
- ✦ Chapter One: The Faiths of Men: presenta distintas religiones como son el Judaísmo, la Cristiandad, el Islam, el Hinduismo, entre otras.
- ✦ Chapter Two: Tainted by the Blood: presenta de nuevo las religiones, pero a través de la perspectiva vampírica.
- ✦ Chapter Three: Beyond the Ken of Mortals: presenta religiones practicadas exclusivamente por vampiros.
- ✦ Chapter Four: The Faces of Faith: ejemplificaciones de religiones y cultos vampíricos.
- ✦ Chapter Five: Storytelling: consejos para narrar una crónica vinculada a la religión.

Fragmento representativo relevante:

“The great thing about having faith in something is that it provides answers and comfort available nowhere else. It explains, as reason cannot, the world around you, that a purpose exists to all of it, that the universe is more than cold, random chance. For the Kindred, it offers the only explanation for their condition and the only hope that they might still have a chance of attaining something better” (p. 16).

“Lo grandioso sobre tener fe en algo es que provee de respuestas y consuelo que no están disponibles en ningún otro lugar. Explica, como la razón no es capaz, que el mundo a tu alrededor tiene un propósito para todo y que el universo es algo más que fría y aleatoria suerte. Para los Vástagos ofrece la única explicación para su condición y la única esperanza de que aún pueden tener una oportunidad para alcanzar algo mejor.”



Chillot, Richard

75. **The Succubus Club: dead man's party** / Written by Richard Chillot and Christopher Kobar. -- Editor: Allison Sturms. -- Stone Mountain: White Wolf, 2003. -- 88 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2409. -- ISBN 1-58846-240-4 : \$16.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Ken Meyer Jr., Matt Mitchell, Kirk Van Wormer.
- ✂ Arte de Cubierta: Matt Mitchell.
- ✂ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✂ Material Adicional: Justin Achilli.

Sumario: fuente de información sobre confabulación y sociedad para *Vampire: the Masquerade*.

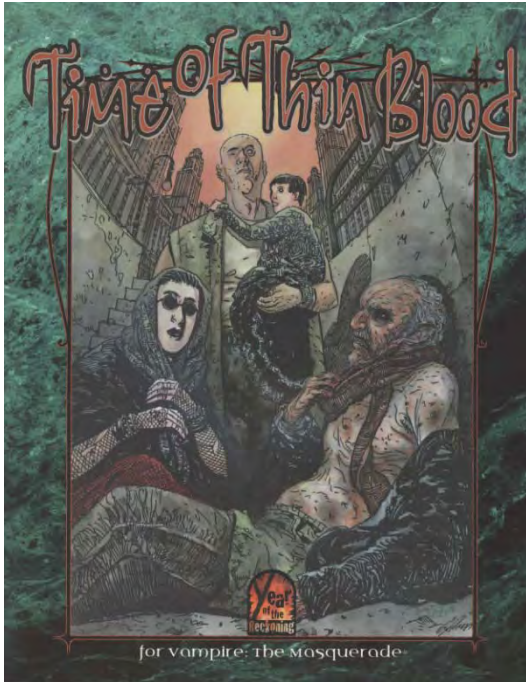
Sumario por Capítulos:

- ✦ Introduction: Deadman's Party: introducción.
- ✦ Chapter One: Where the Undead Gather: describe el amplio mundo de los asuntos sociales de los vampiros.
- ✦ Chapter Two: Making a Scene: describe cómo los vampiros planean sus reuniones sociales.
- ✦ Chapter Three: The Succubus Club: ejemplifica con el itinerante Club Súcubo lo descrito en los capítulos anteriores.
- ✦ Chapter Four: Storytelling: consejos para narrar una crónica alrededor de las fiestas de los vampiros.
- ✦ Appendix: Social Systems: sistemas de juegos relacionados con la interacción social.

Fragmento representativo relevante:

“The unlife of a Kindred is a solitary curse, yet one that by its nature demands fellowship. Perhaps it's because misery loves company, as the old saying goes, or perhaps it's something darker --- that the Kindred gather, hobnob and pretend at society to foster in themselves the illusion that they are something other than monsters. Whatever the answer, society as the Kindred know it is fraught with peril, and every step in the halls of the undead bears the potential for disastrous reception among one's Damned peers” (p. 3).

“La no-vida de un Vástago es una maldición solitaria, pero una que por su naturaleza demanda compañía. Quizás como dice el viejo adagio porque la miseria ama la compañía, o tal vez por algo más oscuro --- los Vástagos se reúnen, se codean y fingen en sociedad para promover en ellos mismos la ilusión de que son algo diferentes a monstruos. Cualquiera que sea la respuesta, la sociedad como los Vástagos la conocen está llena de tensión y cada paso en las salas de los no-muertos conlleva el potencial de una recepción desastrosa entre los mismos compañeros Malditos de uno.”



Shomshak, Dean

76. **Time of thin blood** / Written by Dean Shomshak and Sarah Roark. -- Editor: Ed Hall. -
- Clarkston: White Wolf, 1999. -- 128 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2101. --
ISBN 1-56504-245-X : \$15.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Mike Danza, Vince Locke, Christopher Shy.
- ✂ Arte de Cubierta: Guy Davis, Vince Locke.
- ✂ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: fuente de información sobre los vampiros de sangre débil para *Vampire: the Masquerade*.

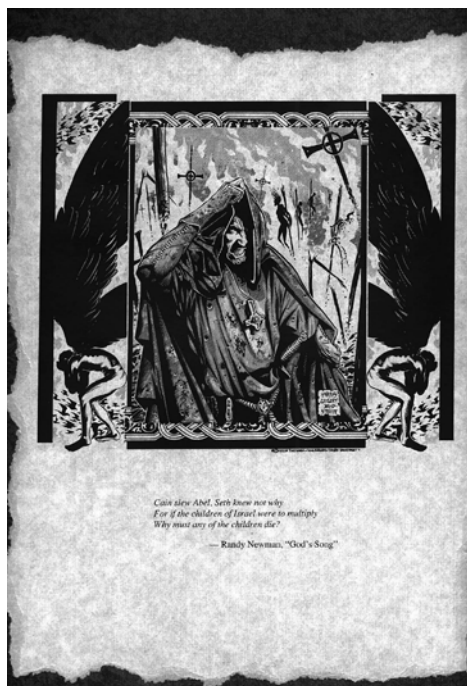
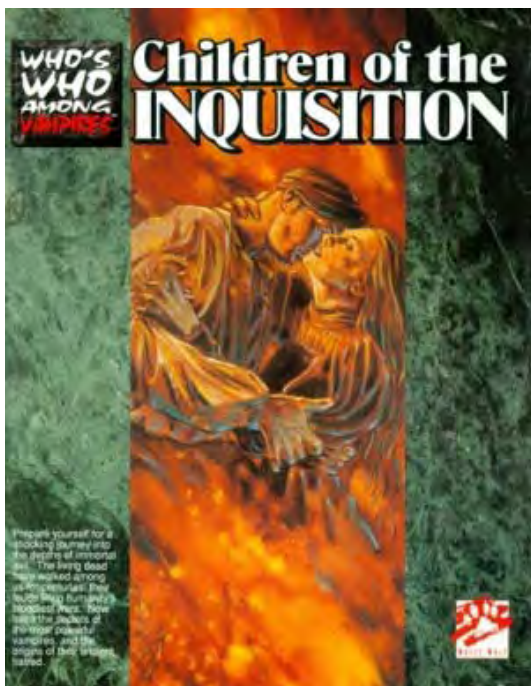
Sumario por Capítulos:

- ✦ Prelude: Unto Us a Child Is Born: ficción.
- ✦ Introduction: The Dark Seed: introducción.
- ✦ Chapter One: Twice Damned: examina el ‘Síndrome de la Sangre Débil’ y contiene sistemas de juego para los dhampirs.
- ✦ Chapter Two: Alas, That Great City: describe los aspectos sociales de los vampiros de sangre débil y sus estrategias de sobrevivencia.
- ✦ Chapter Three: A Stain on the Soul: creación de personajes de vampiros de últimas generaciones y dhampiros.
- ✦ Chapter Four: Written in Red: consejos para narrar una crónica relacionada con los vampiros de sangre débil.
- ✦ Chapter Five: New Blood: ejemplos de personajes afligidos por la sangre débil de los vampiros.
- ✦ Appendix: The Week of Nightmare: explica la Semana de Pesadillas ocurrida en la India y sus consecuencias para el clan Ravnos.

Fragmento representativo relevante:

“Thin Blood Syndrome does correlate strongly to generation, though. Although extremely rare among most vampires, it occurs with some frequency among 1 2th-through 13 th-Generation Kindred and very often among 14 th-generation Cainites. Only among 15 th-generation Kindred does it become universal” (p. 16).

“El Síndrome de la Sangre Débil se relaciona fuertemente a la generación. Sin embargo es extremadamente raro entre la mayoría de los vampiros; ocurre con alguna frecuencia entre la doceava y la trigésima generación de Vástagos y muy frecuentemente en la decimocuarta generación de Cainitas. Solamente entre la decimoquinta generación de Vástagos es que se vuelve universal.”



Greenberg, Daniel

77. Who's who among vampires: children of the inquisition: from the ashes of hell arise the darkest angels / Written by Daniel Greenberg. -- Editor: Robert Hatch. -- Stone Mountain: White Wolf, 1992. -- 72 p. : il. ; 33 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2250. -- ISBN 1-56504-039-2 : \$16.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Tim Bradstreet, Doug Gregory, Tony Harris, Josh Timbrook.
- ✂ Arte de Cubierta: Doug Gregory.
- ✂ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: fuente de información sobre vampiros antiguos para *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

- ✂ Introduction: introducción.
- ✂ Vlad Tepes, Dracula: presenta la historia del vampiro más famoso de todos los tiempos, miembro del Inconnu.
- ✂ Tyler: vampira Brujah, miembro de la Camarilla.
- ✂ Karsh: Gangrel y Señor de la Guerra de la Camarilla.
- ✂ Vasantasera: Malkavian Antitribu del Sabbat.
- ✂ Rafael de Corazon: vampiro Toreador, miembro de la Camarilla.
- ✂ Gratiano: Lasombra del Sabbat.
- ✂ Lambach: Tzimisce del Sabbat.
- ✂ Montano: Lasombra Antitribu de la Camarilla.
- ✂ Etrius: Tremere del Círculo Interno.
- ✂ Durga Syn: Ravnos e Independiente.
- ✂ Geneva: Giovanni aliada del Sabbat.
- ✂ Jalan-Aajav: Serafín de la Mano Negra, miembro del Sabbat.
- ✂ Dominique: Ventrue Antitribu del Sabbat.
- ✂ Lexicon: léxico.

Fragmento representativo relevante:

“You may have met them --- suave, harsh, cool, wild, brash or savage. But never dull. And always dangerous.

They are vampires. And they are very real. This is their story --- a story fraught with falsehoods and outright lies” (p. 5).

“Pueden haberlos conocido --- suaves, severos, calmados, salvajes, temerarios o feroces. Pero nunca aburridos. Y siempre peligrosos.

Ellos son vampiros. Y son muy reales. Ésta es su historia --- una historia llena de falsedades y completas mentiras.”

4.3.6 Crónicas



Berry, Jeff

78. **Alien hunger** / Written by Jeff Berry. -- Stone Mountain: White Wolf, [1991]. -- 64 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2100. -- ISBN 1-56504-015-5 : \$10.00 U.S.

Colaboradores

- ✦ Arte Interior: Josh Timbrook, Janet Aulisio, John Cobb, Darryl Midgette.
- ✦ Arte de Cubierta: Clark Mitchell.
- ✦ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg.

Sumario: crónica para *Vampire the Masquerade* situada en Denver.

Sumario por Capítulos:

- ✦ Introduction: introducción.
- ✦ Story: explica los eventos de la crónica.
- ✦ Locations of Interest: describe las locaciones de la crónica.
- ✦ Characters: describe los personajes no jugadores involucrados en la crónica.
- ✦ Players: provee cinco personajes prefabricados para los jugadores.

Fragmento representativo relevante

“Since t he c haracters are ne ophyte V ampires, y ou ge t t he e xtraordinary pl easure of running them through their first taste of blood. Make the most of it. Describe in detail the flavor and sensual pleasure that can be had from the Vitae. If it is human blood, then go full out. Stop at nothing to convince the players their characters can not live without this”
(p. 8).

“Dado que los personajes son Vampiros neófitos, tienes el extraordinario placer de conducirlos a través de su primera probada de sangre. Saca el máximo provecho de ello. Describe en detalle el sabor y el sensual placer que se puede adquirir de la Vitae. Si es sangre humana, entonces ve con todo. No te detengas al convencer a los jugadores de que sus personajes no pueden vivir sin ella.”



Wieck, Stewart

79. **Ashes to ashes** / Written by Stewart Wieck. -- Editors: Lisa Stevens and John Brandt. -- Anniston: White Wolf, 1991. -- 79 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2102. -- ISBN 0-96627790-7-5 : \$10.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: John Cobb, Josh Timbrook.
- ✂ Arte de Cubierta: Doug Andersen.
- ✂ Desarrollo Editorial: Mark Rein-Hagen.

Sumario: crónica que continúa la historia empezada en *Baptism by Fire*.

Sumario por Capítulos:

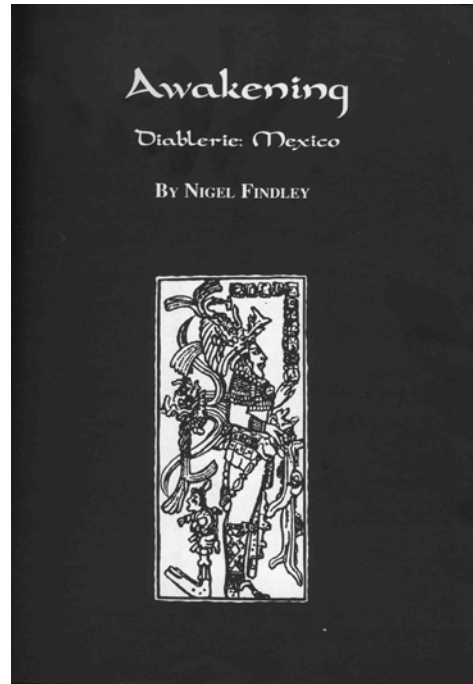
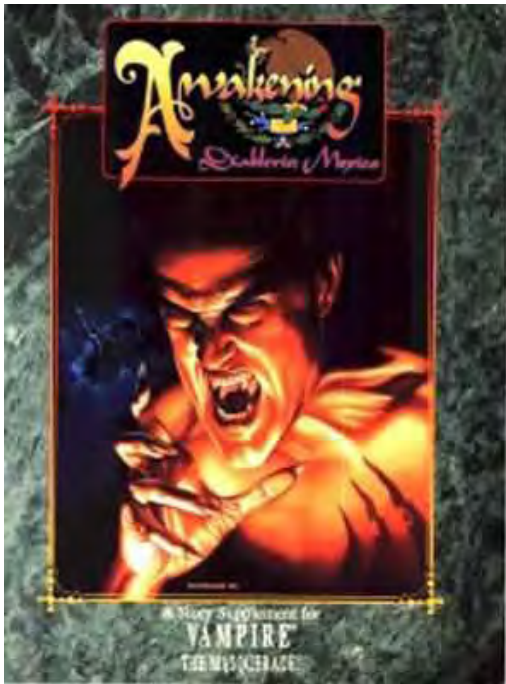
- ✂ Introduction: introducción.

- ✂ Chapter One: Baptism by Fire: este capítulo es descrito en el libro de *Vampire: the Masquerade* (1ra y 2da ed.) y trata sobre una fiesta de año nuevo en Gary.
- ✂ Chapter Two: Such Tangled Webs: cómo los personajes se dan a la búsqueda del Príncipe Lodin.
- ✂ Chapter Three: To the Breaking Point: cómo los personajes deducen el paradero de Lodin y la identidad de sus secuestradores.
- ✂ Chapter Four: cómo los personajes prosiguen con su investigación a través de diversas pistas.
- ✂ Chapter Five: cómo los personajes concluyen la historia.
- ✂ Advanced Storytelling Section: incluye narraciones alternativas de la historia como flashbacks e historias paralelas.

Fragmento representativo relevante:

“If you are using White Wolf’s Story Path cards while telling this story, you should consider beginning play with the “Things are Not as They Seem” card from the Path of Intrigue” (p. 6).

“Si estas usando las cartas del *White Wolf’s Story Path* mientras narras esta historia, deberías considerar empezar el juego con la carta *“Things are Not as They Seem”* del *Path of Intrigue.*”



Findley, Nigel

80. **Awakening: diablerie: Mexico** / Written by Nigel Findley. -- Editor: Rob Hatch. -- Stone Mountain: White Wolf, 1992. -- 55 p.: il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW 02005. -- ISBN 1-56504-018-X : \$10.00 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: Sam Inabinet, John Cobb, Seri Mohm, Josh Timbrook, Richard Thomas.
- ✦ Arte de Cubierta: Jeff Starling.
- ✦ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg.

Sumario: crónica situada en la península de Yucatán y fuente de información sobre la práctica del diablerie.

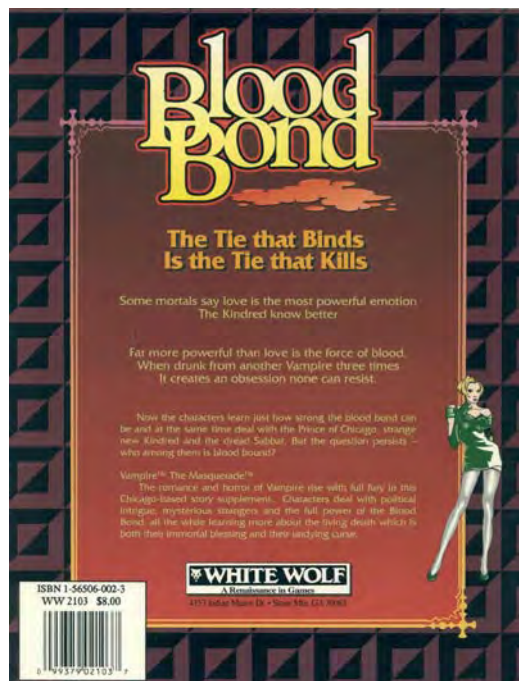
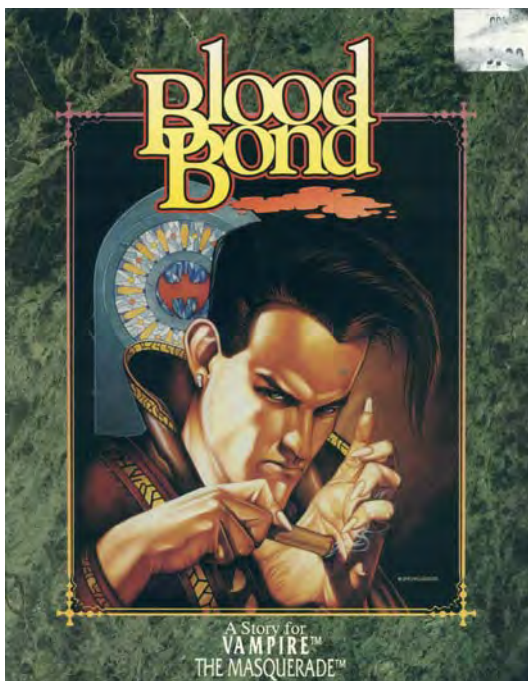
Sumario por Capítulos:

- ✦ Chapter One: Introduction: introducción.
- ✦ Chapter Two: Diablerie; A Discussion: ofrece información sobre la práctica de consumir el alma de otro vampiro (diablerie).
- ✦ Chapter Three: The Wanderer: provee la historia de trasfondo del vampiro Mictlantecuhtli así como sus estadísticas de juego.
- ✦ Chapter Four: Involving the Neonates: información para involucrar a los personajes jugadores en la crónica.
- ✦ Chapter Five: The Pyramid: describe el refugio de Mictlantecuhtli.
- ✦ Chapter Six: Conclusion: presenta elementos para concluir la crónica.

Fragmento representativo relevante:

“Thus the Mayas quickly came to worship the Vampire as a god --- a cruel and terrible god, of course, but a god nonetheless. They were unable to pronounce his true name, and so bastardized it into Mictlantecuhtli (Mik-lahn-te-kut’-li), and it was as Mictlantecuhtli that he would thereafter be known” (p. 22).

“Entonces los Mayas rápidamente llegaron a adorar a ese Vampiro como a un dios --- un dios cruel y terrible por supuesto, pero un dios sin embargo. Fueron incapaces de pronunciar su verdadero nombre, así que lo nombraron Mictlantecuhtli (Mik-lahn-te-kut’-li) y fue como Mictlantecuhtli que él sería conocido en adelante.”



Cliff, Ken

81. **Blood bond** / Written by Ken Cliff. -- Editors: Andrew Greenberg and Stewart Wieck. -
 - Stone Mountain: White Wolf, 1991. -- 32 p.: il. ; 28 x 22 cm.-- no. de catálogo:
 WW2103. -- ISBN 1-56506-002-3 : \$8.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: John Bridges, Josh Timbrook.
- ✂ Arte de Cubierta: Jeff Starling.
- ✂ Desarrollo Editorial: Mark Rein-Hagen, Andrew Greenberg.

Sumario: crónica para *Vampire: the Masquerade* situada en Chicago.

Sumario por Capítulos:

- ✂ Introduction: crónica situada en Chicago donde se explora el poder del lazo de sangre.
- ✂ Chapter One: The Return: cómo los personajes conocen a Jefferson Foster.
- ✂ Chapter Two: Best Served Cold: cómo los personajes se involucran con Neally y Jefferson.
- ✂ Chapter Three: Emissaries of Destruction: cómo los personajes se hallan en una situación frente al Sabbat.
- ✂ Chapter Four: The Initiation: cómo los personajes tras ganar el favor del Sabbat, descubren sus rituales en el cementerio.
- ✂ Characters Descriptions: descripciones de los personajes de la crónica.

Fragmento representativo relevante:

“Many Cainites enjoy pretending they have become bitter cynics, incapable of caring or being cared for. Despite the effort they put into their steely images, the reality of the Blood Bond denies this pose. The hearts of all Vampires, whether they have reached the splendor of Golconda or the inhuman depths of diablerie, can be seduced by the thrice-drunk vitae of their Kindred.

Those thus captured find the warmth of a new-found love spreads through them as they gulp down the third draught. The desires of their regnant become their own, and not even their own existence matters more than their beloved” (p. 1).

“Muchos Cainitas disfrutaban pretendiendo que se han vuelto amargos cínicos, incapaces de cuidar o de ser cuidados. A pesar del esfuerzo que ponen en sus aceradas imágenes, la realidad del Lazo de Sangre les niega esa postura. Los corazones de todos los Vampiros, sin importar que hayan alcanzado el esplendor del Golconda o las inhumanas profundidades del diablerie, pueden ser seducidos por beber tres veces la sangre de otros Vástagos.

Aquellos capturados así encuentran la calidez de un nuevo amor conforme tragan el tercer sorbo. Los deseos de su dominante se vuelven los propios y su propia existencia importa menos que la de aquella a quien adoran.”



Severson, Lynn

82. **Blood nativity: a story for Vampire: the masquerade** / by Lynn Severson and Michael Harms. – Editors: John Nephew, Mark Rein-Hagen, John Brandt. – Northfield: Atlas Games, 1991. – 16 p. : il. ; 28 x 22 cm.. – no. de catálogo: AG2917. -- \$4.99 U.S.

Colaboradores:

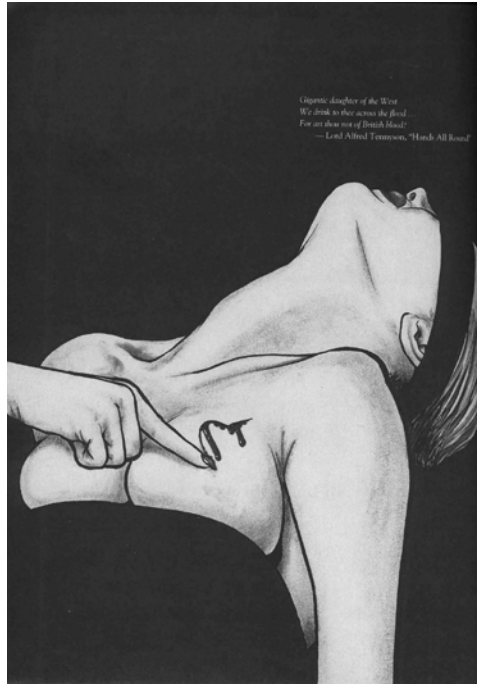
- ✂ Arte Interior: Brian Chesney.
- ✂ Arte de Cubierta: Janet Aulisio.
- ✂ Desarrollo Editorial: Nicole Lindroos, John Brandt, Josh Timbrook.

Sumario: historia introductoria para *Vampire: the Masquerade*.

Fragmento representativo relevante:

“The perfect accompaniment to the hot, new storytelling game Vampire: the Masquerade, Blood Nativity is designed to be the troupe’s first story. The players begin as normal humans, attracted by an enigmatic invitation to a private dinner at the Sunset Club, by dinner’s end, they find themselves following an inexorable trail into shadowy undeath — life as vampires themselves” (contracubierta).

“La compañía perfecta para el nuevo y candente juego de narración Vampiro: la Mascarada, Natividad Sanguínea está diseñada para ser la primera historia del grupo. Los jugadores comienzan como humanos normales, atraídos por una enigmática invitación a una cena privada en el Club Atardecer, al final de la cena se hallan siguiendo un inexorable camino hacia la sombría no-muerte --- la vida como vampiros.”



Browder, Dustin

83. **Bloody hearts: diablerie: Britain** / Written by Dustin Browder. -- Editor: Robert Hatch. -- Stone Mountain: White Wolf, 1993. -- 64 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2010. -- ISBN 1-56504-074-0 : \$10.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Joshua Gabriel Timbrook, Tom Berg, Craig Maher, Drew Tucker.
- ✂ Arte de Cubierta: Doug Gregory, Sherilyn Van Valkenburgh.
- ✂ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: crónica para *Vampire: the Masquerade* relacionada con la práctica del diablerie y la región de Bretaña.

Sumario por Capítulos:

- ✂ Chapter One : Introduction: introducción.
- ✂ Chapter Two: The Story of Tiamat: describe la historia de Tiamat.
- ✂ Chapter Three: The Evil Beckons: sugiere cómo involucrar a los personajes jugadores en la crónica.
- ✂ Chapter Four: The Barrow: narra cómo los diabolistas se enfrentan a Tiamat.
- ✂ Appendix: Notes on the Jyhad: información sobre el Gehenna.

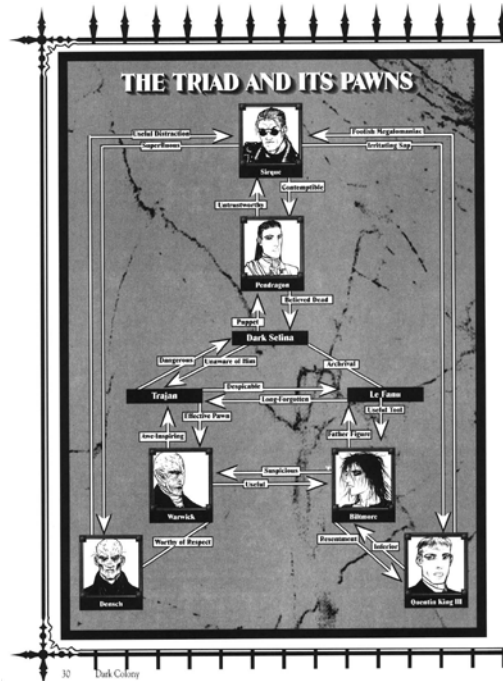
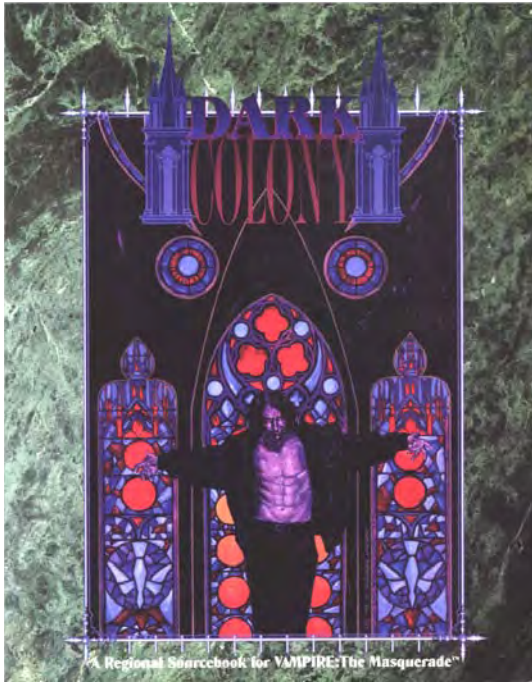
Fragmento representativo relevante:

“Diablerie: the ultimate thrill . . . and the ultimate crime. Who can resist its tempting lure? Who can refuse the chance for immortal vitae? Who can survive even the first taste?

After all, there are even worse things than diablerie as many Diabolists have learned too late. But now a prize beyond reckoning is available. What price will the Diabolists pay for immortal power?” (p. 3).

“Diablerie: la emoción definitiva... y el crimen definitivo. ¿Quién puede resistir su tentadora atracción? ¿Quién puede rehusar la oportunidad de vitae inmortal? ¿Quién puede sobrevivir incluso la primera prueba?

Después de todo, hay cosas peores que el *diablerie* como muchos Diabolistas han aprendido demasiado tarde. Pero ahora un premio más allá de lo estimado se encuentra disponible. ¿Qué precio pagarán los Diabolistas por poder inmortal?”



Cooper, Jeff

84. **Dark colony: conquered from within** / Written by Jeff Cooper and Elizabeth Fischl. -- Editor: Robert Hatch. -- Stone Mountain: White Wolf, 1993. -- 136 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2212. -- ISBN 1-56504-056-2 : \$15.00 U.S.

Colaboradores:

- ✎ Arte Interior: Joshua Gabriel Timbrook, Steve Casper, E. Allen Smith, Robert MacNeill.
- ✎ Arte de Cubierta: D. Alexander Gregory.
- ✎ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg.
- ✎ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: crónica y fuente de información sobre la región de Nueva Inglaterra para *Vampire: the Masquerade*.

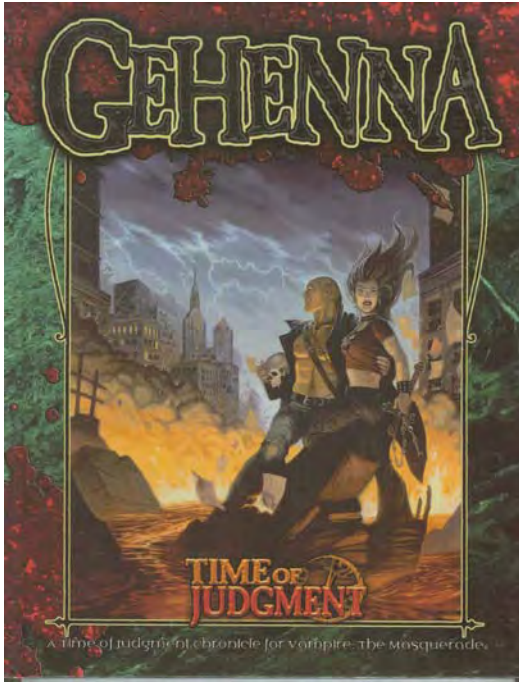
Sumario por Capítulos:

- ✦ Book One: Dark Colony: introducción, historia, vampiros y sus relaciones sociales en la región de Nueva Inglaterra.
- ✦ Book Two: Identity Crisis: crónica desarrollada en la región.

Fragmento representativo relevante:

“The history of the Kindred in New England is a turbulent and violent one. Control of the region has changed hands a number of times, ultimately leaving the Sabbat dominant in many places. It is ironic that Kindred control is so weak in a region where Kindred presence has been so pervasive” (p. 15).

“La historia de los Vástagos en Nueva Inglaterra es turbulenta y violenta. El control de la región ha cambiado de manos numerosas veces, dejando finalmente el dominio al Sabbat en muchos lugares. Es irónico que el control de los Vástagos sea tan débil en una región donde su presencia ha sido tan arraigada.”



Boe, Bjorn T.

85. **Gehenna** / Written by Bjorn T. Boe [et al.]. -- Editor: Carl Bowen. -- Stone Mountain: White Wolf, 2004. -- 248 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2999. -- ISBN 1-58846-246-3 : \$29.99 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Michael Gaydos, Andrew Trabbold, Christopher Shy, Vince Locke, Matt Mitchell, Guy Davis, Drew Tucker, Josh Timbrook.
- ✂ Arte de Cubierta: William O'Connor.
- ✂ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✂ Escritores: Travis-Jason Feldstein, Christopher Kobar, Dean Shomshak.

Sumario: libro final de *Vampire: the Masquerade*. Presenta cuatro crónicas e información sobre el Gehenna.

Sumario por Capítulos:

- ✂ Prelude: Ouroboros: ficción.
- ✂ Introduction: The Beginning of the End: panorama de las Noches Finales e información sobre los Antediluvianos.
- ✂ Chapter One: The Final Nights: diferentes casos de estudio sobre las señales del Gehenna.
- ✂ Chapter Two: Wormwood: crónica relacionada con el juicio divino.
- ✂ Chapter Three: Fair is Foul: crónica relacionada con la figura de Lilith.
- ✂ Chapter Four: Nightshade: crónica relacionada con el despertar de los Antediluvianos.
- ✂ Chapter Five: The Crucible of God: crónica relacionada con el ascenso al poder de los vampiros.
- ✂ Chapter Six: Storytelling: consejos de narración para la crónica del Gehenna.
- ✂ Appendix: Characters: personajes importantes involucrados en las Noches Finales.

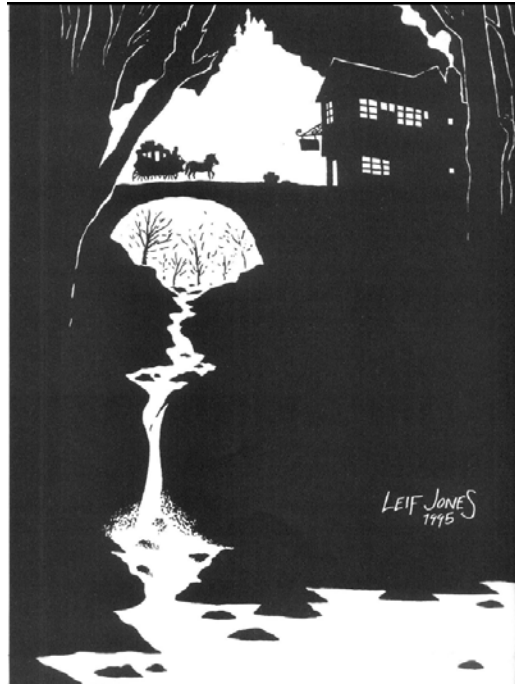
Fragmento representativo relevante:

“It’s time to bring about the End of the World. Armageddon. The apocalypse. Gehenna. We’re not just doing it with Vampire, either --- it’s happening with all the other game lines.

Vampire is the most tragic, at least at face value, among the games in the World of Darkness series. By design, its characters are Damned, shunned by God Himself in a guilt-heavy ‘sins of the fathers’ way. As such, Vampire’s end should evoke a significant sense of tragedy as well” (p. 15).

“Es hora de traer el Fin del Mundo. Armagedón. El apocalipsis. Gehenna. No lo estamos haciendo sólo con *Vampire* --- está pasando con todas las otras líneas de juego.

Vampire es el más trágico, al menos aparentemente, entre la serie de juegos del Mundo de Oscuridad. Por diseño los personajes están Malditos, rechazados por Dios en una pesada forma de culpa del ‘pecado de los padres’. Así, el final de *Vampire* también debería evocar un significativo sentido de tragedia.”



Greenberg, Daniel.

86. **Giovanni chronicles I: the last supper** / Written by Daniel Greenberg. -- Editor: Jennifer Clarke Wilkes. -- Clarkston: White Wolf, 1995. -- 88 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- Publicado bajo el sello Black Dog. -- no. de catálogo: WW2090. -- ISBN 1-56504-250-6 : \$15.00

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Tom Berg, Darryl Elliot, Lief Jones, Drew Tucker.
- ✂ Arte de Cubierta: Lawrence Snelly.
- ✂ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✂ Material Adicional: Teeuwynn Woodruff.

Sumario: primera parte de la crónica para *Vampire: the Masquerade* centrada en las maquinaciones del clan Giovanni.

Sumario por Capítulos:

- ✦ Introduction: introducción.
- ✦ Act One: The Art of Fine Dining: cómo se conocen los personajes y se vuelven vampiros.
- ✦ Act Two: In the Halls of the Dead: cómo conocen los personajes a Durga Syn.
- ✦ Act Three: The Choice: qué decisiones hacen los personajes entre facciones rivales y cómo muere Cappadocius.
- ✦ Appendix: Beginning the Game: describe la creación de personajes medievales y su interpretación.

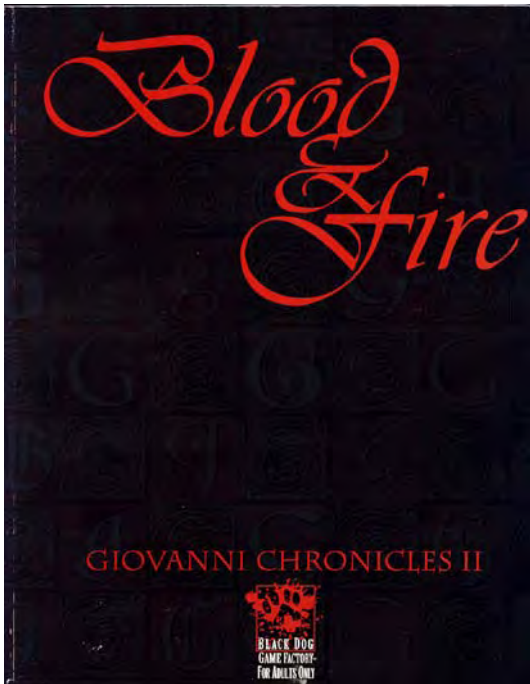
Fragmento representativo relevante:

“When Augustus finishes the diablerie, Cappadocius’ body melts a way to nothing. (Characters with shrouds see it reduce to a small spark, which flies toward Claudius.)

Light radiates from Augustus’ eyes, ears, nose and mouth, as if a great light filled his head. He reels like a drunkard” (p. 81).

“Cuando Augustus termina la *diablerie*, el cuerpo de Cappadocius se funde hacia la nada. (Personajes con mortajas lo ven reducirse a una pequeña chispa, la cual vuela hacia Claudius.)

Una luminiscencia irradia de los ojos, oídos, nariz y boca de Augustus, como si una gran luz llenara su cabeza mientras se tambalea como borracho.”



Dansky, Richard E.

87. **Giovanni chronicles II: blood and fire** / Written by Richard E. Dansky, Cynthia Summers and Christopher Howard. -- Editor: Ronni Radner. -- Clarkston: White Wolf, 1996. -- 120 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- Publicado bajo el sello Black Dog. -- no. de catálogo: WW2091. -- ISBN 1-56504-251-4 : \$18.00

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Jason Brubaker, Dennis Calero, Richard Clark, James Daly, Fred Harper, Eric Hotz, Leif Jones, Larry MacDougal, Andrew Ritchie, Andrew Robinson, Alex Sheikman, E. Allen Smith.
- ✂ Arte de Cubierta: Kathleen Ryan.
- ✂ Desarrollo Editorial: Jennifer Hartshorn, Robert Hatch.
- ✂ Dirección de Arte: Aileen E. Miles, Lawrence Snelly.

Sumario: segunda parte de la crónica para *Vampire: the Masquerade* centrada en las maquinaciones del clan Giovanni.

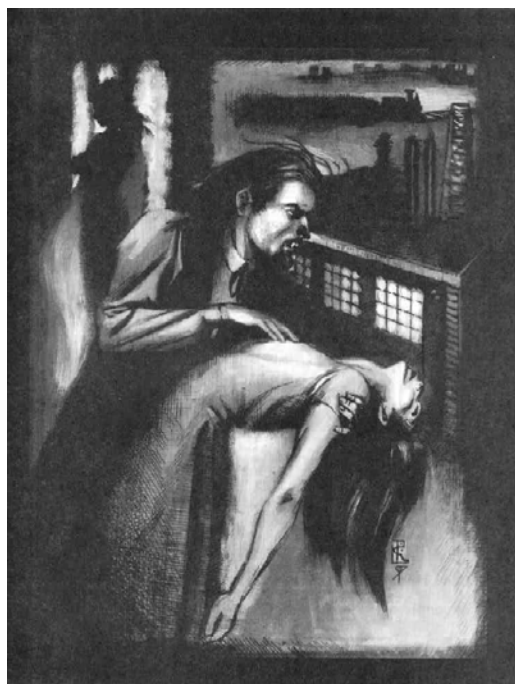
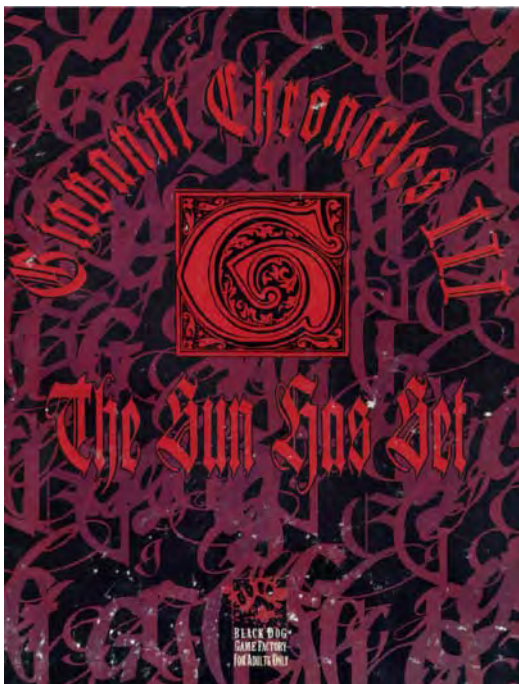
Sumario por Capítulos:

- ✦ Introduction: introducción.
- ✦ Act One: Unholy Bandits: cómo los personajes son encomendados para hallar una colección de manuscritos.
- ✦ Act Two: The Black Monastery: cómo los personajes prosiguen su búsqueda en los Alpes y tienen la oportunidad de conocer a los más sabios Sabbats.
- ✦ Act Three: Flash Point: cómo los personajes arriban a Londres y recuperan una fracción de los manuscritos.
- ✦ Appendices: describe a los trece clanes durante el período del Renacimiento, consejos para llevar la crónica a Live Action y la relación entre la Necromancia y los Wraiths.

Fragmento representativo relevante:

“In seeking to understand the Beast, in shucking Humanity as the Sabbat have done, the Beast is given freer rein. We do not seek to shackle the Beast, merely to place it on the appropriate leash to ensure that we do not lose our intellect, our passion, our essence, to mindless animalistic urges. If the Camarilla has anything to fear from us, it is that we are right” (p. 44).

“Al buscar entender a la Bestia, al remover la Humanidad como el Sabbat lo ha hecho, se le da a la Bestia una rienda más libre. No buscamos encadenarla, solamente colocarla en una correa apropiada para asegurar que no perdamos nuestro intelecto, nuestra pasión, nuestra esencia ante impulsos animalísticos sin sentido. Si la Camarilla ha tenido algo que temer de nosotros, es que estamos en lo correcto.”



Howard, Christopher

88. **Giovanni chronicles III: the sun has set** / Written by Christopher Howard. -- Editor: Allison Sturms. -- Clarkston: White Wolf, 1998. -- 160 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- Publicado bajo el sello Black Dog. -- no. de catálogo: WW2096. -- ISBN 1-56504-258-1 : \$18.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Dennis Calero, Richard Clark, Brian LeBlanc, Christopher Shy.
- ✂ Arte de Cubierta: Conan H. Venus.
- ✂ Desarrollo Editorial: Ken Cliffe.
- ✂ Dirección de Arte: Lawrence Snelly.

Sumario: tercera parte de la crónica para *Vampire: the Masquerade* centrada en las maquinaciones del clan Giovanni.

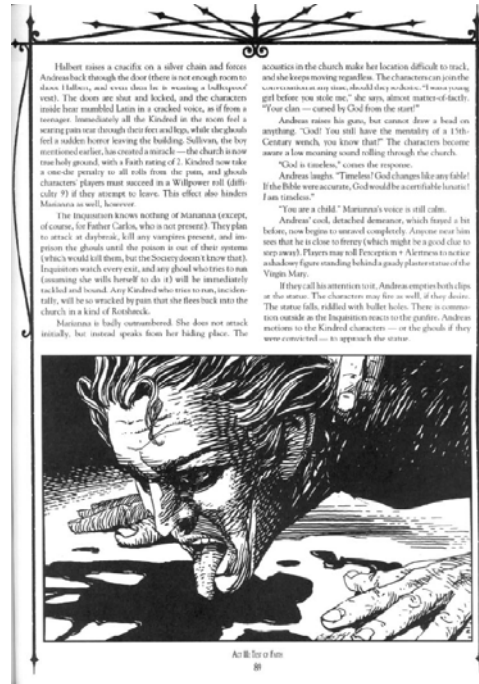
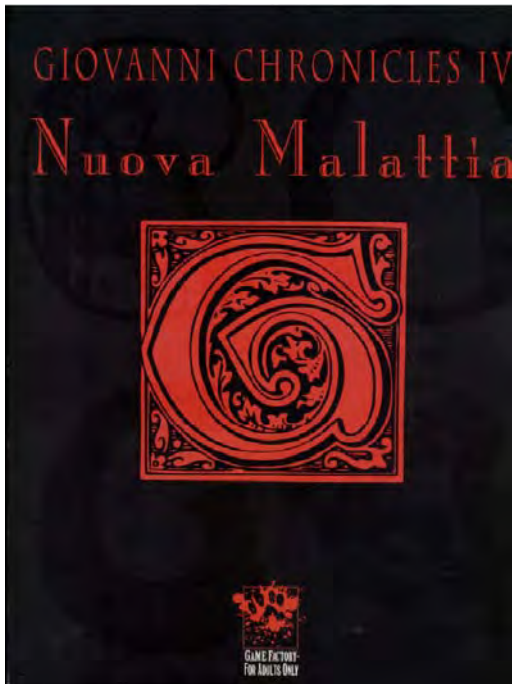
Sumario por Capítulos:

- ✦ Introduction: introducción.
- ✦ Preludes: sugiere preludios para involucrar a los personajes en esta etapa de la crónica.
- ✦ Book One: London Ghost Story: cómo los personajes hallan información sobre el Fragmento de Sargón en Londres.
- ✦ Book Two: Paths of the Dead: cómo los personajes siguen pistas hacia Egipto y conocen diversos grupos de vampiros.
- ✦ Appendices: describe las alianzas entre clanes y armas de fuego del siglo XIX.

Fragmento representativo relevante:

“Characters who seek information on apotheosis, necromancy or wraiths --- undoubtedly to gain power over the Giovanni --- uncover accounts of a coven of sorcerers that operated in Savoy, France during the 1450s. Although stories of such groups were common during the witch-hysteria of centuries past, information about this group is particularly compelling: One of the witches claimed to be familiar with the Anxhexeton. Characters with occult knowledge know the name of this book to be synonym for or component of the Sargon Fragment” (p. 22).

“Personajes que buscan información sobre la apoteosis, necromancia o *wraiths* --- sin duda para ganar poder sobre los Giovanni --- descubren registros de un aquelarre de hechiceros que operaron en Saboya, Francia durante la década de 1450. Aunque las historias de tales grupos eran comunes durante la histeria de brujas de siglos pasados, la información acerca de este grupo es particularmente fascinante: Una de las brujas afirmó estar familiarizada con el Anxhexeton. Personajes con conocimiento de ocultismo conocen que el nombre de este libro es sinónimo o un componente del Fragmento de Sargón.”



Grove, Heather

89. **Giovanni chronicles IV: nuova malattia** / Written by Heather Grove and Matthew McFarland. -- Editor: Ronni Radner. -- Clarkston: White Wolf, 1999. -- 144 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- Publicado bajo el sello Black Dog. -- no. de catálogo: WW2097. -- ISBN 1-56504-252-2 : \$19.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Mike Danza, Michael Gaydos, Vince Locke, Drew Tucker.
- ✂ Arte de Cubierta: Pauline Benney.
- ✂ Desarrollo Editorial: Justin R. Achilli, Archnemesis of Internet Whiners.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: cuarta (y última) parte de la crónica para *Vampire: the Masquerade* centrada en las maquinaciones del clan Giovanni.

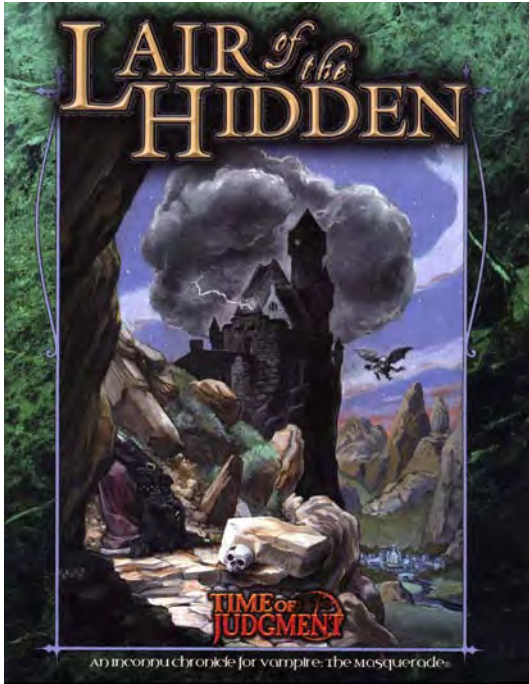
Sumario por Capítulos:

- ✂ Introduction: introducción.
- ✂ Act One: First Communion: cómo los personajes son introducidos al clan Giovanni.
- ✂ Act Two: The Blood of Her Enemies: cómo los personajes hacen un favor a Jason Milliner y se involucran con la Mafia.
- ✂ Act Three: Test of Faith: cómo los personajes enfrentan la adversidad de la Ley RICO (Racketeering Influenced Corrupt Organizations).
- ✂ Act Four: To Everyone Who Conquers: cómo los personajes ven sus reputaciones manchadas.
- ✂ Dramatis Personae: personajes involucrados en la crónica.
- ✂ Appendix: Boston Highlights: describe la region de Boston.

Fragmento representativo relevante:

“The characters by now should have interests in a number of businesses around Boston. There are restaurants, casinos, billiards clubs, gun shops, brothels, jewelers, breweries, liquor stores, banks, factories, furriers, book stores, realtors, drug labs, car dealers and repair shops, medical supply stores, hair salons, freight companies, tobacco stores, grocery shops, and all manner of other interests” (p. 49).

“Los personajes ahora deben de tener finanzas en varios negocios en el área de Boston. Hay restaurantes, casinos, billares, armerías, burdeles, joyerías, destilerías, licorerías, bancos, fábricas, peleterías, librerías, inmobiliarias, laboratorios de drogas, concesionarias de automóviles y talleres de reparación, tiendas de suministros médicos, salones de belleza, compañías de transporte, tabaquerías, tiendas de abarrotes, y cualquier otro tipo de negocio.”



Roark, Sarah

90. **Lair of the hidden** / Written by Sarah Roark, Dean Shomshak and Janet Trautvetter. -- Editor: Allison Sturms. -- Stone Mountain: White Wolf, 2003. -- 152 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2430. -- ISBN 1-58846-242-0 : \$21.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Guy Davis, Matt Mitchell, Conan Venus, Kirk Van Wormer.
- ✂ Arte de Cubierta: Matt Mitchell.
- ✂ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: crónica relacionada con el Inconnu para *Vampire: the Masquerade*.

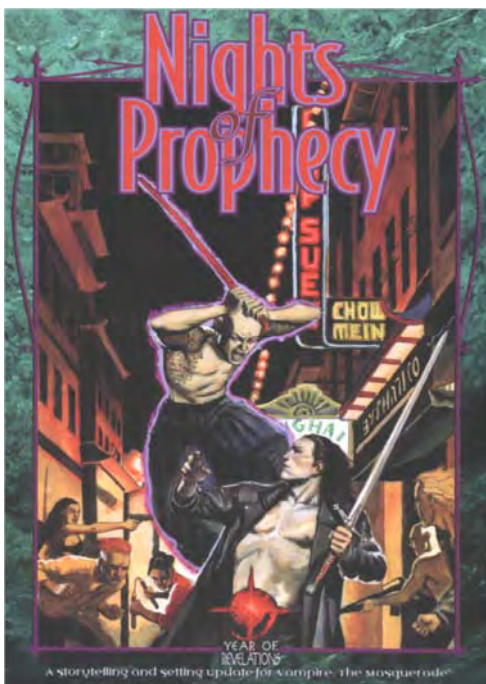
Sumario por Capítulos:

- ✦ Introduction: The House of Secrets: introducción.
- ✦ Chapter One: Foundations of Blood and Stone: cuenta la historia del Castillo Hunedoara y sus habitantes.
- ✦ Chapter Two: Within the Walls: describe las rutinas de los habitantes del castillo y cómo interactúan con el mundo exterior.
- ✦ Chapter Three: Multiple Personalities: describe a los doce antiguos Cainitas que residen en el castillo, así como la entidad que les mantiene cautivos.
- ✦ Chapter Four: The Roads to Hunedoara (Plotlines): sugiere formas de involucrar a los jugadores en una crónica centrada en el Castillo Hunedoara.
- ✦ Appendix: Powers of the Elders: presenta los poderes extraordinarios de los vampiros del castillo.

Fragmento representativo relevante:

“Lair of the Hidden presents what might be the world’s most powerful coterie of Cainites, the Inconnu of Hunedoara. In its pages, you will learn the secrets of the Twelve and the castle they call both home and hell. Along the way, you can expect to learn a little about the pursuit of Golconda, pacts with spirits, the machinations of elder Cainites and the perils of getting what you want” (p. 6).

“La Guarida de los Ocultos presenta lo que puede ser el grupo más poderoso de Cainitas, los Inconnu de Hunedoara. En estas páginas, conocerás los secretos de los Doce y del castillo que ellos llaman tanto hogar como infierno. En el camino, puedes esperar conocer un poco acerca de la búsqueda de la Golconda, pactos con espíritus, de las maquinaciones de antiguos Cainitas y los peligros de obtener lo que deseas.”



Achilli, Justin

91. **Nights of propesy** / Written by Justin Achilli (The Return of the Succubus Club) [et al.]. -- Editor: James Stewart. -- Clarkston: White Wolf, 2000. -- 160 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2265. -- ISBN 1-56504-229-8 : \$19.95 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: Mike Danza, Michael Gaydos, Vince Locke, Joshua Gabriel Timbrook, Conan Venus.
- ✦ Arte de Cubierta: Paul Lee.
- ✦ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✦ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✦ Escritores: Geoffrey C. Grabowski (*Walking After Midnight*), Matthew McFarland (*To G randmother's H ouse*), Joshua Mosqueira-Asheim (*House of L ies*), Lucien Soulban (*House of Lies*), Aaron Rosenberg (*The Hunters Hunted*), Dean Shomshak (*Introduction*).

Sumario: cinco diferentes crónicas para *Vampire: the Masquerade* que actualizan varias tramas.

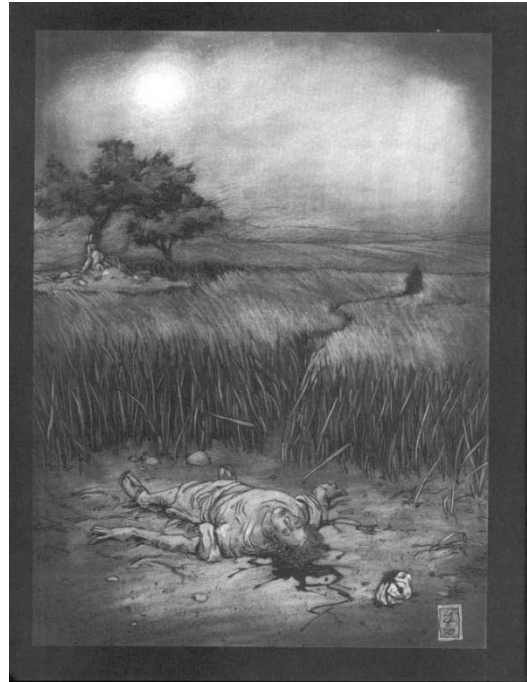
Sumario por Capítulos:

- ✦ Introduction: introducción.
- ✦ Chapter One: The Return of the Succubus Club: cómo los personajes se involucran con el nuevo Club Súcubo.
- ✦ Chapter Two: Walking After Midnight: cómo los personajes son partícipes de los conflictos en los Estados Libres en California.
- ✦ Chapter Three: Grandmother's House: cómo los personajes descubren a un Nictuku en Rusia.
- ✦ Chapter Four: The Hunters Hunted: cómo encaran a una nueva especie de cazadores.
- ✦ Chapter Five: House of Lives: cómo ciertos rumores llevan a los personajes a Montreal en busca de un fragmento del Libro de Nod.

Fragmento representativo relevante:

“All five of these stories fit into a ‘metaplot’ for the World of Darkness in general, and Vampire: the Masquerade in particular. A metaplot is an overarching story line of great changes in the world. The metaplot is the big picture --- the major events that affect Kindred everywhere” (p. 5).

“Cada una de éstas cinco historias se adaptan a una ‘metatrama’ para el Mundo de Oscuridad en general y para Vampiro: La Mascarada en particular. Una metatrama es un argumento general de grandes cambios en el mundo. La metatrama es el panorama general --- los eventos mayores que afectan a los Vástagos en cualquier lugar.”



Campbell, Brian

92. **The red sign** / Written by Brian Campbell [et al.]. -- Editor: Allison Sturms. -- Stone Mountain: White Wolf, 2003. -- 128 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2431. -- ISBN 1-58846-245-5 : \$19.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Michael Gaydos, Vince Locke, Christopher Shy, Drew Tucker.
- ✂ Arte de Cubierta: Christopher Shy.
- ✂ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✂ Escritores: Conrad Hubbard, Jacob Klünder, Carrie Lewis.

Sumario: crónica apocalíptica para *Vampire: the Masquerade* y *Mage: the Ascension*.

Sumario por Capítulos:

- ✂ Introduction: introducción.
- ✂ Chapter One: An Undead Evil (Vampires): presenta la crónica en relación a los vampiros.
- ✂ Chapter Two: The Will and the Way (Mages): presenta la crónica en relación a los magos.
- ✂ Chapter Three: Rituals and Schemes: describe el Ritual del Sello Rojo, capaz de romper la maldición del vampirismo.
- ✂ Chapter Four: Conspirators: trasfondo y estadísticas de personajes relacionados con la crónica.
- ✂ Chapter Five: Storytelling: consejos para narrar la crónica.

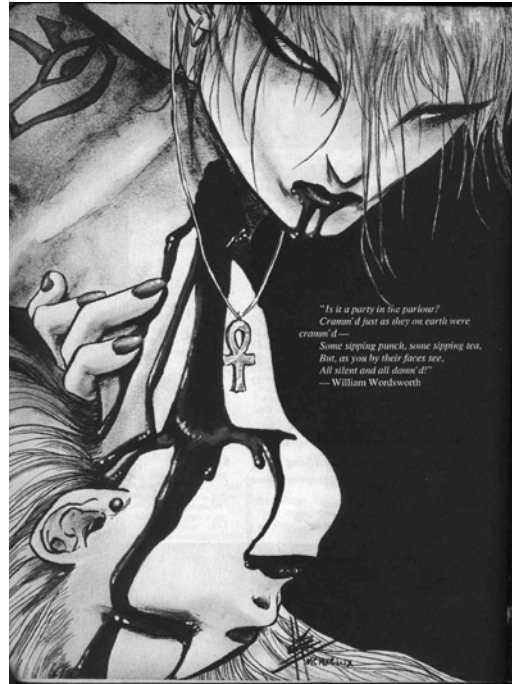
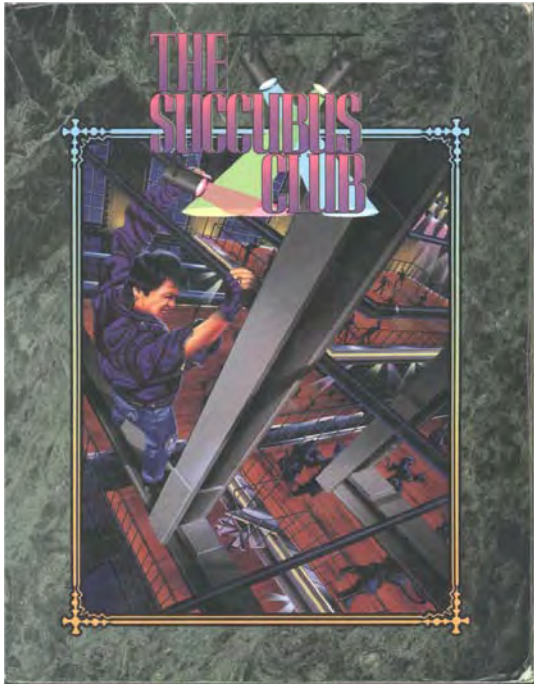
Fragmento representativo relevante:

“This ‘immortality’ is not a gift and the powers granted by the state of the undeath are but a reminder of the truth; that the race of Caine is forever and always cursed.

There are those who seek a release from this curse. Those who look for an alternative to the blind acceptance of damnation, who desire a return to the mortal life they once held. For as long as humans have searched for immortality, some vampires have, ironically, searched for the ability to become mortal once again” (p. 14).

“Esta ‘inmortalidad’ no es un don y los poderes otorgados por su condición de no-muertos son un recordatorio de la verdad; la raza de Caín está por siempre maldita.

Existen aquellos que buscan liberarse de ésta maldición. Aquellos que buscan una alternativa a la ciega aceptación de la condenación, aquellos que desean regresar a la vida mortal que una vez tuvieron. Tanto como los humanos han buscado la inmortalidad, algunos vampiros han, irónicamente, buscado convertirse en mortales una vez más.”



Greenberg, Andrew

93. **Succubus Club: of life devoured** / Written by Andrew Greenberg (club information, fundamental differences) [et al.]. -- Editor: Andrew Greenberg. -- Stone Mountain: White Wolf, 1991. -- 144 p. : il. ; 28 x 22 cm.. --. -- no. de catálogo: WW2104. -- ISBN 1-56504-011-2 : \$15.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Janet Aulisio, Josh Timbrook, Craig Cartwright, Dave Miller, Gail Van Voorhis, Bill Bridges, John Cobb, Tony Santo.
- ✂ Arte de Cubierta: Clark Mitchel.
- ✂ Desarrollo Editorial: Mark Rein-Hagen, Andrew Greenberg.
- ✂ Escritores: Graeme Davis (*Annabelle's Party*), Bill Bridges (*Player of Pawns*), Lisa Stevens (*Death's Sweet Sting*), Nigel Findley (*Paper Chase*), Steve Crow (*Grand Elusions*).

Sumario: crónica y fuente de información sobre el Club Súcubo para *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

- ✦ Introduction: introducción y panorama del Club Súcubo.
- ✦ Annabelle's Party: cómo los personajes asisten a una fiesta y los problemas de avergonzar a vampiros antiguos.
- ✦ Player of Pawns: cómo los personajes se involucran en un juego de poder entre dos Antiguos.
- ✦ Fundamental Differences: cómo los personajes deben lidiar con cierta clase de mortales.
- ✦ Death's Sweet Sting: cómo los personajes lidian con la posibilidad de morir.
- ✦ Child's Play: crónica dividida en dos partes:
 - ‡ Paper Chase: cómo los personajes lidian con la intriga.
 - ‡ Grand Elusion: cómo los personajes descubren una vendetta contra los Tremere.

Fragmento representativo relevante:

"This is a place of Life.

This is the Succubus Club, the fabled haven of dreams and the forgotten haunt of nightmares. The sinister desires of Kindred and kine alike are revealed here --- desire consumed and lust consummated. A nothing can be had in this place, the price but a formality.

This is a place of Death.

Succubus is not merely a place. She is a creature, a nightmare spirit who sucks in her victims, attracting them with her beauty and charm and spitting out only monsters like

herself. She is beautiful and bewitching, hungry and deadly, the very incarnation of desire. She consumes all she touches” (p. 4).

“Éste es un lugar de Vida.

Este es el Club Súcubo, el fabuloso refugio de sueños y la olvidada guarida de pesadillas. Los deseos siniestros de los Vástagos y el rebaño son revelados aquí --- deseo consumido y lujuria consumada. Cualquier cosa se puede tener en éste lugar, el precio es meramente una formalidad.

Éste lugar es Muerte.

Súcubo no es solamente un lugar. Es una criatura, un espíritu de pesadilla que succiona a sus víctimas, atrayéndolas con su belleza y encanto y escupiéndolas fuera monstruos como ella. Es hermosa y encantadora, hambrienta y mortal, la misma encarnación del deseo. Ella consume todo lo que toca.”



Campbell, Brian

94. **Transylvania chronicles I: dark tides rising** / Written by Brian Campbell and Nicky Rea. -- Editor: Cary Goff. -- Clarkston: White Wolf, 1998. -- 120 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2811. -- ISBN 1-56504-290-5 : \$15.00 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: John Cobb, Pia Guerra, Erik Hotz, Robby Poore, Chuck Regan, Andrew Ritchie, Andrew Trabbold.
- ✦ Arte de Cubierta: Andrew Ritchie.
- ✦ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✦ Dirección de Arte: Lawrence Snelly.
- ✦ Material Adicional: Jackie Cassada.

Sumario: primera parte de la crónica relacionada con Transilvania para *Vampire: the Dark Ages*.

Sumario por Capítulos:

- ✦ Introduction: introducción.
- ✦ Chapter One: The Tides of History: presenta el trasfondo histórico necesario para empezar esta crónica.
- ✦ Chapter Two: Dark Tides Rising: cómo los personajes en 1197 exploran el Paso de Tihuta.
- ✦ Chapter Three: Dark Tides Cresting: cómo los personajes en 1314 son testigos de la ambición de Goratrix.
- ✦ Chapter Four: Dark Tides Falling: cómo los personajes presencian los antecedentes de la Revuelta Anarca.
- ✦ Chapter Five: Characters: presenta a los personajes involucrados en la crónica.
- ✦ Chapter Six: Storytelling the Chronicle of Ages: consejos para el narrar la crónica.
- ✦ Appendix: The Role of History: provee de una línea temporal e histórica de utilidad para la crónica.

Fragmento representativo relevante:

“...And there shall come to pass the loss of a holy land, the breaking of a holy order and the downfall of a mighty magus...’ -Octavio, the Voice of Kupala

Gehenna is underway.

What cannot be stopped must be changed.

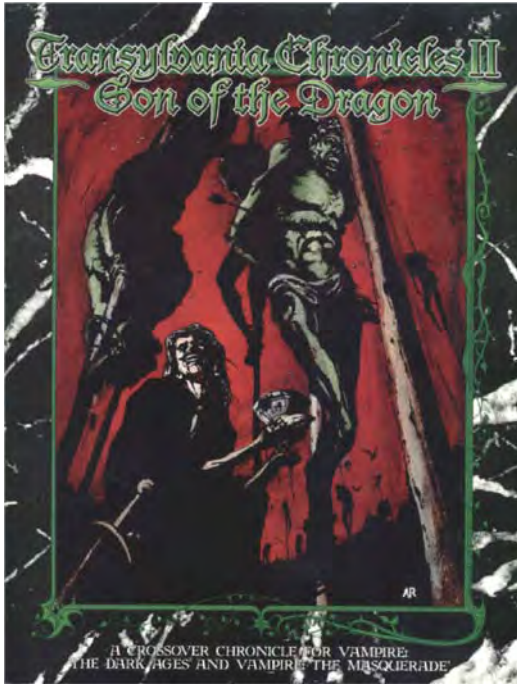
Pray” (p. 4).

“...Y deberá pasar la pérdida de una tierra santa, el rompimiento de una orden sagrada y la caída de un poderoso mago...’ -Octavio, la Voz de Kupala

El Gehenna viene.

Lo que no puede ser detenido debe ser cambiado.

Oren.”



Campbell, Brian

95. **Transylvania chronicles II: son of the dragon** / Written by Brian Campbell and Nicky Rea. -- Editor: Cary Goff. -- Clarkston: White Wolf, 1998. -- 120 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2812. -- ISBN -56504-291-3 : \$15.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Andy Bennett, Pia Guerra, Fred Harper, Chuck Regan, Andrew Ritchie.
- ✂ Arte de Cubierta: Andrew Ritchie.
- ✂ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✂ Dirección de Arte: Lawrence Snelly.
- ✂ Material Adicional: Jackie Cassada.

Sumario: segunda parte de la crónica relacionada con Transilvania para *Vampire: the Dark Ages*.

Sumario por Capítulos:

- ✦ Introduction: introducción.
- ✦ Chapter One: Shadows of Transylvania: resume los personajes y eventos del libro que antecede a éste.
- ✦ Chapter Two: Blood Calls to Blood: cómo los personajes interactúan con Vlad, el empalador.
- ✦ Chapter Three: Haceldema: cómo los personajes interactúan en la Convención de Thorns (donde se forman la Camarilla y el Sabbat).
- ✦ Chapter Four: Prophecy in Amber: cómo los personajes viajan a Valaquia para presenciar un conflicto en la región.
- ✦ Chapter Five: Characters: presenta a los personajes involucrados en esta etapa de la crónica.
- ✦ Chapter Six: Storytelling the Chronicle of Ages: consejos para narrar la crónica.
- ✦ Appendix: The Roles of History and Destiny: provee de una línea temporal e histórica de utilidad para la crónica.

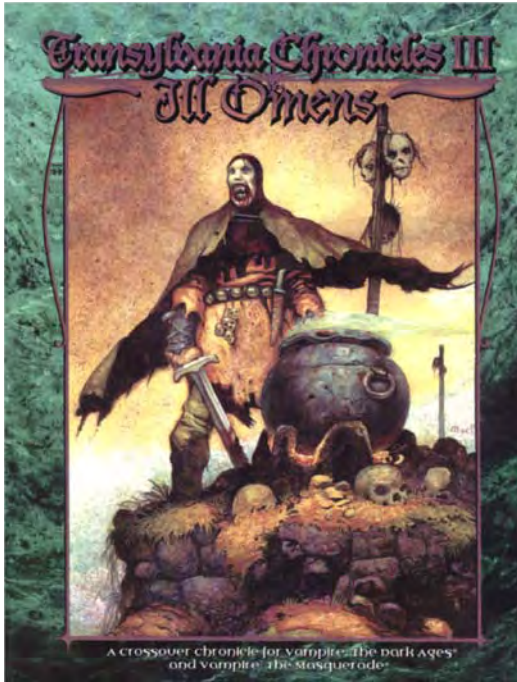
Fragmento representativo relevante:

“As the childer of Caine destroy their elders and war among themselves the Son of Dragon worms his way into their poisoned hearts of darkness

The sands in the hourglass portending Gehenna continue to trickle away as does the vitae of elder and neonate alike” (p. 5).

“Conforme los chiquillos de Caín destruyen a sus antiguos y combaten entre ellos, el Hijo del Dragón se arrastra dentro de sus envenenados corazones de oscuridad.

Los granos del reloj de arena señalando el Gehenna continúan cayendo poco a poco como lo hace la vitae de los antiguos y los neonatos.”



Schmadeka, Reid

96. **Transylvania chronicles III: ill omens** / Written by Reid Schmadeka with Brendan Moran. -- Editor: Cary Goff. -- Clarkston: White Wolf, 1999. -- 104 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2813. -- ISBN 1-56504-292-1 : \$15.95 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: Mike Danza, Tommy Lee Edwards, Michael Gaydos, Drew Tucker, Conan Venus.
- ✦ Arte de Cubierta: Larry MacDougall.
- ✦ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✦ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: tercera parte de la crónica relacionada con Transilvania para *Vampire: the Masquerade*.

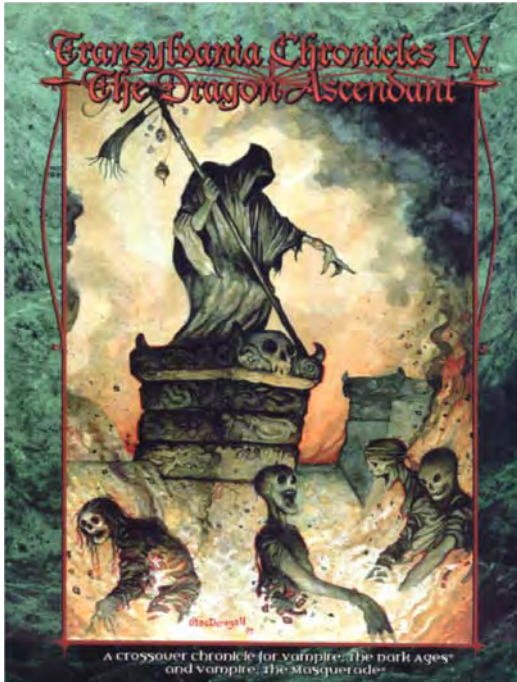
Sumario por Capítulos:

- ✦ Introduction: introducción.
- ✦ Chapter One: From Medieval Glory to Enlightened Darkness: resume los eventos y personajes del libro que antecede a éste.
- ✦ Chapter Two: Twilight of the Graverobber: cómo una mujer de origen desconocido ruega a los personajes por protección.
- ✦ Chapter Three: Enter The Dragon: cómo los personajes vuelven a encontrar a Drácula.
- ✦ Chapter Four: The Blood of Tyrants: cómo los personajes se involucran en la Revolución Francesa.
- ✦ Chapter Five: Characters: presenta a los personajes involucrados en esta etapa de la crónica.
- ✦ Chapter Six: Storytelling the Chronicles of Ages: consejos para narrar la crónica.
- ✦ Appendix: Knowledge of the Ages: provee de una línea temporal e histórica de utilidad para la crónica.

Fragmento representativo relevante:

“As the past fades from history into legend and new terrors arise to strike fear in the old, the Son of the Dragon returns. Ancient evil boils in the dead hearts of all Kindred and Gehenna refuses to cease its approach --- the worm has turned” (p. 4).

“Conforme el pasado se desvanece de la historia hacia la leyenda y nuevos terrores surgen para atemorizar a los viejos, el Hijo del Dragón regresa. Un antiguo mal hierve en los corazones muertos de todos los Vástagos y el Gehenna se rehúsa en detener su aproximamiento --- el gusano ha dado vuelta.”



Campbell, Brian

97. **Transylvania chronicles IV: the dragon ascendant** / Written by Brian Campbell, Jackie Cassada and Nicky Rea. -- Editor: James "Dr. Octagon" Stewart. -- Clarkston: White Wolf, 2000. -- 120 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2814. -- ISBN 1-56504-293-X : \$15.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Mike Danza, Jeff Holt, Vince Locke.
- ✂ Arte de Cubierta: Larry MacDougall.
- ✂ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: cuarta (y última) parte de la crónica relacionada con Transilvania para *Vampire: the Masquerade*.

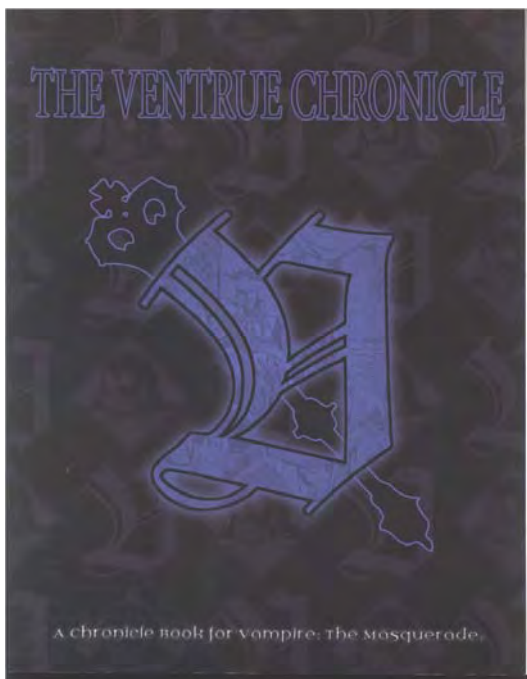
Sumario por Capítulos:

- ✦ Introduction: introducción.
- ✦ Chapter One: Beyond the Forest: resume los personajes y eventos del libro que antecede a éste.
- ✦ Chapter Two: The Danube by Moonlight: cómo los personajes llegan a Viena a finales del siglo XIX.
- ✦ Chapter Three: The Accounting: cómo los personajes viajan a la Ciudad de México en una misión diplomática.
- ✦ Chapter Four: Revelations: cómo los personajes cierran el ciclo de la crónica regresando a Transilvania.
- ✦ Chapter Five: Dramatis Personae: presenta a los personajes involucrados en esta etapa de la crónica.
- ✦ Chapter Six: Storytelling the Chronicle of the Ages: consejos para narrar la crónica.
- ✦ Appendix: Time's Inexorable Crawl: provee de una línea temporal e histórica de utilidad para la crónica.

Fragmento representativo relevante:

“All things must come to an end. Including the world These are the Final Nights, the End Times. Can the Kindred forestall Gehenna itself?” (p. 5).

“Todas las cosas deben llegar a un fin. Incluyendo el mundo. Estas son las Noches Finales, el Fin de los Tiempos. ¿Pueden los Vástagos prevenir el Gehenna?”



Hartford, Chris

98. **The Ventrue chronicle** / Written by Chris Hartford, Jacob Klunder and Matthew Rourke. -- Editor: Allison Sturms. -- Stone Mountain: White Wolf, 2003. -- 136 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2460. -- ISBN 1-58846-244-7 : \$19.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Guy Davis, Drew Tucker, Kirk Van Wormer.
- ✂ Diseño de Cubierta: Mike Chaney.
- ✂ Desarrollo Editorial: Justin Achilli, Ken Cliffe.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: crónicas relacionadas con el clan Ventrue para *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

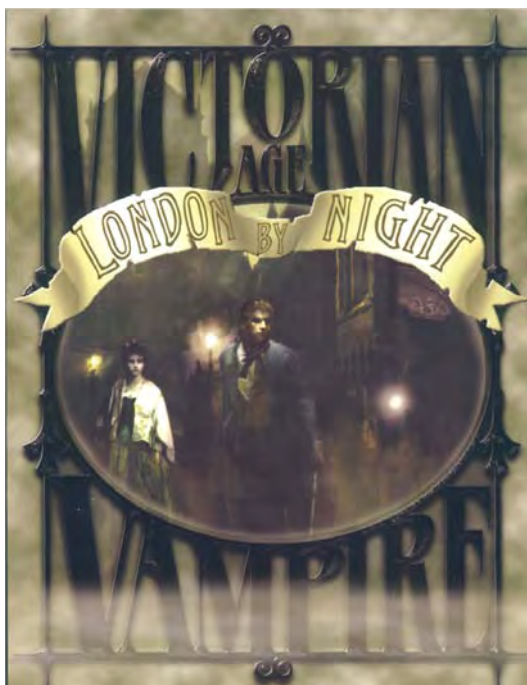
- ✦ Introduction: introducción.
- ✦ Act 1: Tempestuous Hearts: cómo los personajes se desenvuelven en la corte de John, Barón de York, durante la Edad Media.
- ✦ Act 2: Fortunes Abroad: cómo los personajes buscan fortuna en la ciudad de Nueva York en la Era Victoriana.
- ✦ Act 3: Southern Nights: cómo los personajes encaran los peligros y oportunidades de la guerra entre la Camarilla y el Sabbat en Savannah, Georgia, durante las Noches Finales.

Fragmento representativo relevante:

“Basically, a legacy of damnation chronicle focuses on playing a vampire in different eras. You portray a particular character through a plotline, but instead of carrying that character into another age, you play that character’s child and then her child and so on down the line” (p. 8).

“Básicamente, una crónica de legado de condenación se enfoca en interpretar a un vampiro en diferentes eras. Los jugadores representan a un personaje particular a través de una trama, pero en lugar de llevar a ese personaje hacia la siguiente época, juegan con el chiquillo del personaje, y después con el chiquillo de su chiquillo, prosiguiendo así hacia abajo de la línea.”

4.3.7 Edad victoriana



Campbell, Brian

99. **London by night** / Written by Brian Campbell, Chris Hartford and Adam Tinworth. -- Editor: Ellen Kiley. -- Stone Mountain: White Wolf, 2002. -- 144 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2471. -- ISBN 1-58846-230-7 : \$19.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Mike Danza, Guy Davis, Vince Locke, Christopher Shy, Andrew Trabbold.
- ✂ Arte de Cubierta: Christopher Shy.
- ✂ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: fuente de información sobre la ciudad de Londres en el período victoriano para *Victorian Age: Vampire*.

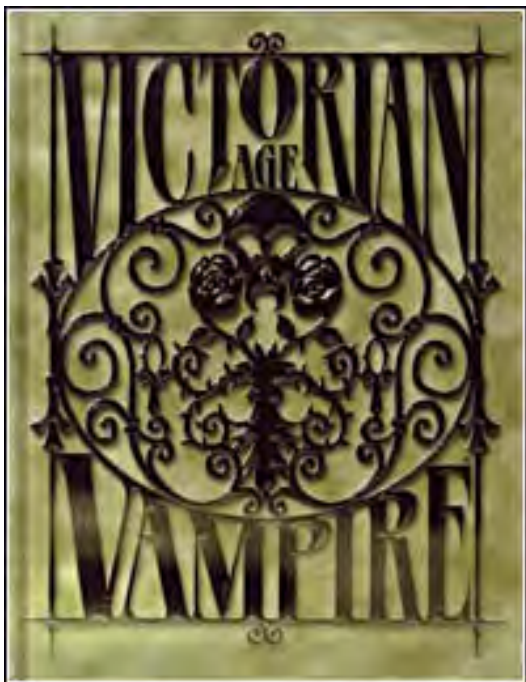
Sumario por Capítulos:

- ✂ Introduction: introducción.
- ✂ Chapter One: London From the Dawn of Time: describe la historia de Londres.
- ✂ Chapter Two: The City Revealed: describe la geografía de la ciudad.
- ✂ Chapter Three: London's Host: presenta a los vampiros que habitan Londres.
- ✂ Chapter Four: Conspiracies: detalla diferentes tramas que ocurren en la ciudad.
- ✂ Chapter Five: Storytelling: consejos para narrar una crónica londinense durante la era victoriana.

Fragmento representativo relevante:

“It’s worth noting that London itself is effectively a vampire during this period. It’s an enormously wealthy city, which drives its rapid expansion, but much of that wealth is not its own. Instead, money flows into it from the whole of the British Empire. The opulence of London is financed by the labor of people continents away, people who have no hope of ever seeing the fruits of those labors” (p. 139).

“Vale la pena notar que Londres es en términos prácticos un vampiro durante este período. Es una ciudad enormemente rica, lo que conduce a una rápida expansión, pero mucha de esa riqueza no es propia. En realidad, el dinero fluye a sus arcas desde todo el Imperio Británico. La opulencia de Londres es financiada por el trabajo de gente en continentes lejanos, gente que no tiene ninguna esperanza de alguna vez ver los frutos de su trabajo.”



Achilli, Justin

100. **Victorian age: Vampire** / Written by Justin Achilli [et al.]; storyteller game system design by Mark Rein-Hagen. -- Editor: John "Superintendent Chalmers" Chambers. -- Stone Mountain: White Wolf, 2002. -- 224 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- Incluye índice. -- no. de catálogo: WW2470. -- ISBN 1-58846-229-3 : \$26.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Mike Danza, Guy Davis, Rebecca Guay, Vince Locke, Matt Mitchell, Christopher Shy, Richard Thomas, Andy Trabbold.
- ✂ Diseño de Cubierta: Ron Thompson.
- ✂ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✂ Dirección de Arte: Richard "Good Lord!" Thomas.
- ✂ Escritores: Kraig Blackwelder, Brian Campbell, Will Hindmarch, Ari Marmell.

Sumario: libro sobre la Edad Victoriana para *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

- ✂ Prelude: The Turning of Adam, or Innocence Conquered: prelude (ficción).
- ✂ Chapter One: The Empire After Midnight: panorama del Mundo de Oscuridad durante el siglo XIX.
- ✂ Chapter Two: The Clans: describe los trece clanes de acuerdo al período histórico.
- ✂ Chapter Three: Characters: presenta el proceso de creación de personaje para la Era Victoriana.
- ✂ Chapter Four: Chasing Sunset: describe la geografía de la época.
- ✂ Chapter Five: Storytelling: consejos para narrar una crónica victoriana.
- ✂ Chapter Six: Antagonists: proporciona antagonistas para los jugadores.

Fragmento representativo relevante:

“The Victorian age officially began in 1837 with the coronation of Queen Victoria and ended with her death in 1901. The era was marked by change --- political, industrial, economic and cultural --- and any time a great deal of change happens in a very short time, it almost inevitably triggers a sense of unrest and nervousness, if not outright fear. And what scares a man also seems to fascinate him. So it was the Gothic genre --- the literature of the dark, the eerie and the dreadful --- was one of the most popular genres of the century. Gothic tales focused on precisely those things that proper Victorians didn’t believe in, such as ghosts, demons, witches and, in time, vampires. They took place in foreign, exotic lands, derelict mansions and eerie, abandoned castles” (p. 172).

“La Edad Victoriana comenzó oficialmente en 1837 con la coronación de la Reina Victoria y terminó con su muerte en 1901. La era fue marcada por el cambio --- político, industrial, económico y cultural --- y cada vez que una gran cantidad de cambios ocurren en un corto período de tiempo, casi inevitablemente dispara una sensación de inquietud y nerviosismo, si no es que de un miedo total. Y lo que asusta más a un hombre también parece fascinarlo.

Así pasó con el género Gótico --- la literatura de lo oscuro, lo escalofriante y lo espantoso --
- que fue uno de los géneros más populares del siglo. Las historias Góticas se enfocaban en
precisamente aquellas cosas que los Victorianos decentes no creían, como fantasmas,
demonios, brujas y, eventualmente, vampiros. Las historias ocurrían en tierras extranjeras y
exóticas, abandonadas mansiones y escalofríos castillos descuidados.”



Sullivan Braidwood, Ann

101. **Victorian age: Vampire companion** / Written by Ann Sullivan Braidwood (victorian characters) [et al.]. -- Editor: Janice Sellers. -- Stone Mountain: White Wolf, 2003. -- 176 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2472. -- ISBN 1-58846-238-2 : \$24.95 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: Mike Danza, Guy Davis, Matt Mitchell, Christopher Shy, Andrew Trabbold.
- ✦ Arte de Cubierta: Christopher Shy.
- ✦ Desarrollo Editorial: Bruce Baugh.
- ✦ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✦ Escritores: Mark Cenczyk (*The Twilight Globe*), Genevieve Cogman (*The Stories of the Age*), Daniel L. Quackenbush (*The Practical Arts*), Mikko Rautalahti (*The Night Society and Beyond*), W. Van Meter (*Behind the Façade*).
- ✦ Material Adicional: Adam Tinworth (*Docks: The Lifeblood of Civilization*).

Sumario: fuente de información diversa sobre la Edad Victoriana para *Victorian Age: Vampire*.

Sumario por Capítulos:

- ✦ Introduction: introducción.
- ✦ Chapter One: Behind the Façade: sobre las sociedades secretas de este período histórico.
- ✦ Chapter Two: The Twilight Globe: expande la información sobre el mundo de la Edad Victoriana.
- ✦ Chapter Three: The Night Society and Beyond: presenta diferentes aliados y antagonistas correspondientes a la época.
- ✦ Chapter Four: The Stories of the Age: consejos para narrar una crónica en el período victoriano.
- ✦ Chapter Five: Victorian Characters: describe varias líneas de sangre ataviadas acorde a la época.
- ✦ Chapter Six: The Practical Arts: proporciona información sobre la tecnología del siglo XIX.

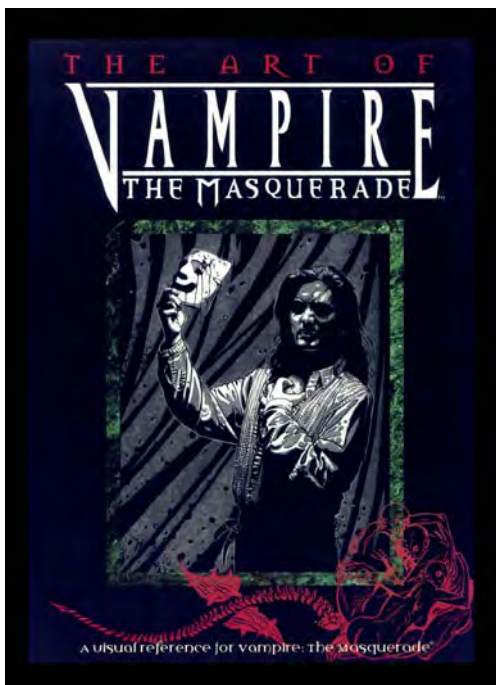
Fragmento representativo relevante:

“The industrial revolution is changing the face of humanity almost overnight. Old fears abate fast, and the nights of the vampire kings who held the populace in fear are a thing of history. Still, the world is not yet entirely laced together. One can still convince a single man not to print an article, and by doing so keep something a secret forever...” (p. 66).

“La revolución industrial está cambiando la cara de la humanidad casi de la noche a la mañana. Antiguos miedos disminuyen rápidamente y las noches de los reyes vampiros que mantenían al pueblo atemorizado son historia. Aún así, el mundo no está enteramente

entrelazado. Uno aún puede convencer a un sólo hombre de no imprimir un artículo y al hacerlo mantener algo como un secreto por siempre.”

4.3.8 Material diverso



Gaiman, Neil

102. **The art of Vampire: the masquerade** / Written by Neil Gaiman [et al.]; afterword by Richard Thomas; art direction by Lawrence Snelly. -- Editors: Ken Cliffe & Carl Bowen. -- Clarkston: White Wolf, 1998. -- [96] p. : il. col. ; 28 x 22 cm.. -- Existe una edición limitada de este libro con cubierta negra. -- no. de catálogo: WW2298. -- ISBN 1-56504-209-3 : \$14.95 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: Tim Bradstreet, Gerald Brom, Larry MacDougall, Bill Sienkiewicz, John Bolton, Miran Kim, Eric Lacombe, Chuck Regan, Guy Davis, Leif Jones, Andrew Ritchie, Alex Shiekman, Fred Harper, Andrew Robinson, Tony Diterlizzi, Mike Danza, David Leri, Andrew Trabbold, Vince Locke, Greg Loudon, Jon J.

Muth, Brian Leblanc, Christopher Shy, Lawrence Snelly, Dan Brereton, William O Connor, Richard Kane Ferguson, John Van Fleet, John Matson, Clyde Caldwell, Darren Frydendall, Ron Spencer, Phil Jimenez, Mark Jackson, Doug Alexander Gregory, Brad Noble, George Pratt, John Cobb, Joshua Gabriel Timbrook, Dennis Calero, Janet Aulisio Danheuser, Micheal Gaydos, Jason Felix, Pia Guerra, Tony Harris, Kent Williams.

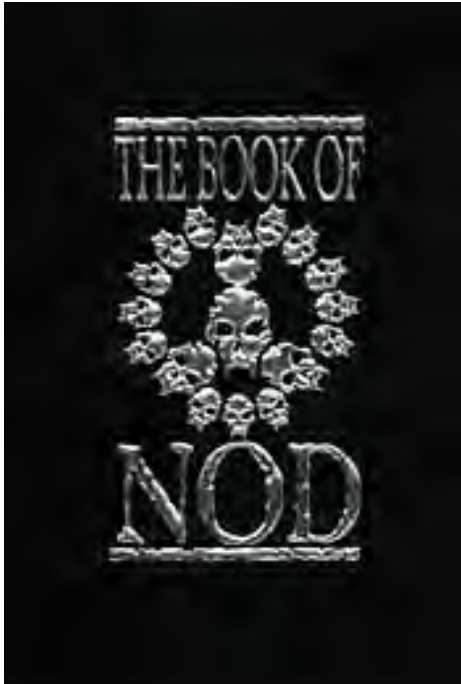
- ✂ Escritores: Rob Hatch, Justin Achilli, Richard Dansky, Richard Thomas.
- ✂ Heráldica de Clan y Símbolos de Clan: Richard Thomas.
- ✂ Glifos Vampíricos: Guy Davis, John Cobb.

Sumario: ilustraciones de *Vampire: Dark Ages* y *Vampire: the Masquerade*.

Fragmento representativo relevante:

“At White Wolf we have a theory as to why some artwork conveys so much story: it’s the Rule of Appropriateness. When one of our Art Directors is buying art for a book they’re looking for two things: quality and appropriateness. Not just appropriate scenes or details, although those things are vital to the equation, but the appropriate mood” (p. 96).

“En White Wolf tenemos una teoría del porqué algunos trabajos de arte transmiten tanta narrativa: es la Regla de lo Apropriado. Cuando uno de nuestros Directores de Arte está comprando ilustraciones para un libro busca dos cosas: calidad y propiedad. No sólo escenas apropiadas o detalles, aunque esas cosas son vitales en la ecuación, sino la atmósfera adecuada.”



Chupp, Sam

103. **The book of Nod** / Written by Sam Chupp and Andrew Greenberg. -- Editor: David D. Gragert. -- Stone Mountain: White Wolf, 1993. -- 134 p. : il. ; 23 x 16 cm.. – Existe una edición limitada de este libro en pasta dura. -- no. de catálogo: WW2251. -- ISBN 1-56504-078-3 : \$10.95 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: Joshua Gabriel Timbrook, Lawrence Schnell, E. Allen Smith, Doug Alexander Gregory, Larry MacDougal, Robert MacNeill, Craig Gilmore, John Cobb, Erik Hotz, Timothy Bradstreet, Andrew Robinson, Ken Meyer Jr., John Bridges, Tom Berg, Steve Casper.
- ✦ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg.
- ✦ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: libro para *Vampire: the Masquerade* que relata el origen de los vampiros así como sus profecías.

Sumario por Capítulos:

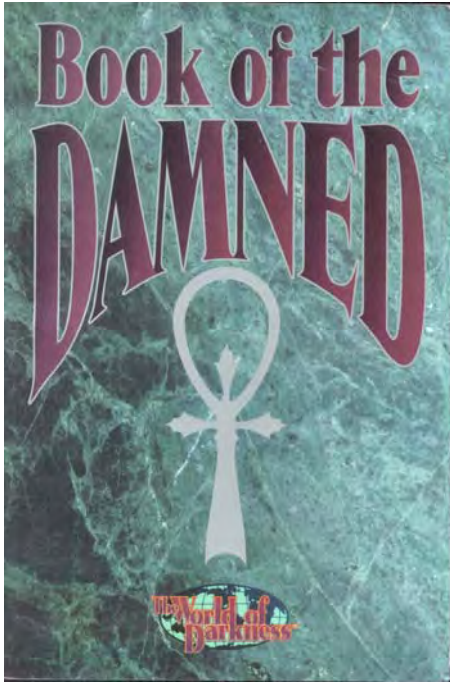
- ✦ Introduction: introducción.
- ✦ Preface: prefacio escrito por Aristotle de Laurent (ficción).
- ✦ The Chronicle of Caine: relata la historia de Caín y su maldición.
- ✦ The Chronicle of Shadows: reglas y proverbios de los vampiros.
- ✦ The Chronicle of Secrets: relativo a las profecías de los vampiros.

- ✦ Appendix: The Known History of the First City: apéndice con epílogo y léxico.

Fragmento representativo relevante:

“I looked at Abel’s sacrifice, still smoking, the flesh, the blood. I cried. I held my eyes I prayed in night and day. And when Father said the time for Sacrifice has come again. And Abel led his youngest, his sweetest, his most beloved to the sacrificial fire. I did not bring my youngest, my sweetest, for I knew the One Above would not want them. And my brother, beloved Abel said to me “Caine, you did not bring a sacrifice, a gift of the first part of your joy, to burn on the altar of the One Above.” I cried tears of love as I, with sharp things, sacrificed that which was the first part of my joy, my brother” (p. 22-23).

“Observé el sacrificio de Abel, todavía humeante, la carne, la sangre. Lloré. Cerré los ojos y oré día y noche. Y cuando nuestro Padre dijo que el tiempo de sacrificio había llegado de nuevo, Abel condujo a su más joven, a su más dulce, a lo más amado hacia el fuego sacrificial. Yo no llevé a mi más joven, ni a mi más dulce porque sabía que Aquél en lo Alto no lo querría. Y mi hermano, mi querido Abel me dijo: ‘Caín, no trajiste un sacrificio, un regalo de la principal parte de tu alegría, para quemar en el altar de Aquél en lo Alto’. Lloré lágrimas de amor cuando, con un objeto afilado, sacrifiqué a la principal fuente de mi alegría: mi hermano.”



Rein·Hagen, Mark

104. **Book of the damned** / Written by Mark Rein·Hagen [et al.]. -- Editor: Ed McKeogh. -
- Stone Mountain: White Wolf, 1993. -- 144 p. : il. ; 23 x 16 cm.. -- no. de catálogo:
WW5001. -- ISBN 1-56504-068-6 : \$5.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Tim Bradstreet.
- ✂ Arte de Cubierta: Michelle Prahler and Chris Donough.
- ✂ Desarrollo Editorial: Mark Rein·Hagen and Ken Cliffe.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✂ Escritor: Graeme Davis, Tom Dowd, Don Bassingthwaite, S.P. Somtow.

Sumario: fuente de información general sobre *Vampire: the Masquerade*.

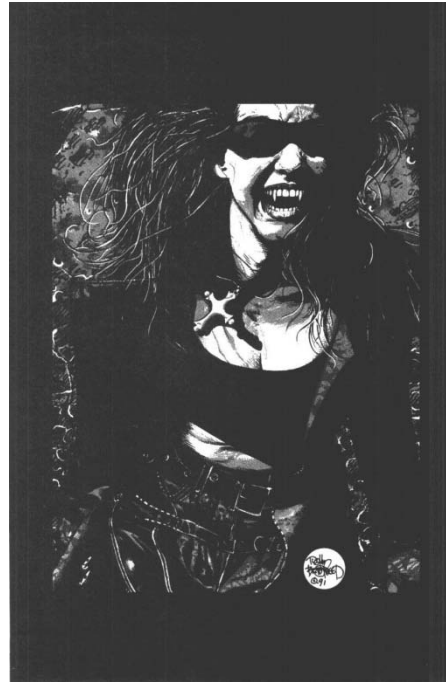
Sumario por Capítulos:

- ✂ Forward: The Vampire --- An Eternal Archetype: prólogo por S.P. Somtow.
- ✂ Chapter One: Smoke: ficción.
- ✂ Chapter Two: The Book of Nod: fragmento del Libro de Nod sobre el origen de los vampiros.
- ✂ Chapter Three: The Damned: texto que explica la fisiología vampírica.
- ✂ Chapter Four: Streets of Blood: describe el mundo gótico-punk y las estructuras sociales de los vampiros que lo habitan.
- ✂ Chapter Five: Rebirth: ficción.
- ✂ Chapter Six: Lexicon: léxico.
- ✂ Epilogue: Monsters, Monsters Everywhere...: epílogo.

Fragmento representativo relevante:

“Certainly they inflict suffering --- vampires can’t help doing that --- but they are seen to suffer as well; they feel guilt, pain, and, on occasion, even compassion. Often, compared to the human monsters among which they live, vampires are seen as noble, magnanimous, and even loving” (p. 12).

“Ciertamente ellos infligen sufrimiento --- los vampiros no pueden evitarlo --- pero también se les ve sufrir; ellos sienten culpa, dolor e incluso, en ocasiones, compasión. Frecuentemente, comparados con los monstruos humanos entre los que viven, los vampiros son vistos como nobles, magnánimos e incluso amorosos.”



Rein-Hagen, Mark

105. **Book of the kindred** / Written by Mark Rein-Hagen [et al.]. -- Editors: Ken Cliffe, Erin Kelly and Stewart Wieck. -- Clarkston: White Wolf, 1996. -- 236 p. : il. ; 23 x 16 cm.. -- no. de catálogo: WW11695. -- ISBN 1-56504-869-5 : \$9.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Timothy Bradstreet, Joshua Gabriel Timbrook.
- ✂ Desarrollo Editorial: Mark Rein-Hagen, Ken Cliffe.
- ✂ Escritores: Graeme Davis, Tom Dowd, Don Bassingthwaite, Lawrence Watt-Evans, Matt Forbeck, Jim Moore.

Sumario: fuente de información general sobre *Vampire: the Masquerade*.

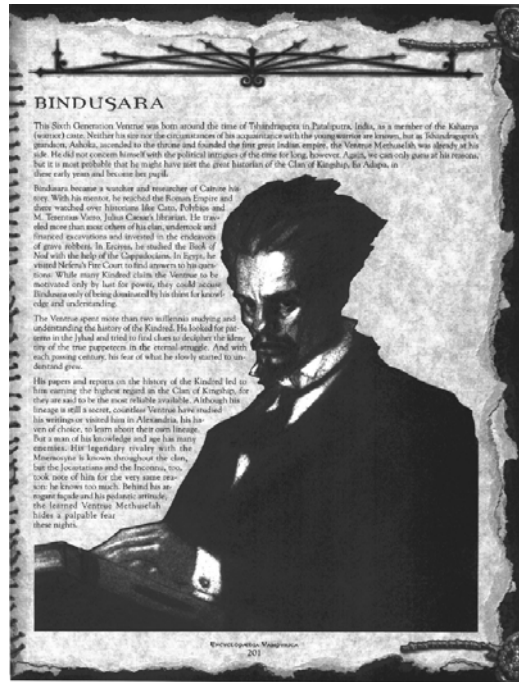
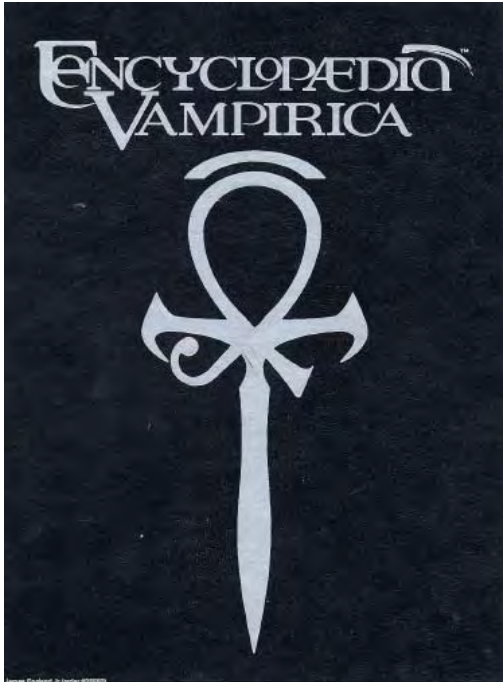
Sumario por Capítulos:

- ✂ Foreword by Mark Rein-Hagen: prólogo por Mark Rein-Hagen.
- ✂ Chapter One: Smoke: ficción.
- ✂ Chapter Two: Book of Nod – The Origins of the Kindred: fragmento del Libro de Nod sobre el origen de los vampiros.
- ✂ Chapter Three: The Damned – An Exposition Upon the Living Death: texto que explica la fisiología vampírica.
- ✂ Chapter Four: Streets of Blood – The Gothic-Punk World: describe el mundo gótico-punk y las estructuras sociales de los vampiros que lo habitan.
- ✂ Chapter Five: Rebirth: ficción.
- ✂ Chapter Six: Lexicon – The Secret Argot: léxico.
- ✂ Chapter Seven: Eye of the Beholder: ficción.
- ✂ Chapter Eight: Reconciliation: ficción.
- ✂ Chapter Nine: Ruins: ficción.
- ✂ Epilogue: “Monsters, monsters everywhere...”: epílogo.

Fragmento representativo relevante:

“The vampire is the quintessential fiend, for the vampire is so much our own reflection. Vampires feed as we feed, by killing, and through death can feel the same dread, guilt, and longing for escape. They are trapped in the same cycle of fast, feast, and purge. They, like us, seek redemption, purity, and peace. The vampire is the poetic expression of our deepest fears and the shadow of our most primal urges” (p. 235).

“El vampiro es la quintaesencia del demonio, porque el vampiro es en demasía nuestro propio reflejo. Los vampiros se alimentan como nosotros, matando, y a través de la muerte pueden sentir el mismo pánico, culpa y deseos por escapar. Están atrapados en el mismo ciclo de ayuno, festín y purga. Ellos, como nosotros, buscan redención, pureza y paz. El vampiro es la expresión poética de nuestros más profundos miedos y la sombra de nuestros impulsos más primarios.”



Bindusara

106. **Encyclopedia vampirica** / Written by Bindusara, methuselah of the kingship clan [et al.]. -- Editor: Jeanée Ledoux. -- Stone Mountain: White Wolf, 2002. -- 216 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- los créditos de escritura de la obra son ficticios. -- no. de catálogo: WW2440. -- ISBN 1-58846-227-7 : \$49.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Thomas Berg, Timothy Bradstreet, A. Brubaker, Dennis Calero, Mike Cheney, Mike Danza, Birgit Daubmann-Probst, Guy Davis, Darryl Elliot, Jason Felix, Douglas Alexander Gregory, Tony Harris, Anthony Hightower, Eric Lacombe, David Leri, Vince Locke, Larry MacDougall, Ken Meyer jr., Andrew Ritchie, Nick Ruskin, Alex Sheikman, Christopher Shy, Ron Spencer, Joshua Gabriel Timbrook, Andrew Trabbold.
- ✂ Arte de Cubierta: Kieran Yanner.
- ✂ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.

- ✦ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✦ Escritores: Aristotle de Laurent, Elder of the Mnemosyne; Lucita y Aragon, Archbishop of Aragon; Albertus Magnus, Elder of the Learned Clan; Aisling Sturbridge, Regenta Prima of the Chantry of the Five Boroughs.

Sumario: enciclopedia de *Vampire: the Masquerade*.

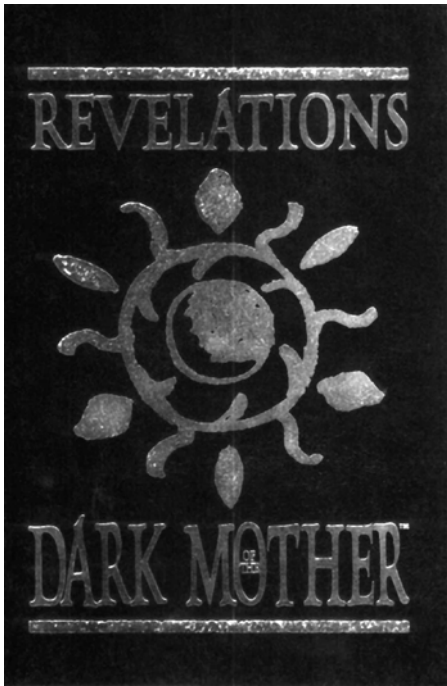
Sumario por Capítulos:

- ✦ Introduction: How to Use This Book: introducción.
- ✦ A-Z: entradas de la enciclopedia por orden alfabético.
- ✦ Appendix I: How this Book Came to Be: cómo se realizó la enciclopedia.
- ✦ Appendix II: Biographies: biografías de los personajes que escribieron la enciclopedia.
- ✦ Appendix III: Addendum: información sobre Caín y Lilith.

Fragmento representativo relevante:

“Bindusara be came a watcher and r esearcher of C ainite history. With hi s m entor, he reached the Roman Empire and t here watched over historians like Cato, Polybios and M. Terentius Varro, Julius Caesar’s librarian. He traveled more than most others of his clan, undertook and f inanced excavations and i nvested i n t he endeavors of grave r obbers. In Erciyes, he studied the Book of Nod with the help of the Cappadocians” (p. 201).

“Bindusara se convirtió en un observador e investigador de la historia Cainita. Con su mentor llegó al Imperio Romano y ahí observó a historiadores como Catón, Polibio y M. Terencio Varrón, el bibliotecario de Julio César. Viajó más que otros de su clan, encargando y financiando excavaciones e invirtiendo en los esfuerzos de saqueadores de tumbas. En Erciyes, estudió el libro de Nod con la ayuda de los Cappadocians.”



Brucato, Phil

107. **Revelations of the dark mother: seeds from the twilight garden** / Written by Phil Brucato with Rachelle Udell. -- Editor: Janice Sellers. -- Clarkston: White Wolf, 1998. -- 124 p. : i. ; 23 x 16 cm.. -- no. de catálogo: WW2024. -- ISBN 1-56504-237-9 : \$10.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Rebecca Guay, Eric Hotz and Vince Locke.
- ✂ Arte de Cubierta: Aileen E. Miles.
- ✂ Desarrollo Editorial: Robert Hatch.
- ✂ Dirección de Arte: Aileen E. Miles.

Sumario: obra para *Vampire: the Masquerade* que relata la historia de Lilith.

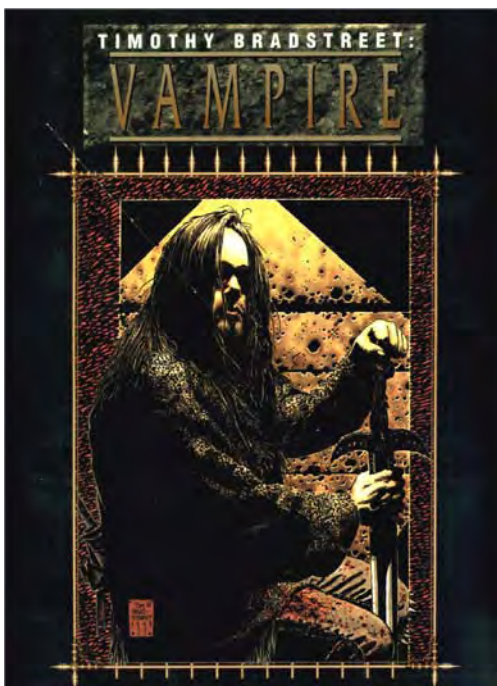
Sumario por Capítulos:

- ✦ Preface: Coiled at the Roots: prefacio por Rachel Dolium.
- ✦ First Circle: The Book of the Serpent: cuenta la juventud de Lilith, su creación, tribulaciones y ascensión.
- ✦ Second Circle: The Book of the Owl: cuenta la fundación de Elona, el Primer Jardín de la Esperanza y de D'hainu, el Segunda Jardín de la Renovación.
- ✦ Third Circle: The Book of the Dragon: cierra el ciclo contando la fundación de Ba'hara, el Tercer Jardín de los Sufrimientos.

Fragmento representativo relevante:

“Male and Female rose as One from the mud of the True Earth, joined back to back; and they struggle to stand and could not. Until Jehovah passed His hand between them and made them Two; equal and strong He made Them” (p. 35).

“Hombre y Mujer surgieron como Uno del lodo de la Tierra Verdadera, unidos espalda con espalda; y ellos forcejearon por levantarse pero no podían. Hasta que Jehová pasó su Mano entre ellos y los hizo Dos; iguales y fuertes Él los Hizo.”



Bradstreet, Timothy

108. **Timothy Bradstreet: Vampire** / by Timothy Bradstreet. -- Stone Mountain: White Wolf, 1995. -- 11 p. : il. ; 32 x 25 cm.. -- no. de catálogo: WW2252. -- ISBN 1-56504-079-1 : \$20.00 U.S.

Colaboradores:

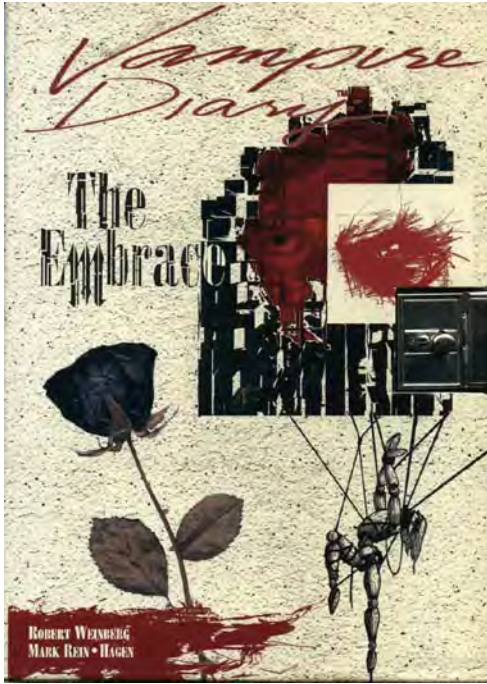
✎ Prólogo: Keith Parkinson.

Sumario: libro de ilustraciones acerca de *Vampire: the Masquerade*.

Fragmento representativo relevante:

“A lot of influences played a part in this work: sex (I love to do the erotic ones), love, pain, frustration, strength, and of course the CD Vulgar Display of Power writhing in the background” (Tim Bradstreet, p. 1).

“Un montón de influencias jugaron parte en este trabajo: sexo (me encanta hacer ilustraciones eróticas), amor, dolor, frustración, fuerza, y por supuesto el disco compacto *Vulgar Display of Power* retorciéndose al fondo”



She like to think she's punk, but she's really more of a goth. Black is her look, blooddolls are her crowd. She tries hard to blend in with the rest of the wretches at Neverland. Black velvet dress, lace bustier, worn leather jacket, ripped fishnet stockings. But for her its just a game.



Weinberg, Robert

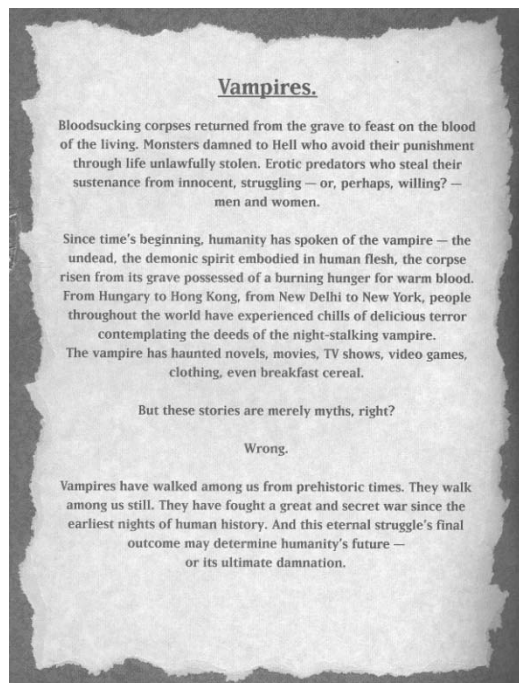
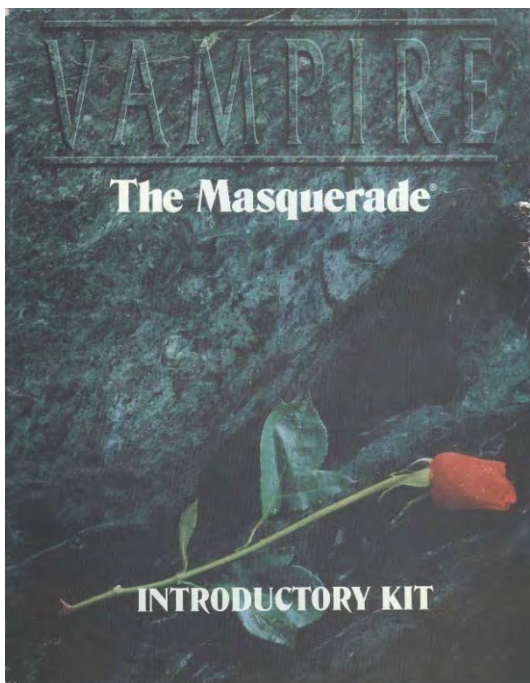
109. **Vampire diary: the embrace** / Written by Robert Weinberg and Mark Rein-Hagen. – Stone Mountain: White Wolf, 1994. – 104 p. : il. 22 x 16 cm.. – Incluye llave para el diario. – no. de catálogo: WW04800. – ISBN 1-56504-800-8 : \$14.99 U.S.

Sumario: diario para *Vampire: the Masquerade* que narra las experiencias de un vampiro recientemente abrazado.

Fragmento representativo relevante:

“Finally he rose from his chair. I was frozen in mine. He bid me to rise, and like a puppet I did. Dancing to his pipers tune. His icy hands gripped me by the shoulders and then with... Oh God then he sunk his teeth into my neck.”

“Finalmente se paró de su silla. Yo estaba congelado en la mía. Me pidió que me levantara y como una marioneta lo hice, bailando con su melodía de flautista. Sus manos gélidas me tomaron por los hombros y entonces con... Oh Dios, entonces él hundió sus dientes en mi cuello.”



Brown, Steve

110. **Vampire: the masquerade introductory kit** / Based on the Vampire: the masquerade created by Steve Brown [et al.]. – [1st ed.]. -- [s.l.]: White Wolf, 1997c. – 24 p. : il. ; 28 x 22 cm.

Colaboradores:

- ✂ Vampire: the Masquerade creado por: Andrew Greenberg, Chris McDonough, Mark Rein-Hagen, Lisa Stevens, Joshua Gabriel Timbrook, Stewart Wieck.

Sumario: folleto introductorio de *Vampire: the Masquerade*. 1ra edición.

Sumario por Capítulos:

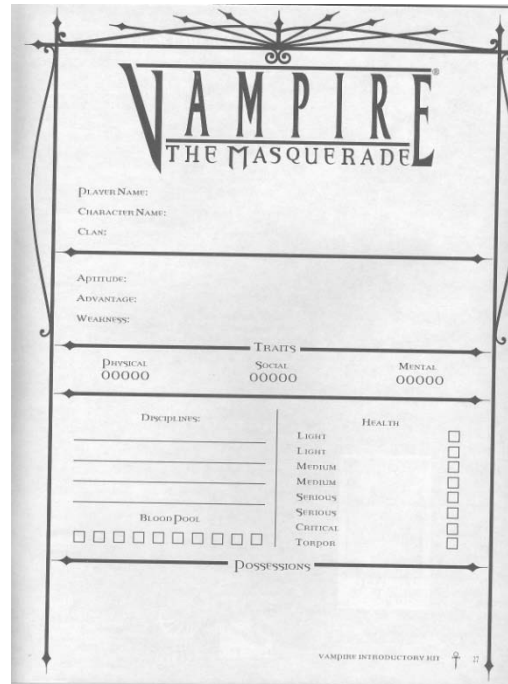
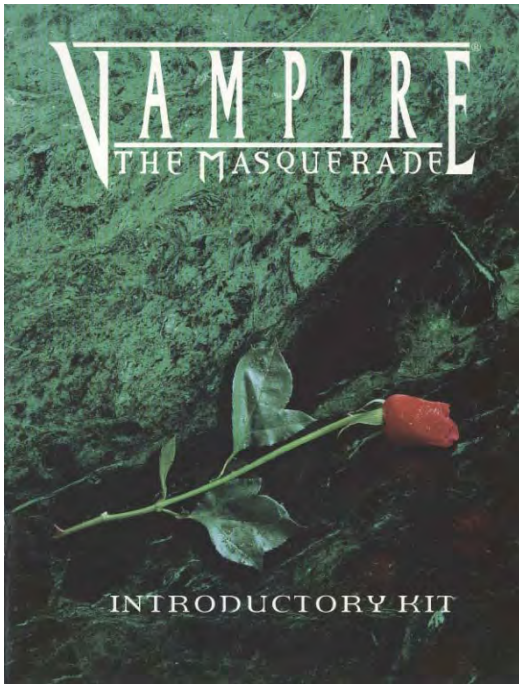
- ✂ Introduction: introducción.
- ✂ Setting: escenario de *Vampire: the Masquerade*.

- ✦ Character Creation: creación de personaje.
 - ‡ Clans: los diferentes clanes de vampiros.
 - ‡ Traits and Disciplines: rasgos y poderes vampíricos.
 - ‡ Blood and Health: las características de la sangre y la salud.
 - ‡ Rules: reglas de juego.
 - ‡ Combat: cómo se simula el combate.
- ✦ Story Ideas: sugerencias para empezar una historia.

Fragmento representativo relevante:

“This book let i s a s implified v ersion of V ampire: t he Masquerade. It gi ves you t he highlights of the Vampire setting and rules, the information you need to play a game. Try it out. If you like it, the rulebook is available in most book, hobby and c omic stores. When you’re ready, we’ll be there --- waiting for you to invite us in” (p. 2).

“Este folleto es una versión simplificada de *Vampire: the Masquerade*. Te da lo más importante del escenario y reglas de *Vampire*, la información que necesitas para jugar el juego. Pruébalo. Si te gusta, el libro de reglas está disponible en la mayoría de las tiendas de libros, pasatiempos e historietas. Cuando estés listo, ahí estaremos --- esperando a que nos invites a entrar.”



Brown, Steve

111. **Vampire: the masquerade introductory kit** / Based on the Vampire: the masquerade created by Steve Brown [et al.]. – [2nd ed.]. -- [s.l.]: White Wolf, 1997c. – 28 p. : il. ; 28 x 22 cm.

Colaboradores:

- ✦ Vampire: the Masquerade creado por: Andrew Greenberg, Chris McDonough, Mark Rein-Hagen, Lisa Stevens, Joshua Gabriel Timbrook, Stewart Wieck.

Sumario: folleto introductorio de *Vampire: the Masquerade*. 2da edición.

Sumario por Capítulos:

- ✦ Introduction: introducción.
- ✦ Setting: escenario de *Vampire: the Masquerade*.

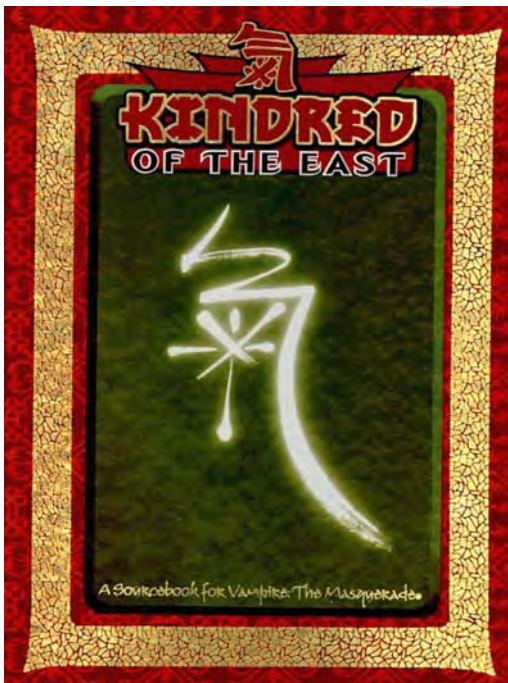
- ✦ Character Creation: creación de personaje.
 - ‡ Clans: los diferentes clanes de vampiros.
 - ‡ Traits and Disciplines: rasgos y poderes vampíricos.
 - ‡ Blood and Health: las características de la sangre y la salud.
 - ‡ Rules: reglas de juego.
 - ‡ Combat: cómo se simula el combate.
- ✦ Story Ideas: sugerencias para empezar una historia.
- ✦ Sample Adventure: breve muestra de una aventura.

Fragmento representativo relevante:

“‘Safe as Houses’ is an introductory story for Vampire: the Masquerade. It is designed to give new players and Storytellers a taste of the Kindred’s dark world and illustrate a few of the game systems in action” (p. 25).

“‘Safe as Houses’ es una historia introductoria para *Vampire: the Masquerade*. Está diseñada para dar a nuevos jugadores y narradores una prueba del oscuro mundo de los Vástagos e ilustrar unos cuantos sistemas del juego en acción.”

4.3.9 Otras líneas editoriales



Achilli, Justin

112. **Kindred of the east** / Written by Justin Achilli [et al.]. – Editor: Ed Hall. – Clarkston: White Wolf, 1998. – 224 p. : il. ; 28 x 22 cm.. – Incluye índice. – no. de catálogo: WW2900. – ISBN 1-56504-232-8 : \$25.00 U.S.

Colaboradores:

- ✎ Arte Interior: Andrew Bates, Tim Bradstreet, Matt Clark, Mike Danza, Guy Davis, Tony Diterlizzi, John Estes, Jason Felix, Darren Frydendall, Michael Gaydos, Doug Alexander Gregory, Rebecca Guay, Tony Harris, Leif Jones, Karl Kerchel, Eric Lacombe, Vince Locke, George Pratt, Robby Poore, Steve Prescott, Andrew Ritchie, Matt Roach, Andrew Robinson, Alex Sheikman, Ray Snyder, Ron Spencer, Jill Thompson, Melissa Uran, John Van Fleet, Karl Waller.

- ✂ Arte de Cubierta: Lawrence Snelly.
- ✂ Desarrollo Editorial: Robert Hatch.
- ✂ Dirección de Arte: Lawrence Snelly.
- ✂ Escritores: Phil Brucato, Jackie Cassada, Mark Cenczy, Richard E. Dansky, Robert Hatch, Ian Lemke, Nicky Rea, Ethan Skemp.
- ✂ Concepto Original y Diseño: Robert Hatch.
- ✂ Diseño Adicional: Phil Brucato, Jackie Cassada, Mark Cenczyk, Nicky Rea.

Sumario: fuente de información sobre la Estirpe de Oriente para *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

- ✂ Introduction: Behind the Wall: introducción.
- ✂ Chapter One: The Hungry Dead: detalla la sociedad de los vampiros del oriente.
- ✂ Chapter Two: The Second Breath: describe los diferentes dharmas que conducen a los Kuei-jin a la iluminación.
- ✂ Chapter Three: The Ten Thousand Things: creación de un personaje Kuei-jin.
- ✂ Chapter Four: Forces in the Land: describe los poderes sobrenaturales que poseen los vampiros del oriente.
- ✂ Chapter Five: Arts of the Kuei-jin: sistemas de juego relacionados con la estirpe de oriente y su región.
- ✂ Chapter Six: The Middle Kingdom: proporciona información geográfica para este escenario de juego.
- ✂ Chapter Seven: Storytelling: explica cómo evocar una crónica en las tierras del oriente.
- ✂ Chapter Eight: Rivals and Barbarians: describe otras criaturas sobrenaturales que habitan la región.

Fragmento representativo relevante:

“Asian vampires are the spirits of dead mortals who, in order to fulfill their karmic responsibilities, resurrect themselves in their old bodies (or, in some cases, in other corpses)” (p. 10).

“Los vampiros asiáticos son los espíritus de los mortales fallecidos quienes, con el propósito de cumplir con sus responsabilidades kármicas, resucitan en sus antiguos cuerpos (o, en algunos casos, en otros cadáveres).”



Blackwelder, Kraig

113. **San Francisco by night** / Written by Kraig Blackwelder and Steve Kenson. – Editor: Michelle Lyons. – Stone Mountain: White Wolf, 2002. – 136 p. : il. ; 28 x 22 cm.. – no. de catálogo: WW2921. – ISBN 1-58846-231-5 : \$17.95 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: Becky Cloonan, Steve Ellis, Jeff Waye, Jennifer Quick, Kalman Andrasofszky, Leanne Buckley, Matt Foster.
- ✦ Arte de Cubierta: Michael Gaydos.
- ✦ Desarrollo Editorial: Lucien Soulban.
- ✦ Dirección de Arte: Brian Glass.

Sumario: fuente de información sobre la ciudad de San Francisco para *Vampire: the Masquerade* y *Kindred of the East*.

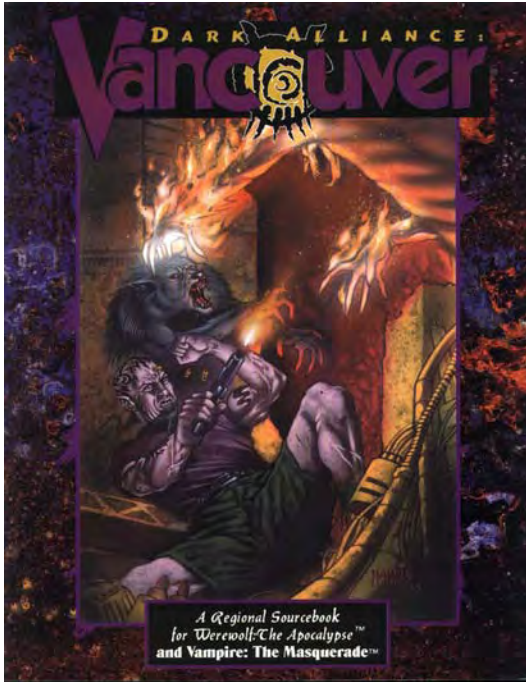
Sumario por Capítulos:

- ✂ Prologue: Night Moves: ficción.
- ✂ Chapter One: Introduction: introducción.
- ✂ Chapter Two: Interesting Times: historia de la ciudad de San Francisco.
- ✂ Chapter Three: Utopia Lost: describe la geografía de la ciudad y sus lugares más importantes.
- ✂ Chapter Four: San Francisco Nights: provee de un panorama cultural de las dos especies que buscan controlar la ciudad, los Cainitas y los Kuei-jin.
- ✂ Chapter Five: Honored Shen: describe a los personajes que hacen de San Francisco su hábitat.
- ✂ Chapter Six: Storytelling San Francisco: consejos para narrar una crónica en San Francisco.

Fragmento representativo relevante:

“The notion that East meets West in San Francisco brings about some profound culture shock for both the generally insular Kuei-jin and Kindred. Both parties see themselves as the center of everything; their own culture and traditions are considered “natural,” while viewing the other as foreign, alien or even corrupt” (p. 12).

“La noción de que el Este conoce al Oeste en San Francisco trae un profundo choque cultural para los generalmente insulares Kuei-jin y Vástagos. Ambos grupos se ven a sí mismos como el centro de todo; su propia cultura y tradiciones son consideradas ‘normales’ mientras que ven a los otros como extranjeros, raros o incluso corruptos.”



Findley, Nigel

114. **Dark alliance: Vancouver** / Written by Nigel Findley and Geoff McMartin. – Editor: Brian Campbell. – Stone Mountain: White Wolf, 1993. – 128 p. : il. ; 28 x 22 cm.. – no. de catálogo: WW3103. – ISBN 1-56504-059-7 : \$15.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Jeff Rebner, Dan Smith, Joshua Gabriel Timbrook.
- ✂ Arte de Cubierta: Tony Harris.
- ✂ Desarrollo Editorial: Bill Bridges.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: fuente de información sobre la ciudad de Vancouver para *Vampire: the Masquerade* y *Werewolf: the Apocalypse*.

Sumario por Capítulos:

- ✦ Legends of the Garou: Blood of the City, Spirit of the Forest: ficción.
- ✦ Chapter One: Setting: describe la ciudad de Vancouver y sus alrededores.
- ✦ Chapter Two: History: explica la historia del lugar, tanto para los vampiros como para los hombres lobo.
- ✦ Chapter Three: On the Margin of the Forest: presenta a los hombres lobo que habitan en la región.
- ✦ Chapter Four: And the Dead Shall Rise: presenta a los vampiros que habitan en la región.
- ✦ Chapter Five: Wheels Within Wheels: propone diversos argumentos para realizar una narración en el escenario de Vancouver.
- ✦ Appendix: Clan Bushi: describe un nuevo clan de vampiros de origen japonés.

Fragmento representativo relevante:

“The Kindred consider Vancouver to be a unique city, not only because of its past, but also because of its present and its effect on the rest of the vampire community. Most princes elsewhere in the world know of Vancouver and are aware of its reputation as a ‘safe haven’. The Masquerade is firmly in place in Vancouver. The Anarchs and the Sabbat, despite their best efforts, still haven’t infiltrated the city. The Camarilla has left the city’s vampires to do very much as they please” (p. 83).

“Los Vástagos consideran a Vancouver una ciudad única, no sólo por su pasado, sino también por su presente y su efecto en el resto de la comunidad vampírica. La mayoría de los príncipes en otras partes del mundo saben de Vancouver y están conscientes de su reputación como un ‘refugio seguro’. La Mascarada está firmemente mantenida en Vancouver. Los Anarcas y el Sabbat a pesar de sus mejores esfuerzos aún no han podido infiltrar la ciudad. La Camarilla ha dejado a los vampiros de la ciudad hacer lo que les plazca.”



Brown, Steven C.

115. **Under a red blood moon** / by Steven C. Brown. – Editor: Robert Hatch. – Stone Mountain: White Wolf, 1993. – 96 p. : il. ; 28 x 22 cm.. – no. de catálogo: WW3102. – ISBN 1-56504-049-X : \$12.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Jeff Rebner, Dan Smith, Joshua Gabriel Timbrook, Ron Spencer.
- ✂ Arte de Cubierta: Tony Harris.
- ✂ Desarrollo Editorial: Bill Bridges, Andrew Greenberg.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: crónica de la guerra por la ciudad de Chicago para *Vampire: the Masquerade* y *Werewolf: the Apocalypse*.

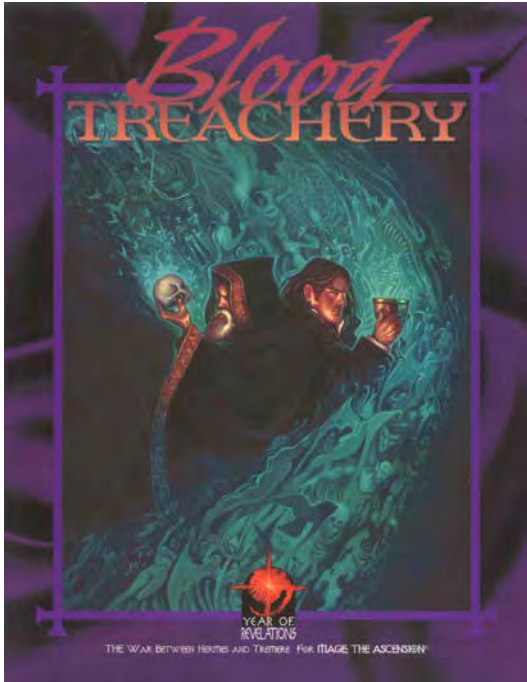
Sumario por Capítulos:

- ✦ Legends of the Garou: Gray Raven's Warning: ficción.
- ✦ Introduction: Welcome to War: introducción.
- ✦ Prologue: Chicago, Kingdom of the Cadavers: cómo empieza la Guerra entre vampiros y hombres lobo.
- ✦ Chapter One: Assembly: cómo los personajes se preparan para el conflicto.
- ✦ Chapter Two: Aggression: cómo los personajes empiezan las primeras contiendas.
- ✦ Chapter Three: Assault: cómo los personajes prosiguen con la guerra.
- ✦ Chapter Four: Assist and Avail: cómo los personajes ponen fin al conflicto.
- ✦ Chapter Five: Aftermath: epílogo de la crónica.
- ✦ Appendix One: Allies and Adversaries: estadísticas para vampiros y hombres lobo, así como las descripciones de los personajes que participan en la historia.
- ✦ Appendix Two: the Story for Other Characters: ofrece la posibilidad de jugar la crónica protagonizada por cazadores de brujas y momias.
- ✦ Appendix Three: The Abomination: presenta información sobre las Abominaciones, una raza híbrida entre vampiros y hombres lobo.

Fragmento representativo relevante:

“The Abominations are Garou cursed by the Wyrms to stalk the earth as vampires. Their name well indicates the loathing commonly felt for such creatures. They are the villains of many Galliard tales” (p. 94).

“Las Abominaciones son Garous maldecidos por el Wyrms para acechar la tierra como vampiros. Su nombre bien indica el odio sentido comúnmente ante tales criaturas. Son los villanos de muchas historias de los Galliard.”



Cohen, Scott

116. **Blood treachery** / Written by Scott Cohen and Steven Michael DiPesa. -- Editor: Carl Bowen. – Clarkston: White Wolf, 2000. – 96 p. : il. ; 28 x 22 cm.. – no. de catálogo: WW4046. – ISBN 1-56504-409-6 : \$14.95 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: Syrena Done, Langdon Foss, Eric Hotz, Jeremy Jarvis.
- ✦ Arte de Cubierta: William O'Connor.
- ✦ Desarrollo Editorial: Jess Heinig.
- ✦ Dirección de Arte: Aileen Miles.

Sumario: fuente de información sobre la guerra entre el clan Tremere y la tradición Orden de Hermes para *Vampire: the Masquerade* y *Mage: the Ascension*.

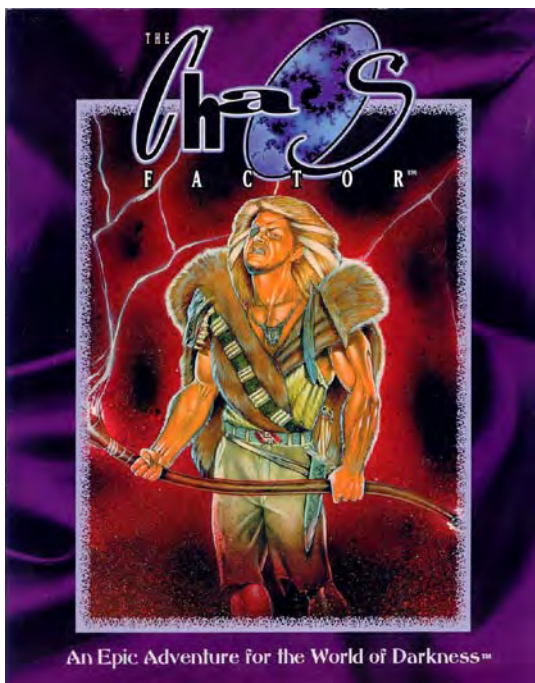
Sumario por Capítulos:

- ✦ Prelude: Enthralled: ficción.
- ✦ Introduction: introducción.
- ✦ Act One: Wizards' March: detalla las circunstancias que renovaron la guerra entre los Tremere y la Orden de Hermes.
- ✦ Act Two: Hidden War: detalla las batallas, represalias, errores y estancamientos del conflicto.
- ✦ Act Three: Blood Treachery: se enfoca en una casa Hermética que se rehúsa a ceder y busca el control.
- ✦ Act Four: Pawns And Bishops: explica la posición de la Orden de Hermes en las Noches Finales y las acciones desesperadas que deben tomar las tradiciones para prevenir el Armagedón.
- ✦ Appendix: The Blood Curse: provee de reglas para magos ghouls y sistemas de interacción entre *Vampire* y *Mage*.

Fragmento representativo relevante:

“Inevitably, in chronicles that focus on the interactions between the Order of Hermes and the remnants of the bastard Tremere (or any group of mages and any group of vampires, really), questions will arise about how Supernatural Power X interacts with Supernatural Power Y” (p. 80).

“Inevitablemente, en crónicas que se enfocan en las interacciones entre la Orden de Hermes y los residuos del bastardo Tremere (o realmente cualquier grupo de magos y cualquier grupo de vampiros), surgirán preguntas acerca de cómo el Poder Sobrenatural X interactúa con el Poder Sobrenatural Y.”



Moore, James A.

117. **Chaos factor** / Written by James A. Moore. – Editors: Laura Letbetter and Kathleen Ryan. – Stone Mountain: White Wolf, 1993. – 135 p. : il., mapa col.; 28 x 22 cm.. – no. de catálogo: WW4101. -- ISBN 1-56504-125-9 : \$ 15.00 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: Dan Smith, Robert MacNeil, Joshua Gabriel Timbrook, Scott Johnson, Matt Korteling, Jeff Wright.
- ✦ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✦ Material Adicional: Bill Bridges, Phil Brucato, Andrew Greenberg.

Sumario: crónica para *Mage: the Ascension*, *Werewolf: the Apocalypse* y *Vampire: the Masquerade* situada en la Ciudad de México.

Sumario por Capítulos:

- ✂ Prologue: A Day in the Life: ficción.
- ✂ Introduction: introducción.
- ✂ Book One, Chapter One: History and Geography: historia y geografía de la Ciudad de México.
- ✂ Book One, Chapter Two: Denizens of Mexico City: describe a los personajes que habitan en la Ciudad de México.
- ✂ Book Two, Introduction: introducción y panorama de la crónica.
- ✂ Book Two, Chapter One: Trail of Blood: primera parte de la crónica.
- ✂ Book Two, Chapter Two: Treasure of Tears: segunda parte de la crónica.
- ✂ Appendix One: Characters: describe a los personajes principales de la crónica.
- ✂ Appendix Two: Rules: explica reglas especiales para la crónica y la compatibilidad de sistemas de juego.

Fragmento representativo relevante:

“While The Chaos Factor presents the darkest aspects of Mexico City and adds many fictional miseries as well, indescribable pollution, overcrowding and poverty exist there just the same. The lot of the average Mexican citizen is beyond anything we North Americans can imagine. This is worth considering the next time you complain about a leaky roof or a broken air conditioner” (p. 9).

“Aunque El Factor Caos presenta los aspectos más oscuros de la Ciudad de México y añade también muchas miserias ficticias, la contaminación indescrptible, la sobrepoblación y la pobreza existen igualmente. El mexicano promedio está más allá de cualquier cosa que podamos imaginar los norteamericanos. Vale considerar ésto la próxima vez que te quejes acerca del techo que gotea o el aire acondicionado descompuesto.”



Moore, James A.

118. **Necropolis Atlanta** / Written by James A. Moore and Sam Chupp. – Editor: Cynthia Summers and Robert Hatch. – Stone Mountain: White Wolf, 1994. – 128 p. : il. ; 28 x 22 cm.. – no. de catálogo: WW6200. – ISBN 1-56504-164 : \$15.00 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: Thomas Berg, Darryll Elliot, Anthony Hightower, Larry MacDougall, E. Allen Smith, Joshua Gabriel Timbrook.
- ✦ Arte de Cubierta: BROM.
- ✦ Desarrollo Editorial: Jennifer Hartshorn.
- ✦ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✦ Material Adicional: Jennifer Hartshorn, Shawn Carter.

Sumario: fuente de información sobre la ciudad de Atlanta para *Vampire: the Masquerade* y *Wraith: the Oblivion*.

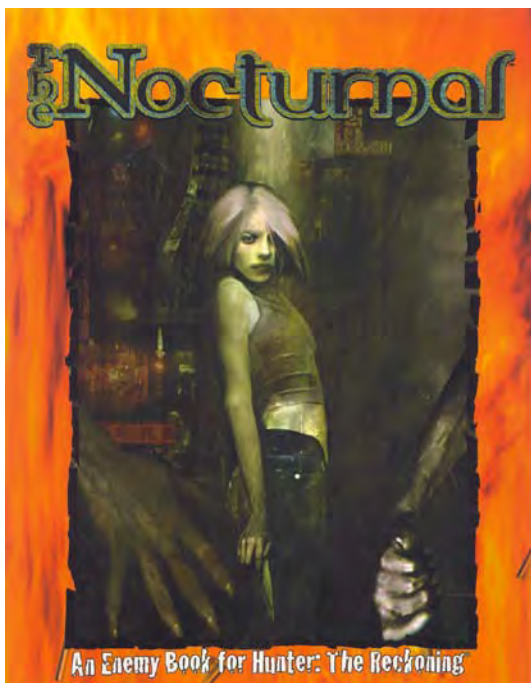
Sumario por Capítulos:

- ✂ Chapter One: Introduction: introducción.
- ✂ Chapter Two: History: historia de la ciudad de Atlanta.
- ✂ Chapter Three: Geography: describe la necrópolis de Atlanta.
- ✂ Chapter Four: The Hierarchy: examina la facción de la Jerarquía en la región.
- ✂ Chapter Five: The Heretics: examina la facción de la Herejía en la región.
- ✂ Chapter Six: The Renegades: examina la facción de los Renegados en la región.
- ✂ Chapter Seven: The Outsiders: examina las facciones de los extranjeros y otros wraiths en la región.
- ✂ Appendix: Atlanta by Night: capítulo dedicado a los vampiros y su relación con la ciudad de Atlanta.

Fragmento representativo relevante:

“J. Benison likes to think of Atlanta’s Kindred as ‘one big happy family’. He has, over the years, enforced this policy by requiring all of the city’s Kindred to meet once a week at Rhodes Hall for his ‘prayer meeting and fellowship’. J. Benison is still a devout Christian in unlife and reads long passages from the Bible and some scraps of the Book of Nod that he has been able to acquire” (p. 112).

“J. Benison gusta de pensar en los Vástagos de Atlanta como ‘una gran familia feliz’. Él ha implementado, tras varios años, la política de requerir que todos los Vástagos de la ciudad se reúnan una vez a la semana en el Rhodes Hall para su ‘reunión de oración y compañerismo’. J. Benison es todavía un devoto cristiano en su no-vida y lee largos pasajes de la Biblia y algunos pedazos del Libro de Nod que ha sido capaz de adquirir.”



Achilli, Justin

119. **The nocturnal** / Written by Justin Achilli, Matt McFarland and Mike Mearls. – Editor: Ed Hall. – Clarkston: White Wolf, 2002. – 112 p. : il. ; 28 x 22 cm.. – no. de catálogo: WW8132. – ISBN 1-58846-705-8 : \$15.95 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: Mike Chaney, Michael Gaydos, Vince Locke, Eirich Olson, Chris Shy.
- ✦ Arte de Cubierta: Chris Shy.
- ✦ Desarrollo Editorial: Ken Cliffe.
- ✦ Dirección de Arte: Pauline Benney.

Sumario: fuente de información sobre vampiros para *Hunter: the Reckoning*.

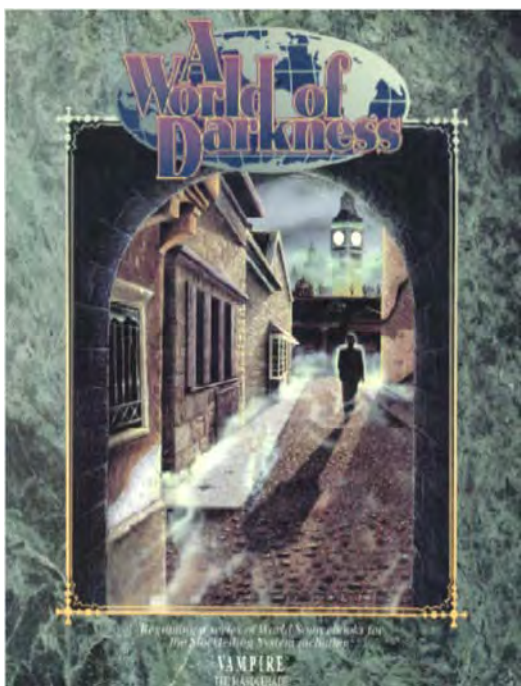
Sumario por Capítulos:

- ✦ Prologue: Secrets: ficción.
- ✦ Introduction: introducción.
- ✦ Chapter 1: Sleeping with the Enemy: revela la naturaleza de los vampiros a través de la perspectiva de un cazador.
- ✦ Chapter 2: Wakened from the Nightmare: explora el primer contacto que tiene un cazador con un vampiro.
- ✦ Chapter 3: Dead but Hopeful: ofrece una pista de cómo los vampiros experimentan la inmortalidad.
- ✦ Chapter 4: The Nightmare Is Real: espejo del capítulo uno, revela la naturaleza de los vampiros en su propia perspectiva.
- ✦ Chapter 5: A Nest of Vipers: sugiere cómo incluso los cazadores pueden volverse peones de los vampiros.
- ✦ Chapter 6: Better Judgment: completa la historia siguiendo a un grupo de cazadores y su respuesta a la existencia de los vampiros.
- ✦ Chapter 7: Rules and Storytelling: proporciona de reglas y consejos para narrar una crónica de *Hunter: the Reckoning* relacionado con los vampiros.

Fragmento representativo relevante:

“He’s a weird guy. He never blinks. He has this weird way of moving --- like every step he takes is an effort, but he makes it look casual. Almost like when you see him move, he wants you to know he has a purpose but it’s none of your business. It’s also unsettling that he watches us” (p. 16).

“Es un tipo extraño. Nunca parpadea. Tiene una forma rara de moverse --- como si cada paso que da conllevara un esfuerzo, pero él lo hace verse casual. Casi como si quisiera que cuando lo ves moverse supieras que tiene un propósito, pero que no es de tu incumbencia. También es inquietante cuando nos observa.”



Davis, Graeme

120. **A world of darkness: the promised lands** / Written by Graeme Davis [et al.]. – [1st. ed.]. -- Stone Mountain: White Wolf, 1992. – 136 p. : il. ; 28 x 22 cm.. – no. de catálogo: WW2220. – ISBN 1-56504-019-8 : \$15.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Sam Inabinet, Larry McDougal, Josh Timbrook, Jon Skoglund, John Cobb.
- ✂ Arte de Cubierta: Clark Mitchell.
- ✂ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg, Josh Timbrook.
- ✂ Escritores: Rob Hatch, Andrew Greenberg, Steve Crow, Ryan O'Rourke, Lee Gold, Frank Frey.

Sumario: fuente de información sobre el Mundo de Oscuridad para *Vampire: the Masquerade*. 1ra edición.

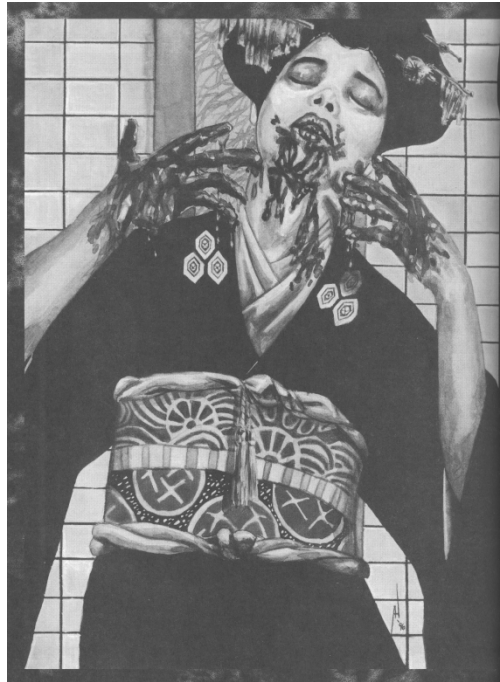
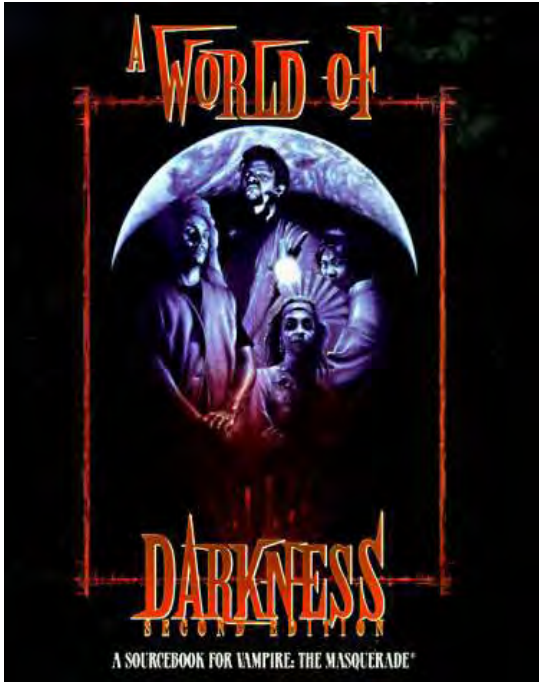
Sumario por Capítulos:

- ✦ Introduction: introducción.
- ✦ The British Isles: geografía, historia, cultura y vampiros de las Islas Británicas.
- ✦ Europe By Night: geografía y vampiros de Europa.
 - ‡ Hunedora Castle: información sobre el Castillo Hunyad en Transilvania.
- ✦ Jordan: historia de Jordania, información sobre Petra y sus residentes sobrenaturales.
- ✦ Hong Kong: historia, geografía e ideas para crónicas sobre Hong Kong, así como un sistema de juego sobre la geomancia.
 - ‡ Gaki: información sobre los vampiros orientales (Gaki).
- ✦ Haiti: información sobre Haití y sus habitantes vampíricos.
- ✦ The Vampire Club: describe un club social exclusivamente para vampiros.

Fragmento representativo relevante:

“Alone but for the shapes coalescing around you, you sit in the dirt where you tumbled as though hit from behind. Now there is nought you can do but block from your eyes the vision of what will come out of the night” (p. 3).

“Solo salvo por las formas que se juntan a tu alrededor, te sientas en la tierra donde caíste como si te hubieran golpeado por atrás. Ahora no hay nada que puedas hacer mas que bloquear de tus ojos la visión de lo que saldrá de la noche.”



Cencyk, Mark

121. **A world of darkness: second edition: stranger things on heaven and earth /** Written by Mark Cencyk (Asia) [et al.]. – 2nd ed. / Editor: Ronni Radner. – Clarkston: White Wolf, 1996. – 160 p. : il. ; 28 x 22 cm.. – no. de catálogo: WW2226. – ISBN 1-56504-207-7 : \$18.00 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: Jason Brubaker, Pia Guerra, Eric Lacombe, Ron Spencer, Michael Gaydos, E. Allen Smith, Dennis Calero, Larry MacDougal, Anthony Hightower, Heather McKinney.
- ✦ Arte de Cubierta: John Matson.
- ✦ Desarrollo Editorial: Robert Hatch.
- ✦ Dirección de Arte: Aileen E. Miles, Lawrence Snelly.
- ✦ Escritores: Ben Chessell (Caribbean), Richard Dansky (North America), Graeme Davis (British Isles), James Estes (Egypt), Alex Hammond (Caribbean), Angel

McCoy (Africa), Deena McKinney (Europe), James Moore (Central and South America), Lucien Soulban (Arabia), Richard Watts (Australia).

✂ Material Adicional: Robert Hatch, Richard Dansky.

Sumario: fuente de información sobre el Mundo de Oscuridad para *Vampire: the Masquerade*. 2da edición.

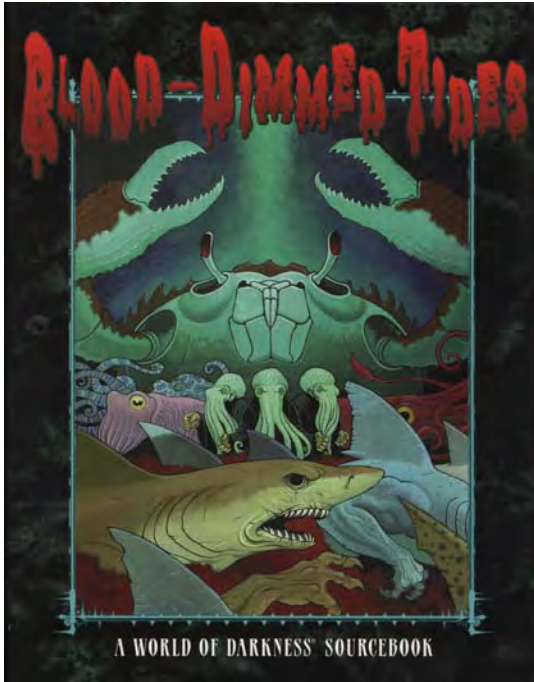
Sumario por Capítulos:

- ✂ Chapter One: Home of the Brave: North America by Night: información sobre América del Norte en el Mundo de Oscuridad.
- ✂ Chapter Two: The Caribbean In Darkness: información sobre el Caribe en el Mundo de Oscuridad.
- ✂ Chapter Three: El Baile De Sangre: Central and South America: información sobre Centro y Sur América en el Mundo de Oscuridad.
- ✂ Chapter Four: The British Isles: información sobre las Islas Británicas en el Mundo de Oscuridad.
- ✂ Chapter Five: Tales of the Old Country: Europe by Night: información sobre Europa en el Mundo de Oscuridad.
- ✂ Chapter Six: Desert Winds: Arabia by Night: información sobre Arabia en el Mundo de Oscuridad.
- ✂ Chapter Seven: The Forgotten Kingdom: Egypt: información sobre Egipto en el Mundo de Oscuridad.
- ✂ Chapter Eight: Africa: The Dark Continent: información sobre África en el Mundo de Oscuridad.
- ✂ Chapter Nine: Strangers: The Kindred of Asia: información sobre Asia en el Mundo de Oscuridad.
- ✂ Chapter Ten: Australia by Night: información sobre Australia en el Mundo de Oscuridad.

Fragmento representativo relevante:

“In this environment the Sabbat has grown powerful, and Mexico City's kine have become a herd in truth. Education, even basic math and literacy, is nearly nonexistent. Sabbat vampires freely swagger through the nocturnal streets, taking what they will; and the dense blanket of smog obscuring the sky allows certain brave vampires to hunt after daybreak!”
(p. 30).

“En este ambiente el Sabbat ha crecido poderosamente y el ganado de la Ciudad de México se ha vuelto verdaderamente un rebaño. La educación, incluso la matemática y alfabetización básica es casi inexistente. Los vampiros Sabbat caminan libremente a través de las calles nocturnas, tomando lo que desean; ¡Y la densa capa de smog que oscurece el cielo permite a ciertos vampiros valientes el cazar incluso después del amanecer!”



Jaffe, Sean

122. **Blood-dimmed tides** / Written by Sean Jaffe [et al]. – Editor: Aileen E. Miles. – Clarkston: White Wolf, 1999. – 128 p. : il. ; 28 x 22 cm.. – no. de catálogo: WW3350. – ISBN 1-56504-354-5 : \$17.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Andrew Bates, Joe Corroney, Steve Prescott, Jeff Rebner, Alex Sheikman, Drew Tucker.
- ✂ Arte de Cubierta: Steve Prescott.
- ✂ Desarrollo Editorial: Ethan Skemp.
- ✂ Dirección de Arte: Aileen E. Miles.
- ✂ Escritores: Clayton Oliver, Ethan Skemp, Adam Tinworth.

Sumario: fuente de información sobre el océano para *World of Darkness*.

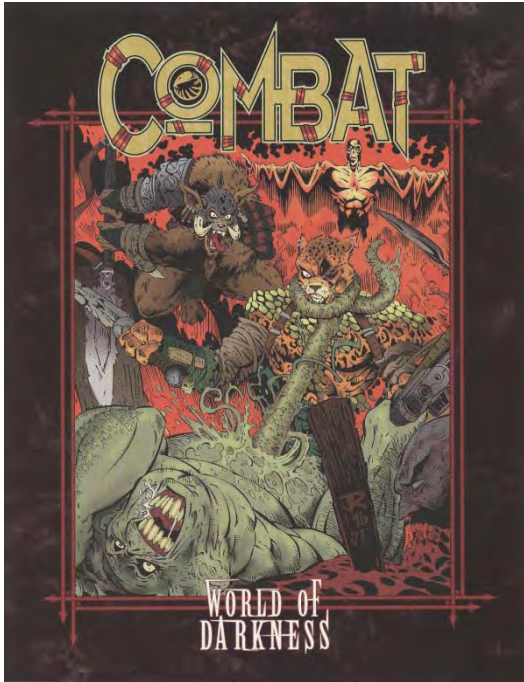
Sumario por Capítulos:

- ✂ And The Sea Shall Give Up Her Dead: ficción.
- ✂ Introduction: Rising Tides: introducción.
- ✂ Chapter One: Seas Of Darkness: describe el mar del Mundo de Oscuridad.
- ✂ Chapter Two: Denizens: presenta a los habitantes sobrenaturales del océano.
- ✂ Chapter Three: Spinning Yarns: consejos para narrar una crónica en un escenario marítimo.
- ✂ Chapter Four: Lurkers: información sobre los peligros que presentan distintas criaturas del mar.
- ✂ Appendix: sistemas rápidos sobre natación, condiciones climáticas y ahogamiento.

Fragmento representativo relevante:

“Students of Kindred physiology are still debating the validity of labeling the aquatic Gangrel a separate bloodline. The most common opinion is that the Mariners, as they refer to themselves, form a separate branch of Clan Gangrel that is roughly the same distance from the main bloodline as is the City Gangrel antitribu line of the Sabbat” (p. 34).

“Los estudiosos de la fisiología de los Vástagos aún están debatiendo la validez de clasificar a los Gangrel acuáticos como una línea de sangre separada. La opinión más común es que los Marineros, como ellos se refieren a sí mismos, forman una rama separada del Clan Gangrel que está aproximadamente a la misma distancia de la línea de sangre principal como lo están los Gangrel antitribu ciudadanos del Sabbat.”



Long, Steve

123. **Combat: the big book of beating ass** / Written by Steve Long. – Editor: Ed McKeogh. – Clarkston: White Wolf, 1996. – 112 p. : il. ; 28 x 22 cm.. – no. de catálogo WW3206. – ISBN 1-56504-316-2 : \$15.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Andrew Bates, Mike Chaney, Matt Milberger, Jeff Rebner, Steve Prescott, Alex Sheikman, Dan Smith, Ron Spencer, Brent Trammell.
- ✂ Arte de Cubierta: Jeff Rebner, John Tighe, Lawrence Snelly.
- ✂ Desarrollo Editorial: Ethan Skemp.
- ✂ Dirección de Arte: Lawrence Snelly, Aileen E. Miles.
- ✂ Contribuciones Adicionales: Phil Brucato.

Sumario: fuente de información sobre el combate para *World of Darkness*.

Sumario por Capítulos:

- ✦ Introduction: introducción.
- ✦ Chapter One: Fight!: actualizaciones y mejoras al sistema de combate principal.
- ✦ Chapter Two: Combat Maneuvers: describe maniobras de combate así como lineamientos para crear movimientos personalizados.
- ✦ Chapter Three: Styles: describe diferentes estilos marciales y su adaptación al sistema de combate del juego.
- ✦ Chapter Four: The Supernatural: presenta brevemente algunos poderes sobrenaturales y cómo influyen en el combate.
- ✦ Appendix One: Hit Locations: presenta un sistema opcional para determinar qué parte corporal es afectada al recibir un impacto durante la lucha.
- ✦ Appendix Two: Sample Characters: cuatro ejemplos de personajes creados en relación a la temática del libro.
- ✦ Appendix Three: Weapons and Firearms: describe diferentes armas de diversos periodos históricos y áreas geográficas, así como reglas sobre cómo usar armas y detalla distintos tipos de munición.

Fragmento representativo relevante:

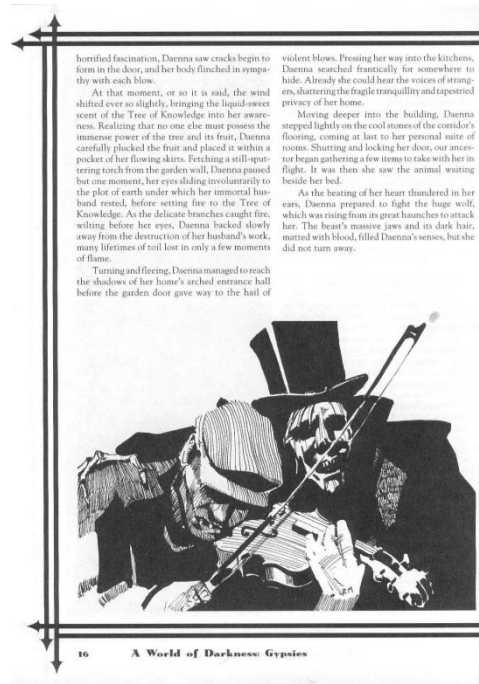
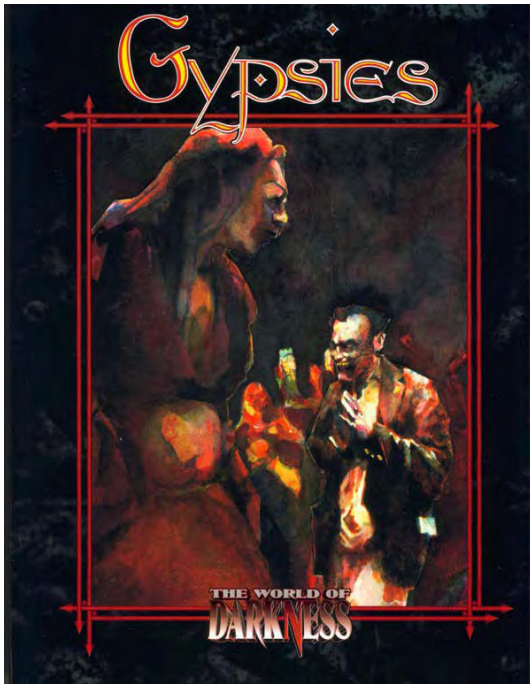
“As its name indicates, the Storyteller system is about telling stories --- not about rolling dice, consulting charts or arguing about which rule applies to a particular situation. The essence of the Storyteller system is its reliance on the Storyteller and players, not on dice, to create an intriguing and dramatic game that everyone enjoys.

That having been said, sometimes ‘storytelling’ in a gaming setting isn’t always the best way to deal with certain situations. Combat is one such situation; in combat, rules are sometimes necessary” (p. 5).

“Como su nombre lo indica, el sistema de Narración es sobre narrar historias --- no sobre tirar dados, consultar tablas o discutir acerca de cuál regla aplica a una situación particular.

La esencia del sistema de Narrador es su dependencia del Narrador y los jugadores, no en los dados, para crear un juego dramático e intrigante que todos disfruten.

Habiendo dicho esto, algunas veces ‘narrar’ un escenario de juego no es siempre la mejor manera de lidiar con ciertas situaciones. El combate es una de esas situaciones; en combate, las reglas son a veces necesarias.”



Teeuwyn

124. **Gypsies: the outsider within** / Written by Teeuwyn. – Editor: Erin Kelly. – Clarkston: White Wolf, 1997. – 120 p. : il. ; 28 x 22 cm.. – no. de catálogo: WW2223. – ISBN 1-56504-136-4 : \$15.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Tom Berg, Robert MacNeill, E. Allen Smith, Anthony Tabbold.
- ✂ Arte de Cubierta: Drew Tucker.
- ✂ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: fuente de información sobre los gitanos para *World of Drakness*.

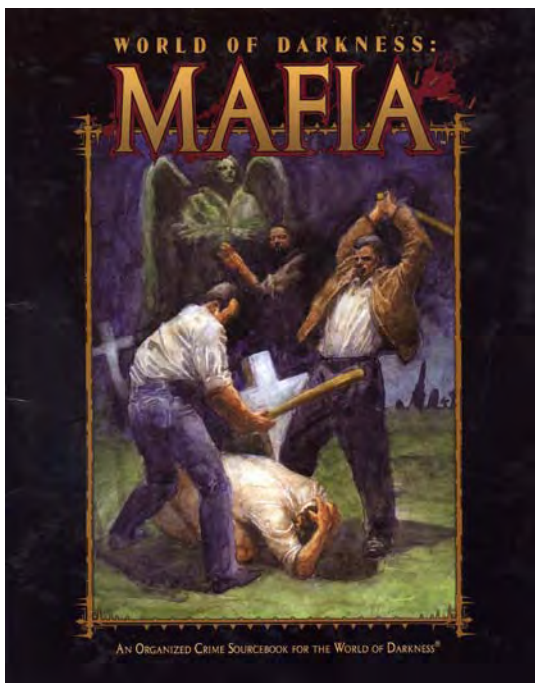
Sumario por Capítulos:

- ✂ Introduction: introducción.
- ✂ Chapter One: The History of the Rom: historia de los gitanos.
- ✂ Chapter Two: The People: tradiciones, perspectivas, familias y estilo de vida de los gitanos.
- ✂ Chapter Three: The Gypsy: describe la creación de personajes gitanos.
- ✂ Chapter Four: The Magic: explica la magia de los gitanos.
- ✂ Chapter Five: Families of Power: describe los nexos familiares que tienen los gitanos con algunas criaturas sobrenaturales.
- ✂ Chapter Six: Gypsy Chronicles: sugerencias para realizar crónicas con gitanos y ejemplos de personajes.

Fragmento representativo relevante:

“The Gypsies hold a unique position in the world. Gypsy families can be found in most of the world’s countries, from Brazil to Russia, the United States to India. Some have settled down in one city, taking part in the underground economy of the area” (p. 21).

“Los Gitanos mantienen una posición única en el mundo. Las familias gitanas pueden encontrarse en la mayoría de los países del mundo, desde Brasil a Rusia, de los Estados Unidos a la India. Algunos se han asentado en una ciudad, tomando parte de la economía subterránea del área.”



Marmell, Ari

125. **Mafia** / Written by Ari Marmell, Matthew McFarland and C.A. Suleiman. – Editor: Ed Hall. – Stone Mountain: White Wolf, 2002. – 128 p. : il. 28 x 22 cm.. – no. de catálogo: WW2228. – ISBN 1-58846-226-9 : \$17.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Andy Trabbold, Mike Danza, Kirk Van Wormer, Kieran Yanner.
- ✂ Arte de Cubierta: Mike Danza.
- ✂ Desarrollo Editorial: Justin Achilli.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✂ Ficción: Ed Hall.

Sumario: fuente de información sobre la Mafia para *World of Darkness*.

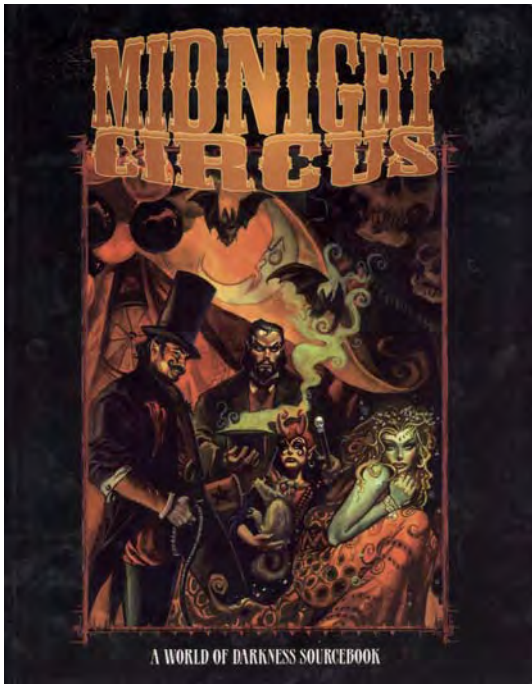
Sumario por Capítulos:

- ✂ Soliloquy: ficción.
- ✂ Introduction: This Thing of Ours: introducción.
- ✂ Chapter one: A Distinguished History: historia de la Mafia en el Mundo de Oscuridad.
- ✂ Chapter two: Made Men in a World of Darkness: las actividades de la *Cosa Nostra* y su relación con los entes sobrenaturales.
- ✂ Chapter three: Character Creation: creación de personajes mafiosos.
- ✂ Chapter four: The Veil of Secrets and Lies: la presencia geográfica de la Mafia.
- ✂ Chapter five: Storytelling: sugerencias para narrar una crónica con elementos del crimen organizado.
- ✂ Obsequies: ficción (epílogo de Soliloquy).

Fragmento representativo relevante:

“For one thing, the Giovanni were and still are Venetian at heart, not Sicilian, and when La Cosa Nostra first formed, the Giovanni had precisely nothing to do with it, as you’re well aware. Since then, the Giovanni have become guilty by association” (p. 62).

“Por una parte, los Giovanni fueron y aún son Venecianos de corazón, no Sicilianos, y cuando La Cosa Nostra se formó inicialmente, los Giovanni no tuvieron nada que ver con ello, como bien tú sabes. Desde entonces los Giovanni se han vuelto culpables por asociación.”



Howard, Christopher

126. **Midnight circus** / Written by Christopher Howard and Rustin Quaide. – Editor: Cynthia Summers. – Clarkston: White Wolf, 1996. – 128 p. : il. ; 28 x 22 cm.. – no. de catálogo: WW3068. – ISBN 1-56504-317-0 : \$15.00 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: Andrew Bates, Mike Chaney, Leif Jones, Brian LeBlanc, Vince Locke, Matt Milberger, Steve Prescott, Andrew Ritchie, Ron Spencer.
- ✦ Arte de Cubierta: Dan Brereton.
- ✦ Desarrollo Editorial: Ethan Skemp.
- ✦ Dirección de Arte: Lawrence Snelly, Aileen E. Miles.

Sumario: fuente de información sobre el Circo de Medianoche para *World of Darkness*.

Sumario por Capítulos:

- ✂ Cherie Gets a Tattoo: ficción.
- ✂ Introduction: introducción.
- ✂ Chapter one: The History of the Circus: narra la historia del Circo de Medianoche.
- ✂ Chapter two: The Whole Sick Crew: describe a los personajes que componen el Circo.
- ✂ Chapter three: The Circus: describe las diferentes atracciones del Circo.
- ✂ Chapter four: Bread and Circuses: consejos para narrar una crónica relacionada con el Circo de Medianoche.
- ✂ Chapter five: The Waste Land: crónica adaptable a varios niveles de juego y con el Circo de Medianoche como escenario.
- ✂ Appendix: apéndice que explora la posibilidad de que los jugadores formen parte del circo.

Fragmento representativo relevante:

“As night falls, the carnival takes on a sinister, neon grandeur. The lights glowing through the tents and the many rides are lurid cascades of color. The circus may take on a hypnotic, nightmare quality that drives some of its victims to strange acts of desperation” (p. 67).

“Conforme cae la noche, el carnaval toma una siniestra grandeza de neón. Las luces brillando a través de las tiendas y muchos de los juegos mecánicos son espeluznantes cascadas de color. El circo puede adquirir una cualidad hipnótica y pesadillesca que conduce a algunas de sus víctimas a extraños actos de desesperación.”



Moore, James

127. **Outcasts: a player's guide to pariahs: exiles from our father's land** / Written by James Moore. – Editor: Cynthia Summers. – Clarkston: White Wolf, 1995. – 128 p. : il. ; 28 x 22 cm.. – no. de catálogo: WW3065. – ISBN 1-56504-312-X : \$15.00 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: Mike Chaney, Richard Ferguson, Mark Jackson, Matt Milberger, Steve Prescott, Nick Ruskin, T. Walden.
- ✦ Arte de Cubierta: Lawrence Snelly.
- ✦ Desarrollo Editorial: Bill Bridges.
- ✦ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: fuente de información para *Vampire: the Masquerade*, *Werewolf: the Apocalypse* y *Mage: the Ascension* sobre los marginados del Mundo de Oscuridad.

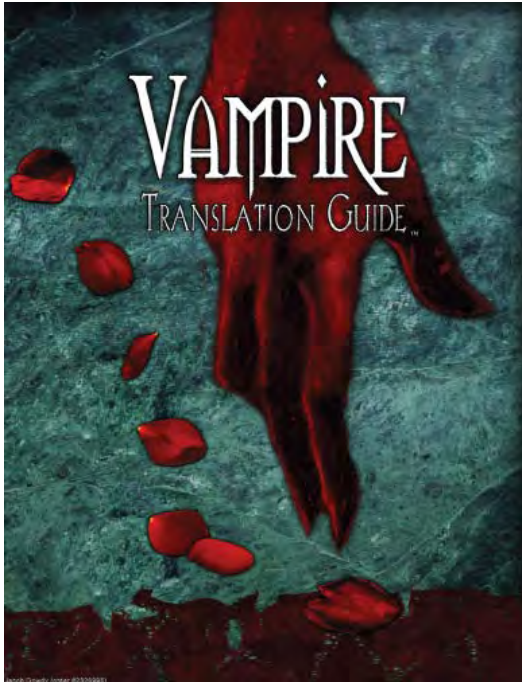
Sumario por Capítulos:

- ✂ She-Who-Walks-Alone: ficción.
- ✂ Introduction: The One and the Many: introducción.
- ✂ Book One: Caitiff: información sobre los vampiros Caitiff.
- ✂ Book Two: Ronin: información sobre los hombre lobo Ronin.
- ✂ Book Three: Hollow Ones: información sobre los magos Huecos.
- ✂ Book Four: Storytelling: consejos para narrar una crónica relacionada con los parias.
- ✂ Appendix: Character Templates: ejemplos de personajes parias.

Fragmento representativo relevante:

“I never wanted the Embrace. I never wanted immortality or these bizarre powers. I just wanted to live. When I told the girl about my cancer, I just wanted an ear to bend while I tried to drown my sorrows with a dozen Seagrams and Seven-Ups. That’s okay. I know she meant well” (p. 15).

“Nunca quise el Abrazo. Nunca busqué la inmortalidad o estos extraños poderes. Yo sólo quería vivir. Cuando le dije a la chica acerca de mi cáncer, sólo quería que me escuchara mientras trataba de ahogar mis lamentos con una docena de botellas de alcohol y *Seven-up*. Está bien. Sé que ella trataba de ayudar.”



McFarland, Matt

128. **Vampire translation guide** / Written by Matt McFarland. – Editor: Genevieve Podleski. – Stone Mountain: White Wolf, 2010. – 50 p. : il. col.. – no. de catálogo: WW25603. – Libro electrónico. -- Se recomienda un ejemplar de *Vampire: the Masquerade*, *World of Darkness* y *Vampire: the Requiem* para usar éste producto. – \$0.99 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Lucas Graciano, Jacob Masbruch, Rich Pellegrino, Dave Rapoza, Andrew Trabbold.
- ✂ Desarrollo Editorial: Eddy Webb.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✂ Material Adicional: Russell Bailey.

Sumario: guía para compatibilizar *Vampire: the Masquerade* y *Vampire: the Requiem*.

Sumario por Capítulos:

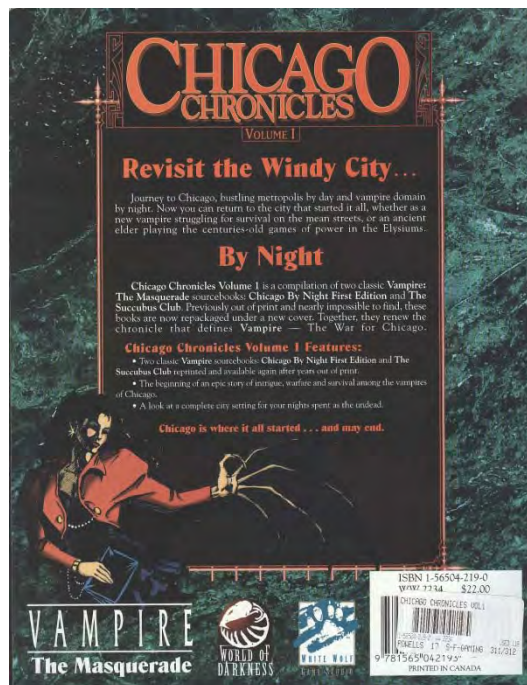
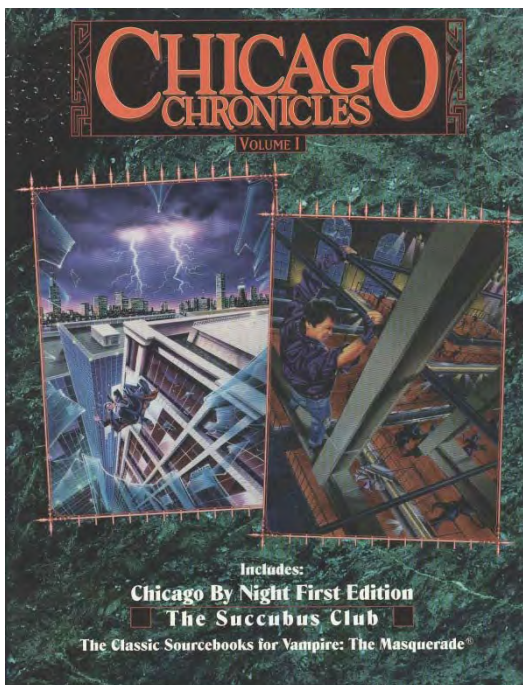
- ✂ Masquerade to Requiem: marca las diferencias entre la Mascarada y Requiem.
- ✂ Clans: explica cómo adaptar a los clanes de un sistema a otro.
- ✂ Sects and Covenants: explica cómo adaptar las sectas y las alianzas de un sistema a otro
- ✂ Disciplines: explica cómo adaptar las disciplinas de un sistema a otro.
- ✂ Traits and Systems: explica cómo adaptar los rasgos de un sistema a otro.
- ✂ Character Conversion: explica cómo convertir un personaje de un sistema a otro.

Fragmento representativo relevante:

“These translation documents are meant to assist in the process of playing Requiem with Masquerade rules, or vice versa. The major clans and bloodlines of both games are reexamined here with the opposite game’s rules in mind, as are Disciplines, covenants/sects, Humanity, character creation, and the basic setting assumptions of the games” (p. 4).

“Éstos documentos de conversión tienen como propósito asistir en el proceso de jugar Réquiem con reglas de Mascarada, o viceversa. Los principales clanes y líneas de sangre de ambos juegos son reexaminados aquí, teniendo las reglas del otro juego en mente, como son Disciplinas, alianzas/sectas, Humanidad, creación de personaje y las teorías básicas de cada escenario de los juegos.”

4.3.10 Compilatorios



Rein·Hagen, Mark

129. **Chicago chronicles volume 1: Chicago by night first edition: the Succubus Club /** Written by Mark Rein·Hagen [et al.]. -- Editors: Graeme Davis and Andrew Greenberg. – [s.l.] : White Wolf, [1996]. – 336 p. : il. ; 28 x 22 cm.. – no. de catálogo: WW2234. – ISBN 1-56504-219-0 : \$22.00 U.S.

Colaboradores:

- ✎ Arte Interior: (*Chicago By Night First Edition*) Tim Bradstreet, Josh Timbrook, Richard Thomas, Ron Spenser, Craig Cartwright. (*The Succubus Club*) Janet Aulisio, Josh Timbrook, Craig Cartwright, Dave Miller, Gail Van Voorhis, Bill Bridges, John Cobb, Tony Santo.
- ✎ Arte de Cubierta: (*The Succubus Club*) Clark Mitchel.

- ✂ Desarrollo Editorial: Mark Rein-Hagen, Andrew Greenberg.
- ✂ Escritores: (*Chicago By Night First Edition*) Andrew Greenberg, Steve Crow, Josh Timbrook, Travis Lamar Williams, Chris McDonough, Stewart Wieck. (*The Succubus Club*) Graeme Davis, Bill Bridges, Lisa Stevens, Nigel Findley, Steve Crow.

Sumario: libro que compila *Chicago By Night First Edition* (fuente de información sobre la ciudad de Chicago) y *The Succubus Club* (fuente de información sobre un club gótico) para *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

✂ *Chicago By Night First Edition:*

- ‡ Chapter One: Introduction: introducción.
- ‡ Chapter Two: History: describe la historia de Chicago, tanto de la perspectiva mortal como la vampírica.
- ‡ Chapter Three: Geography: presenta la geografía de la ciudad.
- ‡ Chapter Four: Characters: detalla a los Cainitas más prominentes de Chicago.
- ‡ Chapter Five: Encounters: tablas de encuentros posibles en la ciudad, organizados por temática.

✂ *The Succubus Club:*

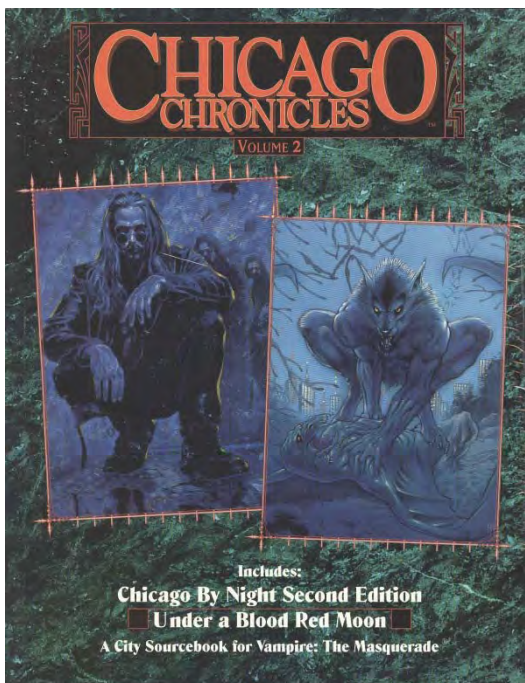
- ‡ Introduction: introducción y panorama del Club Súcubo.
- ‡ Annabelle's Party: cómo los personajes asisten a una fiesta y los problemas de avergonzar a vampiros antiguos.
- ‡ Player of Pawns: cómo los personajes se involucran en un juego de poder entre dos Antiguos.

- ‡ Fundamental Differences: cómo los personajes deben lidiar con cierta clase de mortales.
- ‡ Death's Sweet Sting: cómo los personajes lidian con la posibilidad de morir.
- ‡ Child's Play: crónica dividida en dos partes:
- ‡ Paper Chase: cómo los personajes lidian con la intriga.
- ‡ Grand Elusion: cómo los personajes descubren una vendetta contra los Tremere.

Fragmento representativo relevante:

“Journey to Chicago, bustling metropolis by day and vampire domain by night. Now you can return to the city that started it all, whether as a new vampire struggling for survival on the mean streets, or an ancient elder playing the centuries-old games of power in the Elysiums” (contracubierta).

“Viaja a Chicago, bulliciosa metrópoli de día y dominio vampiro de noche. Ahora puedes regresar a la ciudad que lo comenzó todo, ya sea como un nuevo vampiro luchando por sobrevivir en las duras calles, o un antiguo anciano jugando los juegos de poder con siglos de antigüedad en los Elíseos.”



Greenberg, Andrew

130. **Chicago chronicles volume 2: Chicago by night second edition: Under a blood red moon** / Written by Andrew Greenberg. -- Robert Hatch and Graeme Davis. -- [s.l.]: White Wolf, [1996]. -- 296 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2235. -- ISBN 1-56504-220-4 : \$20.00 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: (*Chicago B y N ight Se cond E dition*) Timothy Bradstreet, Josh Timbrook, Richard Thomas, Steve Casper, Jesper Myrfors, Robert MacNeil. (*Under a B lood R ed M oon*) Jeff Rebner, Dan Smith, Joshua Gabriel Timbrook, Ron Spencer.
- ✦ Arte de Cubierta: (*Chicago B y N ight Se cond E dition*) Doug Gregory. (*Under a Blood Red Moon*) Tony Harris.
- ✦ Desarrollo Editorial: (*Chicago B y N ight Se cond E dition*) Andrew Greenberg. (*Under a Blood Red Moon*) Bill Bridges, Andrew Greenberg.

✎ Dirección de Arte: Richard Thomas.

Sumario: libro que compila *Chicago By Night Second Edition* (fuente de información sobre la ciudad de Chicago) y *Under a Blood Red Moon* (crónica sobre una guerra entre vampiros y hombres lobo) para *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

✎ *Chicago By Night Second Edition:*

- ‡ Chapter One: Introduction: introducción que explica los acontecimientos que propiciaron los cambios a la segunda edición de *Chicago by Night*.
- ‡ Chapter Two: History: describe la historia de la ciudad de Chicago.
- ‡ Chapter Three: Geography: describe la geografía de la ciudad.
- ‡ Chapter Four: The Kindred: proporciona información sobre los vampiros que sobreviven en la ciudad.
- ‡ Chapter Five: The Coterie: informa sobre las distintas relaciones que tienen los vampiros del lugar.
- ‡ Appendix: Politics: describe las políticas de las que hacen uso los vampiros.

✎ *Under a Blood Red Moon:*

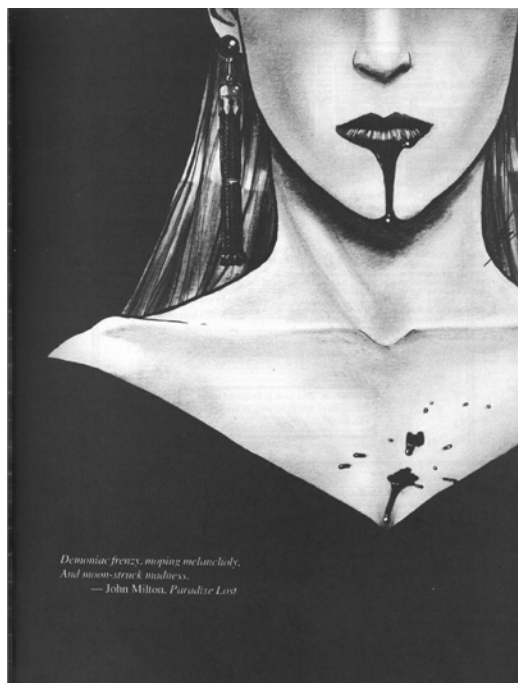
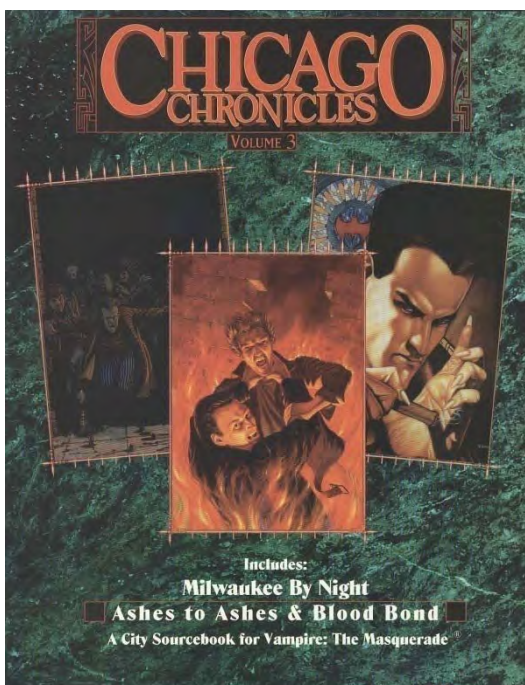
- ‡ Legends of the Garou: Gray Raven's Warning: ficción.
- ‡ Introduction: Welcome to War: introducción.
- ‡ Prologue: Chicago, Kingdom of the Cadavers: cómo empieza la Guerra entre vampiros y hombres lobo.
- ‡ Chapter One: Assembly: cómo los personajes se preparan para el conflicto.
- ‡ Chapter Two: Aggression: cómo los personajes empiezan las primeras contiendas.

- ‡ Chapter Three: Assault: cómo los personajes prosiguen con la guerra.
- ‡ Chapter Four: Assist and Avail: cómo los personajes ponen fin al conflicto.
- ‡ Chapter Five: Aftermath: epílogo de la crónica.
- ‡ Appendix One: Allies and Adversaries: estadísticas para vampiros y hombres lobo, así como las descripciones de los personajes que participan en la historia.
- ‡ Appendix Two: the Story for Other Characters: ofrece la posibilidad de jugar la crónica protagonizada por cazadores de brujas y momias.
- ‡ Appendix Three: The Abomination: presenta información sobre las Abominaciones, una raza híbrida entre vampiros y hombres lobo.

Fragmento representativo relevante:

“It took years for Chicago’s vampires to build their undeath empire. Schemes were concocted, alliances were forged and the defeated were s taken and left out for the sun. Chicago was firmly in the clutches of powerful Kindred... but no more. Werewolves, the mortal enemies of the undead, have sprung forth from the wilds to rid the city of its nocturnal corruption” (contracubierta).

“Les tomó años a los vampiros de Chicago construir su imperio no-muerto. Esquemas fueron trazados, alianzas forjadas y los vencidos fueron estacados y dejados esperando al sol. Chicago estaba firmemente en las garras de poderosos Vástagos... pero no más. Los Hombres Lobo, mortales enemigos de los no-muertos, han aparecido desde sus tierras silvestres para eliminar de la ciudad su corrupción nocturna.”



Cliffe, Ken

131. **Chicago chronicles volume 3: Milwaukee by night: Ashes to ashes: Blood bond /** Written by Ken Cliff [et al.]. – [s.l.]: White Wolf, 1996. – 240 p. : il. ; 28 x 22 cm.. – no. de catálogo: WW2236. – ISBN 1-56504-221-2 : \$20.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: (*Milwaukee By Night*) John Bridges, John Cobb, Josh Timbrook, Richard Thomas. (*Ashes to Ashes*) John Cobb, Josh Timbrook. (*Blood Bond*) John Bridges, Josh Timbrook.
- ✂ Arte de Cubierta: (*Milwaukee By Night*) Janet Aulisio. (*Ashes to Ashes*) Doug Andersen. (*Blood Bond*) Jeff Starling.
- ✂ Desarrollo Editorial: (*Milwaukee By Night*) Andrew Greenberg. (*Ashes to Ashes*) Mark Rein-Hagen. (*Blood Bond*) Mark Rein-Hagen, Andrew Greenberg.
- ✂ Escritores: (*Milwaukee By Night*) Dustin Browder. (*Ashes to Ashes*) Stewart Wieck.

- ✂ Editores: (*Milwaukee By Night*) Andrew Greenberg and Rob Hatch. (*Ashes to Ashes*) Lisa Stevens and John Brandt. (*Blood Bond*) Andrew Greenberg and Stewart Wieck.

Sumario: libro que compila *Milwaukee By Night* (fuente de información sobre la ciudad de Milwaukee) *Ashes to Ashes* (crónica desarrollada en Chicago) y *Blood Bond* (crónica que explora el Lazo de Sangre) para *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

✂ *Milwaukee By Night*

- ‡ Book One: Barren Streets, Barren Hearts: introducción, historia, geografía, vampiros y sus relaciones políticas de la ciudad de Milwaukee.
- ‡ Book Two: Psychomachia: crónica detectivesca desarrollada en Milwaukee.

✂ *Ashes to Ashes*

- ‡ Introduction: *Ashes to Ashes* es un suplemento que proporciona una historia para los jugadores ambientada en Chicago.
- ‡ Chapter One: Baptism by Fire: este capítulo es descrito en el libro de *Vampire: the Masquerade* (1ra y 2da ed.) y trata sobre una fiesta de año nuevo en Gary.
- ‡ Chapter Two: Such Tangled Webs: cómo los personajes se dan a la búsqueda del Príncipe Lodin.
- ‡ Chapter Three: To the Breaking Point: cómo los personajes deducen el paradero de Lodin y la identidad de sus secuestradores.
- ‡ Chapter Four: cómo los personajes prosiguen con su investigación a través de diversas pistas.
- ‡ Chapter Five: cómo los personajes concluyen la historia.

- ‡ Advanced Storytelling Section: incluye narraciones alternativas de la historia como flashbacks e historias paralelas.

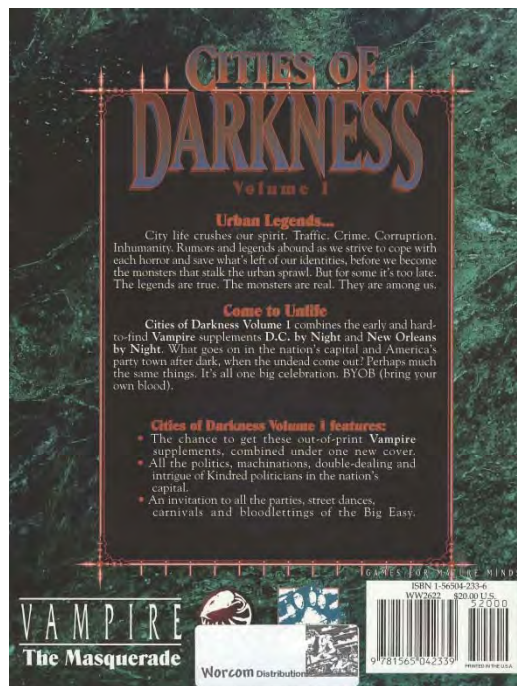
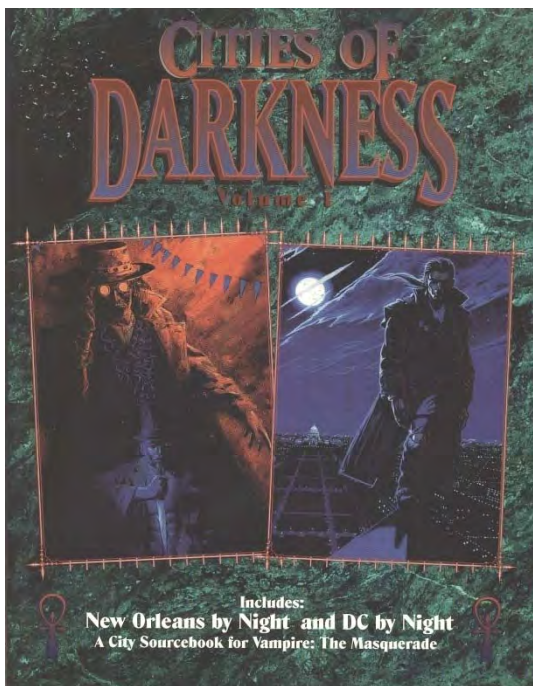
✂ *Blood Bond*

- ‡ Introduction: crónica situada en Chicago donde se explora el poder del lazo de sangre.
- ‡ Chapter One: The Return: cómo los personajes conocen a Jefferson Foster.
- ‡ Chapter Two: Best Served Cold: cómo los personajes se involucran con Neally y Jefferson.
- ‡ Chapter Three: Emissaries of Destruction: cómo los personajes se hallan en una situación frente al Sabbat.
- ‡ Chapter Four: The Initiation: cómo los personajes tras ganar el favor del Sabbat, descubren sus rituales en el cementerio.
- ‡ Characters Descriptions: descripciones de los personajes de la crónica.

Fragmento representativo relevante:

“The War for Chicago rages on as vampires lash out at each other to seize power, and struggle tooth and nail with invading werewolves. The city is on fire. The prince is dead. Everything’s gone to hell. It’s a time for new legends. Renown and infamy are up for grabs. Which one will be yours?” (contracubierta).

“La Guerra por Chicago continua conforme los vampiros arremeten entre ellos para tomar el poder, y luchan con garras y dientes en contra de los hombres lobo invasores. La ciudad está incendiándose. El príncipe está muerto. Todo se ha ido al infierno. Es tiempo de nuevas leyendas. El renombre y la infama están para quien los tome. ¿Cuál será tuyo?”



Roshell, Patricia Ann

132. **Cities of darkness volume 1: New Orleans by night: DC by night** / Written by Patricia Ann Roshell and Harry L. Heckel IV. -- Editors: Robert Hatch and Laura Perkinson. -- [s.l.]: White Wolf, 1997. -- 248 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2622. -- ISBN 1-56504-233-6 : \$20.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: (*New Orleans by Night*) Joshua Gabriel Timbrook, Drew Tucker, Lawrence Schnell, E. Allen Smith, Tom Berg. (*DC by Night*) Thomas Berg, Jason Felix, Nick Ruskin, Joshua Gabriel Timbrook.
- ✂ Arte de Cubierta: (*New Orleans by Night*) Doug Alexander Gregory. (*DC by Night*) William O'Connor.
- ✂ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.

✦ Material Adicional: (*DC by Night*) Heather Curatola, Alan Fisher, Charles Beegly, Amelia G.

Sumario: libro que compila *New Orleans by Night* (fuente de información sobre la ciudad de Nueva Orleans) y *DC by Night* (fuente de información sobre la ciudad de Washington, D.C.) para *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

✦ *New Orleans by Night*

- ‡ Book One: New Orleans by Night:
- ‡ Chapter One: Introduction: introducción.
- ‡ Chapter Two: History: historia de la ciudad de Nueva Orleans.
- ‡ Chapter Three: Geography: describe la geografía de la ciudad.
- ‡ Chapter Four: Characters: los vampiros que hacen de Nueva Orleans su hogar.
- ‡ Chapter Five: Coteries: las relaciones políticas y sociales de los vampiros de la ciudad.
- ‡ Book Two: D’Jabbic: crónica desarrollada en Nueva Orleans.

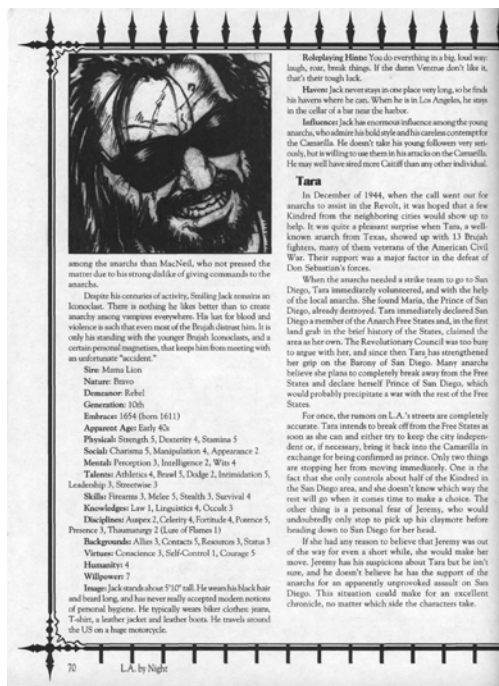
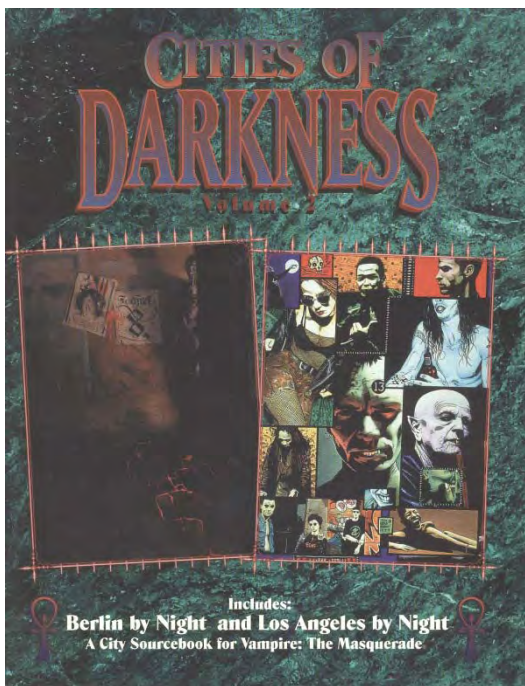
✦ *DC by Night*

- ‡ Chapter 1: Introduction: introducción.
- ‡ Chapter 2: History: historia de la ciudad de D.C.
- ‡ Chapter 3: Geography: geografía de la ciudad.
- ‡ Chapter 4: The Damned: los vampiros que habitan D.C.
- ‡ Chapter 5: Circles Within Circles: relaciones sociales entre los vampiros de la ciudad.
- ‡ Chapter 6: Running the City: consejos para narrar una crónica en D.C.

Fragmento representativo relevante:

“City life crushes our spirit. Traffic. Crime. Corruption. Inhumanity. Rumors and legends abound as we strive to cope with each horror and save what’s left of our identities, before we become the monsters that stalk the urban sprawl. But for some it’s too late. The legends are true. The monsters are real. They are among us” (contracubierta).

“La vida en la ciudad aplasta nuestro espíritu. Tráfico. Crimen. Corrupción. Inhumanidad. Rumores y leyendas abundan conforme nos esforzamos por superar cada horror y salvar lo que queda de nuestras identidades antes de que nos volvamos los monstruos que acechan la urbe. Pero para algunos es demasiado tarde. Las leyendas son ciertas. Los monstruos son reales. Están entre nosotros.”



Moore, James A.

133. **Cities of darkness volume 2: Berlin by night: Los Angeles by night** / Written by James A. Moore and Noah Dudley. -- Editors: Greg Rucka and Jennifer Clarke Wilkes. -- Clarkston: White Wolf, 1997. -- 248 p. : il. ; 28 x 22 cm.. -- no. de catálogo: WW2623. -- ISBN 1-56504-234-4 : \$20.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: (*Berlin by Night*) Josh Timbrook, Ken Meyer, Jr., E. Allen Smith, Larry Schnell, John Bridges. (*Los Angeles by Night*) Tom Berg, Dave Fooden, Matt Haley, Joshua Gabriel Timbrook.
- ✂ Arte de Cubierta: (*Berlin by Night*) George Pratt. (*Los Angeles by Night*) Tim Bradstreet.
- ✂ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✂ Material Adicional: (*Los Angeles by Night*) Nancy Bermen.

Sumario: libro que compila *Berlin by Night* (fuente de información sobre la ciudad de Berlín) y *Los Angeles by Night* (fuente de información sobre la ciudad de Los Ángeles.) para *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

✦ *Berlin by Night*:

- ‡ Book One: Berlin by Night: describe la historia de la ciudad y a sus vampiros.
- ‡ Book Two: The Ascension of Caine: crónica que se desarrolla en Berlín.
- ‡ Index: apartado del índice.

✦ *Los Angeles by Night*:

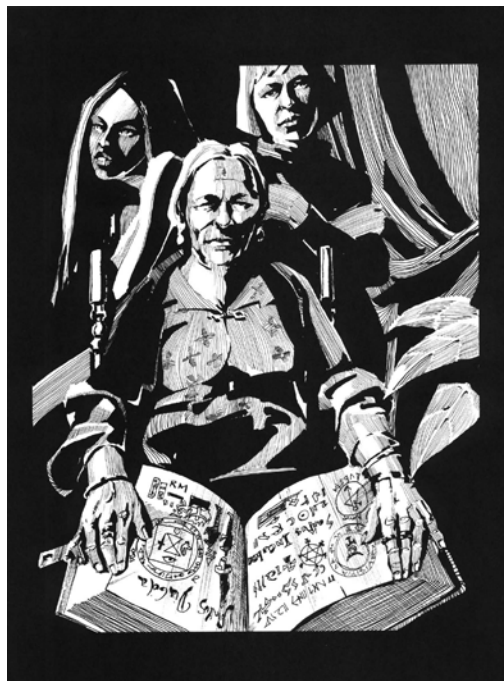
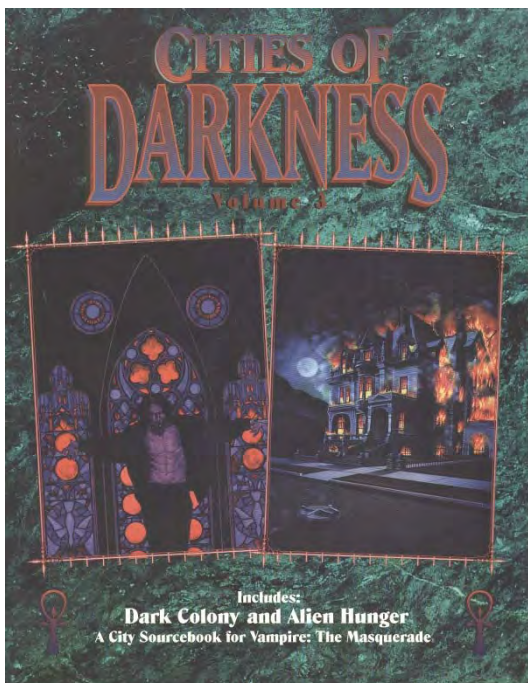
- ‡ Chapter One: The Big Orange: introducción y panorama de la ciudad de Los Angeles.
- ‡ Chapter Two: History: historia de la ciudad.
- ‡ Chapter Three: Geography: describe la geografía del estado de California.
- ‡ Chapter Four: The Damned: describe a los vampiros californianos más importantes.
- ‡ Chapter Five: The Politics of Anarchy: detalla las relaciones políticas y sociales de los vampiros de la región.
- ‡ Chapter Six: Welcome to the Free States: crónica para presentar a los jugadores en la ciudad de Los Angeles.

Fragmento representativo relevante:

“By the end of the second night, it was clear that the anarchs ruled Los Angeles. All of the elders had been killed, driven away or forced into hiding. Just before dawn on December 22, 1944, Jeremy MacNeil declared the founding of the Anarch Free States. Gangs of

anarch warriors lurched through the darkened streets of L.A., screaming their triumph to the night sky. They celebrated for weeks afterwards as they continued to hunt down the remaining supporters of the Camarilla” (Los Angeles by Night, p. 26).

“Al finalizar la segunda noche, era claro que los anarcas gobernaban Los Ángeles. Todos los antiguos habían sido asesinados, ahuyentados o forzados a esconderse. Justo antes del amanecer del 22 de diciembre de 1944, Jeremy MacNeil declaró la fundación de los Estados Libres Anarcas. Pandillas de guerreros anarcas atravesaron las oscurecidas calles de L.A., gritando su triunfo hacia el cielo nocturno. Celebraron durante semanas conforme continuaban cazando a los partidarios restantes de la Camarilla.”



Cooper, John

134. **Cities of darkness volume 3: Dark colony: Alien hunger** / Written John Cooper, Beth Fische and Jeff Berry. – Clarkston: White Wolf, 1998. – 200 p. : il. ; 28 x 22 cm.. – no. de catálogo: WW2624. – ISBN 1-56504-235-2 : \$16.00 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: (*Dark Colony*) Joshua Gabriel Timbrook, Steve Casper, E. Allen Smith, Robert MacNeill. (*Alien Hunger*) Josh Timbrook, Janet Aulisio, John Cobb, Darryl Midgette.
- ✦ Arte de Cubierta: (*Dark Colony*) D. Alexander Gregory. (*Alien Hunger*) Clark Mitchell.
- ✦ Desarrollo Editorial: (*Dark Colony*) Andrew Greenberg.
- ✦ Dirección de Arte: (*Dark Colony*) Richard Thomas.

Sumario: libro que compila *Dark Colony* (fuente de información sobre Nueva Inglaterra) y *Alien Hunger* (crónica que se desarrolla en Denver) para *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

🔗 *Dark Colony*:

‡ Book One: *Dark Colony*: introducción, historia, vampiros y sus relaciones sociales en la región de Nueva Inglaterra.

‡ Book Two: *Identity Crisis*: crónica desarrollada en la región.

🔗 *Alien Hunger*:

‡ Introduction: introducción de *Alien Hunger*.

‡ Story: explica los eventos de la crónica.

‡ Locations of Interest: describe las locaciones de la crónica.

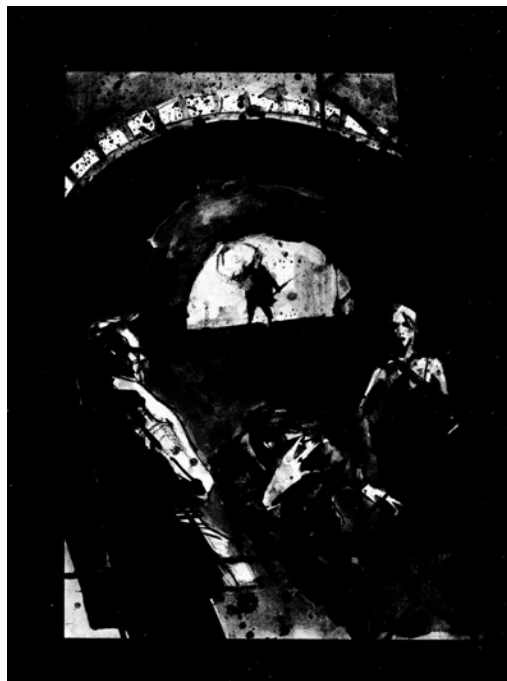
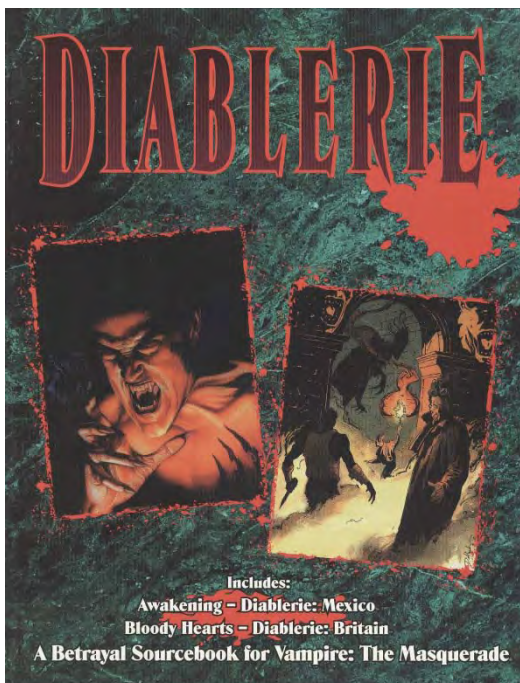
‡ Characters: describe los personajes no jugadores involucrados en la crónica.

‡ Players: provee cinco personajes prefabricados para los jugadores.

Fragmento representativo relevante:

“By the end of the 18th century, the Camarilla clans in New England had their hands full holding back the Sabbat. Even though the Sabbat became divided after the American Revolution, it remained a thorn in the side of the Camarilla.” (Dark colony, p. 12)

“Al final del siglo XVIII, los clanes de la Camarilla en Nueva Inglaterra estaban ocupados manteniendo a raya al Sabbat. A pesar de que el Sabbat tenía divisiones tras la Independencia de Estados Unidos de América, se mantenía como una espina en el costado de la Camarilla.”



Findley, Nigel

135. **Diablerie: Awakening – diablerie: Mexico: Blood hearts – diablerie: Britain /**
 Written by Nigel Findley and Dustin Browder. -- Editor: Robert Hatch. – Clarkston: White
 Wolf, 1997. – 120 p. : il. ; 28 x 22 cm.. – no. de catálogo: WW2231. – ISBN 1-56504-238-
 7 : \$12.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: (*Awakening*) Sam Inabinet, John Cobb, Seri Mohm, Josh Timbrook,
 Richard Thomas. (*Bloody Hearts*) Joshua Gabriel Timbrook, Tom Berg, Craig
 Maher, Drew Tucker.
- ✂ Arte de Cubierta: (*Awakening*) Jeff Starling. (*Bloody Hearts*) Doug Gregory,
 Sherilyn Van Valkenburgh.
- ✂ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg.
- ✂ Dirección de Arte: (*Bloody Hearts*) Richard Thomas.

Sumario: libro que compila *Awakening: Diablerie: Mexico* (crónica situada en Yucatán) y *Bloody Hearts: Diablerie: Britain* (crónica situada en la región de Bretaña). Fuente de información sobre el diablerie para *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

✦ *Awakening: Diablerie: Mexico:*

- ‡ Chapter One: Introduction: *Awakening* es una crónica para *Vampire: the Masquerade*.
- ‡ Chapter Two: Diablerie; A Discussion: ofrece información sobre la práctica de consumir el alma de otro vampiro (diablerie).
- ‡ Chapter Three: The Wanderer: provee la historia de trasfondo del vampiro Mictlantecuhtli así como sus estadísticas de juego.
- ‡ Chapter Four: Involving the Neonates: información para involucrar a los personajes jugadores en la crónica.
- ‡ Chapter Five: The Pyramid: describe el refugio de Mictlantecuhtli.
- ‡ Chapter Six: Conclusion: presenta elementos para concluir la crónica.

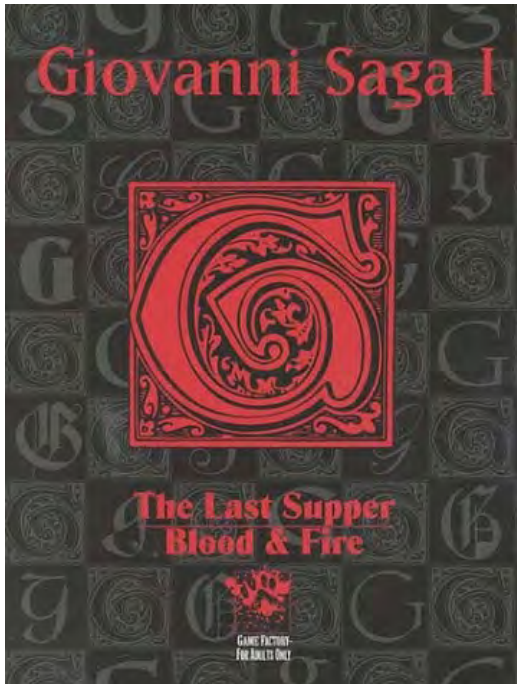
✦ *Bloody Hearts: Diablerie: Britain:*

- ‡ Chapter One : Introduction: introducción.
- ‡ Chapter Two: The Story of Tiamat: describe la historia de Tiamat.
- ‡ Chapter Three: The Evil Beckons: sugiere cómo involucrar a los personajes jugadores en la crónica.
- ‡ Chapter Four: The Barrow: narra cómo los diabolistas se enfrentan a Tiamat.
- ‡ Appendix: Notes on the Jyhad: información sobre el Gehenna.

Fragmento representativo relevante:

“Diablerie – the anathema of the Camarilla. The law that cannot be broken. The bane of all powerful vampires. The temptation of all neonates. To drink the blood of your elders is to gain their power, but it is also to risk destruction. Who can resist the sweetest vitae of all?” (contracubierta).

“Diablerie – el anatema de la Camarilla. La ley que no puede ser rota. La perdición de todos los vampiros poderosos. La tentación de los neonatos. El beber la sangre de tus antiguos es ganar su poder, pero es también arriesgarse a la destrucción. ¿Quién puede resistir la más dulce vitae de todas?”



Greenberg, Daniel.

136. **Giovanni saga I: The last super: Blood & fire** / Written by Daniel Greenberg [et al.]
 -- Editors: Jennifer Clarke Wilkes and Ronni Radner. – Clarkston: White Wolf, 2000. –
 208 p. : il. ; 28 x 22 cm.. – Publicado bajo el sello Black Dog. -- no. de catálogo: WW2098.
 – ISBN 1-56504-253-0 : \$17.95 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Escritores: (*Blood & Fire*) Richard E. Dansky, Cynthia Summers, Christopher Howard.
- ✂ Arte Interior: (*The Last Supper*) Tom Berg, Darryl Elliot, Lief Jones, Drew Tucker. (*Blood & Fire*) Jason Brubaker, Dennis Calero, Richard Clark, James Daly, Fred Harper, Eric Hotz, Leif Jones, Larry MacDougal, Andrew Ritchie, Andrew Robinson, Alex Sheikman, E. Allen Smith.
- ✂ Desarrollo Editorial: (*The Last Supper*) Andrew Greenberg. (*Blood & Fire*) Jennifer Hartshorn, Robert Hatch.

- ✦ Dirección de Arte: (*The Last Supper*) Richard Thomas. (*Blood & Fire*) Aileen E. Miles, Lawrence Snelly.
- ✦ Material Adicional: (*The Last Supper*) Teeuwynn Woodruff.

Sumario: libro que compila la primera (*The Last Supper*) y segunda (*Blood & Fire*) parte de las Crónicas Giovanni para *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

✦ *The Last Supper*:

- ‡ Introduction: introducción.
- ‡ Act One: The Art of Fine Dining: cómo se conocen los personajes y se vuelven vampiros.
- ‡ Act Two: In the Halls of the Dead: cómo conocen los personajes a Durga Syn.
- ‡ Act Three: The Choice: qué decisiones hacen los personajes entre facciones rivales y cómo muere Cappadocius.
- ‡ Appendix: Beginning the Game: describe la creación de personajes medievales y su interpretación.

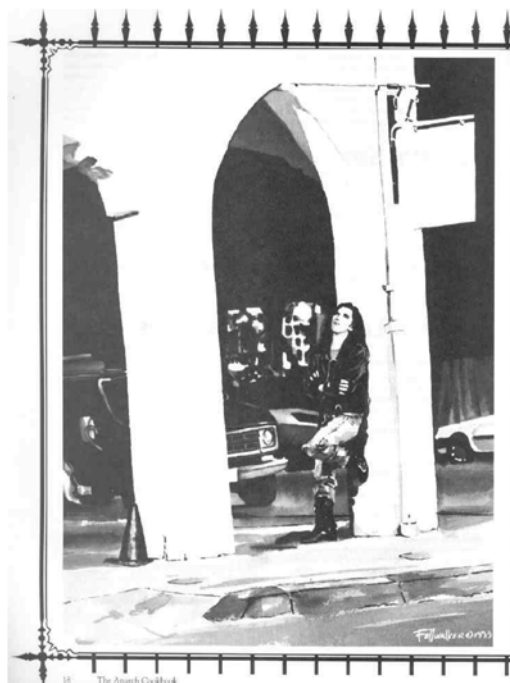
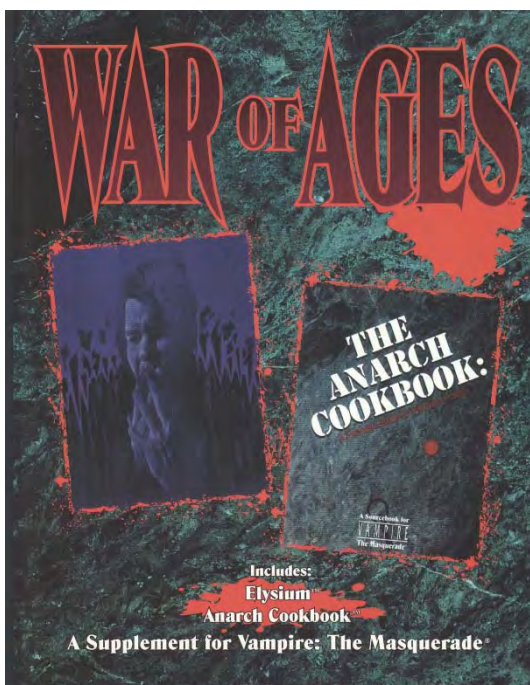
✦ *Blood & Fire*:

- ‡ Introduction: introducción.
- ‡ Act One: Unholy Bandits: cómo los personajes son encomendados para hallar una colección de manuscritos.
- ‡ Act Two: The Black Monastery: cómo los personajes prosiguen su búsqueda en los Alpes y tienen la oportunidad de conocer a los más sabios Sabbats.
- ‡ Act Three: Flash Point: cómo los personajes arriban a Londres y recuperan una fracción de los manuscritos.
- ‡ Appendices: describe a los trece clanes durante el período del Renacimiento, consejos para llevar la crónica a Live Action y la relación entre la Necromancia y los Wraiths.

Fragmento representativo relevante:

“Clan Giovanni joined the ranks of the un dead and ascended to power through backstabbing, butchery and bloodshed. Now you can ‘live’ this page in Vampire history by staging the events of the Giovanni rise --- by being part of it. Join the usurpers or resist their claim as Kindred. Just be certain you’re on the winning side” (contracubierta).

“El Clan Giovanni se unió a las filas de los no muertos y ascendió al poder a través de la traición, carnicería y derramamiento de sangre. Ahora tú puedes ‘vivir’ esta página de la historia de *Vampire* al escenificar los eventos de la ascensión Giovanni --- siendo parte de ésta. Únete a los usurpadores u oponte a sus pretensiones como Vástagos. Solamente asegúrate de estar en el bando ganador.”



Greenberg, Daniel

137. **War of ages: Elysium: Anarch cookbook** / Written by Daniel Greenberg [et al.]. --
 Editors: Jennifer Clarke Wilkes and Robert Hatch. – Clarkston: White Wolf, 1998. – 176 p.
 : il. ; 28 x 22 cm.. – no. de catálogo: WW2022. – ISBN 1-56504-243-3 : \$16.00 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: (*Elysium*) James Daly, Lief Jones, Nick Ruskin, Joshua Gabriel Timbrook. (*Anarch Cookbook*) Joshua Gabriel Timbrook, Jesper Myrfors, Max Fellwalker.
- ✂ Arte de Cubierta: (*Elysium*) John Matson. (*Anarch Cookbook*) Chris McDonough.
- ✂ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg.
- ✂ Dirección de Arte: Richard Thomas.
- ✂ Escritores: (*Elysium*) Teeuwynn. (*Anarch Cookbook*) Bill Bridges with Kerry Thornley.

Sumario: libro que compila *Elysium* (fuente de información relativa a los vampiros antiguos y al Elíseo) y *Anarch Cookbook* (fuente de información relativa a la filosofía y prácticas de los anarcas) para *Vampire: the Masquerade*.

Sumario por Capítulos:

✂ *Elysium*:

- ‡ Introduction: introducción.
- ‡ Chapter One: Power Structures: relaciones sociales de los antiguos.
- ‡ Chapter Two: The Status Quo: describe el concepto de Elíseo.
- ‡ Chapter Three: Tools of Control: perspectivas de los diferentes clanes hacia los trasfondos de juego y consejos para narrar una crónica.
- ‡ Chapter Four: Elder Characters: cómo crear de personajes antiguos.
- ‡ Appendix: Gehenna Cults: describe diferentes cultos de la Gehenna.

✂ *Anarch Cookbook*:

- ‡ Introduction: Este libro es tanto para jugadores y narradores y describe a los anarcas.
- ‡ Preface: An Anarch Manifesto: el manifiesto anarca fundamenta la rebelión de los vampiros que se oponen al príncipe.
- ‡ Chapter One: Joining the Cause: describe quiénes son los anarcas.
- ‡ Chapter Two: The Revolt: describe el modo de operar de los anarcas en su lucha contra el poder del príncipe.
- ‡ Chapter Three: Weapons for the Fight: aborda tácticas para la subversión.
- ‡ Chapter Four: War!: todo lo necesario para llevar al juego la guerra entre los vampiros antiguos y los más jóvenes.
- ‡ Postscript: Pleading Your Case: describe las tácticas apologéticas cuando la revuelta anarca falla.

- ‡ Appendix One: Who's Who Among the Anarchs: estadísticas de juego de algunos vampiros anarcas, así como sus historias de trasfondo.
- ‡ Appendix Two: Anarch Slang: términos lingüísticos particulares de la cultura anarca.

Fragmento representativo relevante:

“The Jyhad rages amid the skyscrapers and nightclubs of the modern world, as vampire elders --- the oldest and most powerful Kindred --- impose their law upon the young and newly Embraced. And yet the neonates, despite their thin blood, rebel to choose their own fate. It is an ages-old battle, an eternal struggle. Age and cunning or strength and passion -- which will rule the night?” (contracubierto).

“La Jyhad ruge entre los rascacielos y los clubes nocturnos del mundo moderno, conforme los antiguos vampiros --- los más viejos y poderosos Vástagos --- imponen su ley a los jóvenes y recientemente Abrazados. Y aún así, los neonatos, a pesar de su sangre débil, se rebelan para elegir su propio destino. Es una batalla de edades, una pugna eterna. Edad y astucia o fuerza y pasión --- ¿Cuál regirá la noche?”

4.4 Índice de registros bibliográficos

Por sistema organizacional

Registro

Libro principal

GURPS: Vampire: the Masquerade	1
Vampire: The Masquerade (1st Edition)	2
Vampire: The Masquerade (2nd Edition)	3
Vampire: The Masquerade (Revised Edition)	4

Guías y Manuales

Guide to the Anarchs	5
Guide to the Camarilla	6
Guide to the Sabbat	7
GURPS: Vampire: the Masquerade Companion	8
Players Guide, the (1st Edition)	9
Players Guide to the Sabbat	10
Storytellers Handbook, the	11
Storytellers Handbook to the Sabbat	12
Vampire Players Guide, the (2nd Edition)	13
Vampire Players Guide (3rd Edition)	14

Vampire Storytellers Companion (Revised Edition)	15
Vampire Storytellers Handbook (Revised Edition)	16

Libros de clan

Clanbook: Assamite (1st Edition)	17
Clanbook: Assamite (Revised Edition)	18
Clanbook: Brujah (1st Edition)	19
Clanbook: Brujah (Revised Edition)	20
Clanbook: Gangrel (1st Edition)	21
Clanbook: Gangrel (Revised Edition)	22
Clanbook: Giovanni (1st Edition)	23
Clanbook: Giovanni (Revised Edition)	24
Clanbook: Lasombra (1st Edition)	25
Clanbook: Lasombra (Revised Edition)	26
Clanbook: Malkavian (1st Edition)	27
Clanbook: Malkavian (Revised Edition)	28
Clanbook: Nosferatu (1st Edition)	29
Clanbook: Nosferatu (Revised Edition)	30
Clanbook: Ravnos (1st Edition)	31
Clanbook: Ravnos (Revised Edition)	32
Clanbook: Setite (1st Edition)	33

Clanbook: Followers of Set (Revised Edition)	34
Clanbook: Toreador (1st Edition)	35
Clanbook: Toreador (Revised Edition)	36
Clanbook: Tremere (1st Edition)	37
Clanbook: Tremere (Revised Edition)	38
Clanbook: Tzimisce (1st Edition)	39
Clanbook: Tzimisce (Revised Edition)	40
Clanbook: Ventrue (1st Edition)	41
Clanbook: Ventrue (Revised Edition)	42

Ciudades nocturnas

Berlin by Night	43
Cairo by Night	44
Chicago by Night (1st Edition)	45
Chicago by Night (2nd Edition)	46
D.C. by Night	47
Los Angeles by Night	48
Mexico City by Night	49
Milwaukee by Night	50
Montreal By Night	51
New Orleans by Night	52

New York by Night 53

Fuentes de información

Anarch Cookbook, the 54

Archons and Templars 55

Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy 56

Blood Sacrifice: The Thaumaturgy Companion 57

Caine's Chosen 58

Chaining the Beast 59

Children of the Night 60

Counsel of Primogen 61

Dirty Secrets of the Black Hand 62

Elysium: The Elder Way 63

Ghouls: Fatal Addiction 64

Gilded Cage 65

Havens of the Damned 66

Hunters Hunted, the 67

Inquisition, the 68

Kindred Most Wanted, the 69

Kindred of the Ebony Kingdom 70

Midnight Siege 71

Prince's Primer	72
Sins of the Blood	73
State of Grace	74
Succubus Club: Dead Man's Party, the	75
Time of Thin Blood	76
Who's Who Among Vampires: Children of the Inquisition	77

Crónicas

Alien Hunger	78
Ashes to Ashes	79
Awakening: Diablerie Mexico	80
Blood Bond	81
Blood Nativity	82
Bloody Hearts: Diablerie Britain	83
Dark Colony	84
Gehenna	85
Giovanni Chronicles I: The Last Supper	86
Giovanni Chronicles II: Blood and Fire	87
Giovanni Chronicles III: The Sun Has Set	88
Giovanni Chronicles IV: Nuova Malattia	89
Lair of the Hidden	90

Nights of Prophecy	91
Red Sign, the	92
Succubus Club	93
Transylvania Chronicles 1: Dark Tides Rising	94
Transylvania Chronicles 2: Son of the Dragon	95
Transylvania Chronicles 3: Ill Omens	96
Transylvania Chronicles 4: The Dragon Ascendant	97
Ventrue Chronicles	98
Edad victoriana	
London by Night	99
Victorian Age: Vampire	100
Victorian Age: Vampire Companion	101
Material diverso	
Art of Vampire: The Masquerade, the	102
Book of Nod, the	103
Book of the Damned	104
Book of the Kindred	105
Encyclopedia Vampirica	106
Revelations of the Dark Mother	107

Timothy Bradstreet: Vampire	108
Vampire Diary: The Embrace	109
Vampire: The Masquerade Introductory Kit (1st Edition)	110
Vampire: The Masquerade Introductory Kit (2nd Edition)	111

Otras líneas editoriales

Kindred of the East	112
San Francisco by Night	113
Dark Alliance: Vancouver	114
Under a Blood Moon	115
Blood Treachery	116
Chaos Factor	117
Necropolis: Atlanta	118
Nocturnal, the	119
A World of Darkness (1st Edition)	120
A World of Darkness (2nd Edition)	121
Blood-Dimmed Tides	122
Combat	123
Gypsies	124
Mafia	125
Midnight Circus	126

Outcasts	127
Vampire Translation Guide	128

Compilatorios

Chicago Chronicles Volume 1	129
Chicago Chronicles Volume 2	130
Chicago Chronicles Volume 3	131
Cities of Darkness Volume 1	132
Cities of Darkness Volume 2	133
Cities of Darkness Volume 3	134
Diablerie	135
Giovanni Saga 1	136
War of Ages	137

Vampire: the eternal struggle

Darkness Unveiled	138
Eternal Struggle, the	139
Vampire: the Eternal Struggle : Players Guide	140
VTES Player's Guide: Kindred Most Wanted	141

Por nombre	Registro
A World of Darkness (1st Edition)	118
A World of Darkness (2nd Edition)	121
Alien Hunger	78
Anarch Cookbook, the	54
Archons and Templars	55
Art of Vampire: The Masquerade, the	102
Ashes to Ashes	79
Awakening: Diablerie Mexico	80
Berlin by Night	43
Blood Bond	81
Blood-Dimmed Tides	122
Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy	56
Blood Nativity	82
Blood Sacrifice: The Thaumaturgy Companion	57
Blood Treachery	116
Bloody Hearts: Diablerie Britain	83
Book of Nod, the	103
Book of the Damned	104
Book of the Kindred	105
Caine's Chosen	58

Cairo by Night	44
Chaining the Beast	59
Chaos Factor	117
Chicago by Night (1st Edition)	45
Chicago by Night (2nd Edition)	46
Chicago Chronicles Volume 1	129
Chicago Chronicles Volume 2	130
Chicago Chronicles Volume 3	131
Children of the Night	60
Cities of Darkness Volume 1	132
Cities of Darkness Volume 2	133
Cities of Darkness Volume 3	134
Clanbook: Assamite (1st Edition)	17
Clanbook: Assamite (Revised Edition)	18
Clanbook: Brujah (1st Edition)	19
Clanbook: Brujah (Revised Edition)	20
Clanbook: Followers of Set (Revised Edition)	34
Clanbook: Gangrel (1st Edition)	21
Clanbook: Gangrel (Revised Edition)	22
Clanbook: Giovanni (1st Edition)	23
Clanbook: Giovanni (Revised Edition)	24

Clanbook: Lasombra (1st Edition)	25
Clanbook: Lasombra (Revised Edition)	26
Clanbook: Malkavian (1st Edition)	27
Clanbook: Malkavian (Revised Edition)	28
Clanbook: Nosferatu (1st Edition)	29
Clanbook: Nosferatu (Revised Edition)	30
Clanbook: Ravnos (1st Edition)	31
Clanbook: Ravnos (Revised Edition)	32
Clanbook: Setite (1st Edition)	33
Clanbook: Toreador (1st Edition)	35
Clanbook: Toreador (Revised Edition)	36
Clanbook: Tremere (1st Edition)	37
Clanbook: Tremere (Revised Edition)	38
Clanbook: Tzimisce (1st Edition)	39
Clanbook: Tzimisce (Revised Edition)	40
Clanbook: Ventrue (1st Edition)	41
Clanbook: Ventrue (Revised Edition)	42
Combat	123
Counsel of Primogen	61
D.C. by Night	47
Dark Alliance: Vancouver	114

Dark Colony	84
Darkness Unveiled	138
Diablerie	135
Dirty Secrets of the Black Hand	62
Elysium: The Elder Way	63
Encyclopedia Vampirica	106
Eternal Struggle, the	139
Gehenna	85
Ghouls: Fatal Addiction	64
Gilded Cage	65
Giovanni Chronicles I: The Last Supper	86
Giovanni Chronicles II: Blood and Fire	87
Giovanni Chronicles III: The Sun Has Set	88
Giovanni Chronicles IV: Nuova Malattia	89
Giovanni Saga 1	136
Gypsies	124
Guide to the Anarchs	5
Guide to the Camarilla	6
Guide to the Sabbat	7
GURPS: Vampire: the Masquerade	1
GURPS: Vampire: the Masquerade Companion	8

Havens of the Damned	66
Hunters Hunted, the	67
Inquisition, the	68
Kindred Most Wanted, the	69
Kindred of the East	112
Kindred of the Ebony Kingdom	70
Lair of the Hidden	90
London by Night	99
Los Angeles by Night	48
Mafia	125
Mexico City by Night	49
Midnight Circus	126
Midnight Siege	71
Milwaukee by Night	50
Montreal By Night	51
Necropolis Atlanta	118
New Orleans by Night	52
New York by Night	53
Nights of Prophecy	91
Nocturnal, the	119
Outcasts	127

Players Guide, the (1st Edition)	9
Players Guide to the Sabbat	10
Prince's Primer	72
Red Sign, the	92
Revelations of the Dark Mother	107
San Francisco by Night	113
Sins of the Blood	73
State of Grace	74
Storytellers Handbook, the	11
Storytellers Handbook to the Sabbat	12
Succubus Club	93
Succubus Club: Dead Man's Party, the	75
Timothy Bradstreet: Vampire	108
Time of Thin Blood	76
Transylvania Chronicles 1: Dark Tides Rising	94
Transylvania Chronicles 2: Son of the Dragon	95
Transylvania Chronicles 3: Ill Omens	96
Transylvania Chronicles 4: The Dragon Ascendant	97
Under a Blood Red Moon	115
Vampire Diary: The Embrace	109
Vampire Players Guide, the (2nd Edition)	13

Vampire Players Guide (3rd Edition)	14
Vampire Storytellers Companion	15
Vampire Storytellers Handbook (Revised Edition)	16
Vampire: the Eternal Struggle : Players Guide	140
Vampire: The Masquerade (1st Edition)	2
Vampire: The Masquerade (2nd Edition)	3
Vampire: The Masquerade (Revised Edition)	4
Vampire: The Masquerade Introductory Kit (1st Edition)	110
Vampire: The Masquerade Introductory Kit (2nd Edition)	111
Vampire Translation Guide	128
Ventrue Chronicle	98
Victorian Age: Vampire	100
Victorian Age: Vampire Companion	101
VTES Player's Guide: Kindred Most Wanted	141
War of Ages	137
Who's Who Among Vampires: Children of the Inquisition	77

Por año de publicación**Registro****1991**

Alien Hunger	78
Ashes to Ashes	79
Blood Bond	81
Blood Nativity	82
Chicago by Night (1st Edition)	45
Succubus Club	93
Player's Guide, the (1st Edition)	9
Vampire: The Masquerade (1st Edition)	2

1992

A World of Darkness (1st Edition)	120
Awakening: Diablerie Mexico	80
Clanbook: Brujah (1st Edition)	19
Hunters Hunted, the	67
Milwaukee by Night	50
Players Guide to the Sabbat	10
Storytellers Handbook, the	11
Vampire: The Masquerade (2nd Edition)	3

Who's Who Among Vampires: Children of the Inquisition 77

1993

Anarch Cookbook, the 54

Berlin by Night 43

Bloody Hearts: Diablerie Britain 83

Book of Nod, the 103

Book of the Damned 104

Chaos Factor 117

Chicago by Night (2nd Edition) 46

Clanbook: Gangrel (1st Edition) 22

Clanbook: Malkavian (1st Edition) 28

Clanbook: Nosferatu (1st Edition) 30

Dark Alliance: Vancouver 114

Dark Colony 84

GURPS: Vampire: the Masquerade 1

Storytellers Handbook to the Sabbat 12

Under a Blood Red Moon 115

Vampire Players Guide, the (2nd Edition) 13

1994

Clanbook: Toreador (1st Edition)	35
Clanbook: Tremere (1st Edition)	37
Clanbook: Ventrue (1st Edition)	41
Dirty Secrets of the Black Hand	62
Elysium: The Elder Way	63
GURPS: Vampire: the Masquerade Companion	8
Kindred Most Wanted, the	69
Los Angeles by Night	48
Necropolis Atlanta	118
New Orleans by Night	52
Vampire Diary: The Embrace	109
1995	
Clanbook: Assamite (1st Edition)	17
Clanbook: Setites (1st Edition)	33
Clanbook: Tzimisce (1st Edition)	39
D.C. by Night	47
Darkness Unveiled	138
Giovanni Chronicles I: The Last Supper	86
Inquisition, the	68
Outcasts	127

Timothy Bradstreet: Vampire 108

1996

A World of Darkness (2nd Edition) 121

Book of the Kindred 105

Chicago Chronicles Volume 1 129

Chicago Chronicles Volume 2 130

Chicago Chronicles Volume 3 131

Clanbook: Lasombra (1st Edition) 26

Combat 123

Eternal Struggle, the 139

Giovanni Chronicles II: Blood & Fire 87

Midnight Circus 126

Prince's Primer 72

1997

Cities of Darkness Volume 1 132

Cities of Darkness Volume 2 133

Clanbook: Giovanni (1st Edition) 23

Clanbook: Ravnos (1st Edition) 31

Diablerie 135

Ghouls: Fatal Addiction	64
Gypsies	124
Montreal by Night	51
Vampire: The Masquerade Introductory Kit (1st Edition)	110
Vampire: The Masquerade Introductory Kit (2nd Edition)	111

1998

Art of Vampire: The Masquerade, the	102
Cities of Darkness Volume 3	134
Giovanni Chronicles III: The Sun Has Set	88
Kindred of the East	112
Revelations of the Dark Mother	107
Vampire Storytellers Companion	15
War of Ages	137

1999

Blood-Dimmed Tides	122
Children of the Night	60
Giovanni Chronicles IV: Nuova Malattia	89
Guide to the Camarilla	6
Guide to the Sabbat	7

Time of Thin Blood	76
Transylvania Chronicles III: Ill Omens	96
Vampire: The Masquerade (Revised Edition)	4

2000

Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy	56
Blood Treachery	116
Clanbook: Assamite (Revised Edition)	18
Clanbook: Brujah (Revised Edition)	20
Clanbook: Gangrel (Revised Edition)	22
Clanbook: Malkavian (Revised Edition)	28
Clanbook: Nosferatu (Revised Edition)	30
Clanbook: Toreador (Revised Edition)	36
Clanbook: Tremere (Revised Edition)	38
Clanbook: Ventrue (Revised Edition)	42
Giovanni Saga 1	136
Nights of Prophecy	91
Transylvania Chronicles IV: The Dragon Ascendant	97
Vampire Storytellers Handbook (Revised Edition)	16

2001

Cairo by Night	44
Clanbook: Followers of Set (Revised Edition)	34
Clanbook: Giovanni (Revised Edition)	24
Clanbook: Lasombra (Revised Edition)	26
Clanbook: Ravnos (Revised Edition)	32
Clanbook: Tzimisce (Revised Edition)	40
Gilded Cage, the	65
Midnight Siege	71
New York by Night	53
Sins of the Blood	73

2002

Archons & Templars	55
Blood Sacrifice: The Thaumaturgy Companion	57
Encyclopaedia Vampirica	106
Guide to the Anarchs	5
Havens of the Damned	66
London by Night	99
Mafia	125
Mexico City by Night	49

Nocturnal, the	119
San Francisco by Night	113
State of Grace	74
Victorian Age: Vampire	100

2003

Caine's Chosen: The Black Hand	58
Chaining the Beast	59
Counsel of Primogen	61
Kindred of the Ebony Kingdom	70
Lair of the Hidden	90
Red Sign, the	92
Succubus Club: Dead Man's Party, the	75
Vampire Players Guide (3rd Edition)	14
Ventrue Chronicles	98
Victorian Age: Vampire Companion	101

2004

Gehenna	85
---------	----

2005

Vampire: the Eternal Struggle : Players Guide 140

2006

VTES Player's Guide: Kindred Most Wanted 141

2010

Vampire Translation Guide 128

Conclusiones



Conclusiones

Como el personaje de Van Helsing en la legendaria novela de Bram Stoker me di a la tarea de perseguir información acerca de los Hijos de la Noche. Recopilando libros, investigando en diversas fuentes y leyendo miles de páginas es que puedo presentar esta bibliografía, culminación de mis estudios. La disciplina bibliotecológica brinda la oportunidad de compartir el alma humana que dormita en cada documento, a la espera de un lector. Por eso el ejercicio bibliográfico tiene vital importancia, porque acerca al ser humano consigo mismo. El bibliotecólogo con sus habilidades informativas tiene una responsabilidad de construir nexos que nos humanicen, que nos hagan crecer no sólo en conocimientos sino también como personas. Y esa es parte de la temática de este trabajo, porque eso es lo que plantea el juego de *Vampire*: ¿Qué es lo que nos hace humanos? ¿Qué es lo que nos hace monstruos?

La noche muere y con los primeros rayos de sol desaparecen nuestras pesadillas y los monstruos que nos acechaban se retraen una vez más hacia nuestra imaginación. Es la hora de descanso para el vampiro. Seguimos con nuestra vida rutinaria tratando de ignorar a la criatura que habita dentro de nosotros, alimentándose de nuestra esencia.

El vampiro representa una distorsión de algo que todos deseamos: tiempo. Mientras realizamos miserablemente actividades diarias y ordinarias para mantener una existencia efímera, el vampiro en su naturaleza lo tiene resuelto: vivirá por siempre mientras consuma la vida de los mortales a quienes él considera ganado.

Es en esa resolución moral donde el vampiro se convierte en un monstruo. Obtiene su inmortalidad a expensas de abandonar su humanidad, tomando la decisión consciente de matar a su semejante para sobrevivir. Se separa de los valores éticos de la sociedad, justificando que debe de hacerlo para prolongar su existencia. Por eso la imagen del vampiro nos es íntima y nos asusta tanto.

La imperiosa necesidad que tiene el vampiro de consumir sangre lo transforma en un ente egoísta, sin ningún respeto o consideración por quienes le rodean. Ya sea que se procure su alimento de forma violenta o con una manipulación seductora, el vampiro es una bestia que no tiene ningún reparo en extinguir la vida de las personas entre las que habita. No tienen importancia alguna las relaciones afectivas, familiares o sociales de sus víctimas, la compasión que podrían tener los no-muertos es silenciada en su frenesí sediento de sangre.

Mas la conceptualización del vampiro en el juego de rol creado por Mark Rein-Hagen, durante su trabajo en la editorial White Wolf, añade otra perspectiva al tema. Sí, el vampiro sigue siendo esclavo de su naturaleza pero es capaz de detener su degeneración moral al reflexionar sus acciones, actuar acorde a su humanidad y sentir remordimiento por sus faltas éticas. Buscando estudiar los claroscuros de un negativo, el juego verdaderamente se convierte para cada jugador en una narración de horror personal.

Los libros de *Vampire: the Masquerade* trazan viñetas literarias cargadas de un romanticismo poético. Al modelar al vampiro como una criatura condenada por Dios a la soledad de la vida eterna, se exalta la estética del héroe trágico: abandonados en un Mundo de Oscuridad, víctima y victimario se unen en una última danza macabra que combina el amor con la muerte.

Cada registro de esta bibliografía da testimonio de la creatividad conjunta de múltiples autores que dibujaron el escenario donde se explora la naturaleza humana al interpretar a un monstruo. Y quizás permitiéndonos así comprender a nuestra bestia interior...

“By becoming a monster, one learns what it is to be human”.

Obras Consultadas



Obras consultadas

The Acaeum: Dungeons & Dragons knowledge compendium. *Chainmail*. Documento en línea. Recuperado el 21 de marzo, 2009 de: <http://www.acaeum.com/ddindexes/setpages/chainmail.html>.

The Acaeum: Dungeons & Dragons knowledge compendium. *Original D&D set*. Documento en línea. Recuperado el 23 de septiembre, 2010 de: <http://www.acaeum.com/ddindexes/setpages/original.html>.

Achilli, J. [et al.] (1999). *Guía de la Camarilla*. Madrid: La Factoría.

Achilli, J. [et al.] (1999). *La guía del Sabbat*. Madrid: La Factoría.

Achilli, J. [et. al.] (1999). *Vampiro: la mascarada: un juego narrativo de horror personal*. Madrid: La Factoría.

Achilli, J. (2010). *After the Grand Masquerade*. Documento en línea. Recuperado el 17 de diciembre, 2010 de: <http://justinachilli.com/2010/09/27/after-the-grand-masquerade/>.

Alonso Barahona, F. (1992). *100 películas de terror*. Barcelona: Royal Books.

Anónimo (2008). *Las mil y una noches* (p. 35). México: Porrúa.

Appelcline, S. (2007). *A brief history of game #10 Lion Rampant: 1987-1990*. Documento en línea. Recuperado el 28 de abril, 2009 de: <http://www.rpg.net/columns/briefhistory/briefhistory10.phtml>.

Appelcline, S. (2007). *A brief history of game #11: White Wolf, part one: 1986-1995*. Documento en línea. Recuperado el 2 de mayo, 2009 de: <http://www.rpg.net/columns/briefhistory/briefhistory11.phtml>.

Appelcline, S. (2007). *A brief history of game #12: White Wolf, part two: 1993-present*. Documento en línea. Recuperado el 2 de mayo, 2009 de: <http://www.rpg.net/columns/briefhistory/briefhistory12.phtml>.

Birnbaum, J. (2004). *Gary Gygax interview*. Documento en línea. Recuperado el 21 de marzo, 2009 de: <http://www.gamebanshee.com/interviews/garygygax1.php>.

Bunson, M. (2000). *The vampire encyclopedia*. New York: Gramercy Books.

Cook, M. Tweet, J. Williams, S. (2003). *Dungeons & Dragons: guía del dungeon master: libro de reglas básico II v.3.5*. Barcelona: Devir: Wizards of the Coast.

Cook, M. Tweet, J. Williams, S. (2003). *Dungeons & Dragons: manual del jugador: libro de reglas básico I v.3.5*. Barcelona: Devir: Wizards of the Coast.

Darlington, S. (1998). *A history of role-playing*. Documento en línea. Recuperado el 22 de marzo, 2009 de: <http://ptgptb.org/0001/history1.html>.

Diccionario enciclopédico de la medicina tradicional mexicana. Documento en línea. Recuperado el 18 de abril, 2010 de: <http://www.medicinatradicionalmexicana.unam.mx/termino.php?l=1&t=tlacique>.

Diccionario enciclopédico de la medicina tradicional mexicana. Documento en línea. Recuperado el 18 de abril, 2010 de: <http://www.medicinatradicionalmexicana.unam.mx/termino.php?l=1&t=tlahuelpuchi>.

Escamilla González, G. (1988). *Manual de metodología y técnica bibliográficas*. México: UNAM.

Figueroa Alcántara, H. A. (2006). *Panorama de la bibliografía*. Documento en línea. Recuperado el 9 de febrero, 2012 de: <http://ru.ffyl.unam.mx:8080/bitstream/10391/956/1/Hugo%20FIgueroa%20-%20Panorama%20de%20la%20bibliograf%C3%ADa.pdf>

Figueroa Alcántara, H. A. (2004). Relaciones bibliográficas En *Organización bibliográfica y documental*. México: FFyL.

Garibay K., A. Ma. (1993). *Mitología griega: dioses y héroes* (p. 150). México: Porrúa.

Goethe, J. W. (1998). *Fausto y Werther* (p. 66). México: Porrúa.

Gray, B. (1995). *What is wargaming?* Documento en línea. Recuperado el 16 de marzo, 2009 de: <http://www.hmgs.org/history.htm>.

Horacio. *Arte p oética*. Documento en línea. Recuperado el 27 de abril, 2010 de: <http://www.saltana.org/1/docar/0554.htm>.

Jackson Miller, J. Greenholdt, J. Mishler, J. (2001). *Scrye: collectible card game checklist & price guide*. [s.l.]: Krause.

Keats, J. *Lamia*. Documento en línea. Recuperado el 26 de abril, 2010 de: <http://www.online-literature.com/poe/2055/>

Kushner, D. (2008). *Dungeon master: the life and legacy of Gary Gygax*. Documento en línea. Recuperado el 23 de marzo, 2009 de: http://www.wired.com/gaming/virtualworlds/news/2008/03/ff_gygax?currentPage=all.

Laws, R. D. (2007). *40 years of gen con: preview edition*. Documento en línea. Recuperado el 20 de marzo, 2009 de: <http://www.genconhistory.com/images/40YearsPREVIEW.pdf>.

Leeson, B. *Origins of the kriegsspiel*. Documento en línea. Recuperado el 16 de marzo, 2009 de:

http://www.kriegsspiel.org.uk/index.php?option=com_content&task=view&id=15&Itemid=58.

Marx, C. (1975). *El capital: crítica de la economía política. Tomo I*. México: Fondo de Cultura Económica.

Naumis Peña, C. *La bibliografía como disciplina y la metodología de la reportorio bibliográfico*.

Rausch, A. (2004). *Dave Arneson interview*. Documento en línea. Recuperado el 22 de marzo, 2009 de: <http://pc.gamespy.com/articles/540/540395p1.html>.

Rausch, A. (2004). *Gary Gygax interview - part I*. Documento en línea. Recuperado el 21 de marzo, 2009 de: <http://pc.gamespy.com/articles/538/538817p2.html>.

Rausch, A. (2004). *Magic & memories: the complete history of Dungeons & Dragons*. Documento en línea. Recuperado el 21 de marzo, 2009 de: <http://pc.gamespy.com/articles/538/538262p2.html>.

Rein-Hagen, M. (1992). *Vampire: the masquerade*. 2nd ed. Clarkston: White Wolf.

Rivas Mata, E. (2000). *Bibliografías mexicanas, o, historia de varones eruditos* (pp. 75-122). México: INAH.

Siruela, Conde de (2001). Imaginar el vampiro En *El vampiro* (pp. 11-18). Madrid: Siruela.

Voltaire. Vampiro. En *Diccionario filosófico* (p. 819). Documento en línea. Recuperado el 16 de marzo, 2011 de: <http://es.scribd.com/doc/926253/Voltaire-Diccionario-Filosofico-pdf>.

Wikipedia: the free encyclopedia. *List of role-playing games by genre*. Documento en línea. Recuperado el 27 de marzo, 2009 de: http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_role-playing_games_by_genre.

Wikipedia: the free encyclopedia. *Little Wars*. Documento en línea. Recuperado el 16 de marzo, 2009 de: http://en.wikipedia.org/wiki/Little_Wars.

Wikipedia: the free encyclopedia. *TSR, Inc*. Documento en línea. Recuperado el 23 de septiembre, 2009 de: http://en.wikipedia.org/wiki/TSR,_Inc.

*Anexo 1: Vampire:
The Eternal Struggle*



Anexo 1: *Vampire: the Eternal Struggle*

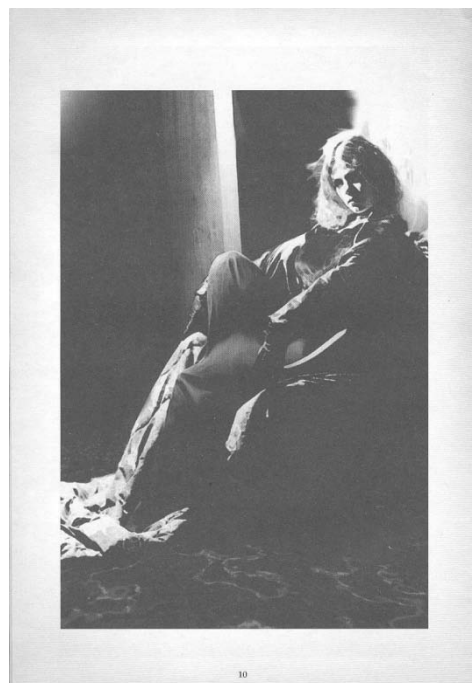
En 1994, el afamado diseñador de juegos Richard Garfield, creador del popular *Magic: the Gathering*, formuló un nuevo sistema de juego de cartas coleccionables basado en *Vampire: the Masquerade*.

Se publicó una primera edición limitada bajo el nombre de *Jyhad* (debido a ser éste el nombre que recibe la lucha eterna entre vampiros) y posteriormente cambió su denominación a *Vampire: the Eternal Struggle* (VTES).

Inicialmente la compañía Wizards of the Coast estuvo a cargo del juego, pero abandonaría su producción en 1996. Mas gracias a una leal base de aficionados, en el año 2000, White Wolf retoma la licencia de la mecánica de juego y vuelve a imprimir nuevas expansiones. Lamentablemente una década después anuncian el cese de producción de cartas debido a un problema de licencias.

Hasta la fecha las expansiones de VTES son las siguientes: *Jyhad* (1994), *Vampire: the Eternal Struggle* (1995), *Dark Sovereigns* (1995), *Ancient Hearts* (1996), *Sabbat* (1996), *Sabbat War* (2000), *Final Nights* (2001), *Bloodlines* (2001), *Camarilla Edition* (2002), *Anarchs* (2003), *Black Hand* (2003), *Gehenna* (2004), *Tenth Anniversary* (2004), *Kindred Most Wanted* (2005), *Legacies of Blood* (2005), *Nights of Reckoning* (2006), *Third Edition* (2006), *Sword of Caine* (2007), *Lords of the Night* (2007), *Blood Shadowed Court* (2008), *Twilight Rebellion* (2008), *Keepers of Tradition* (2008), *Ebony Kingdom* (2009) y *Heirs to the Blood* (2010).

Para apoyar el juego se publicaron cuatro guías, mismas que se describen en este apéndice:



Burke, Matthew

138. **Darkness unveiled** / Written by Matthew Burke [et al.]. – Editor: Brian Campbell. – [s.l.] : White Wolf : Wizards of the Coast, 1995. – 200 p. : il. ; 21 x 16 cm.. – no. de catálogo: WOC11004. – ISBN 1-880992-72-8 : \$14.95 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: John Bolton, Max Shade Fellwalker, Doug Gregory, Susan Harris, Lawrence Snelly.
- ✦ Arte de Cubierta: Dave McKean.
- ✦ Dirección de Arte: Maria Cabardo, Sandra Everingham.
- ✦ Escritores: Brian Campbell, Shawn Carnes, Andrew Greenberg, Jeff Harris, Beth Morsund, Paul Peterson, Teeuwyn Woodruff.

Sumario: guía para el juego de cartas *Vampire: the Eternal Struggle*.

Sumario por Capítulos:

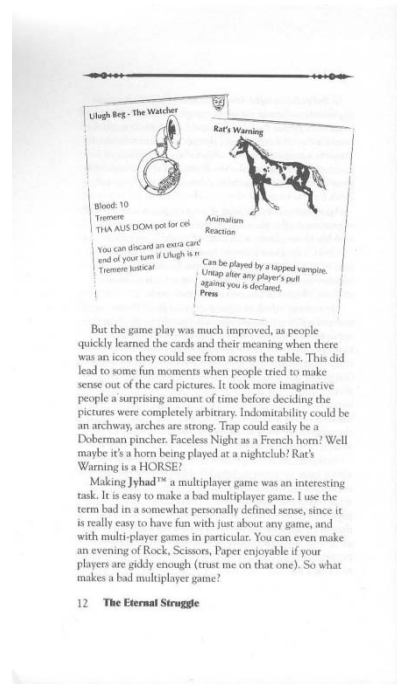
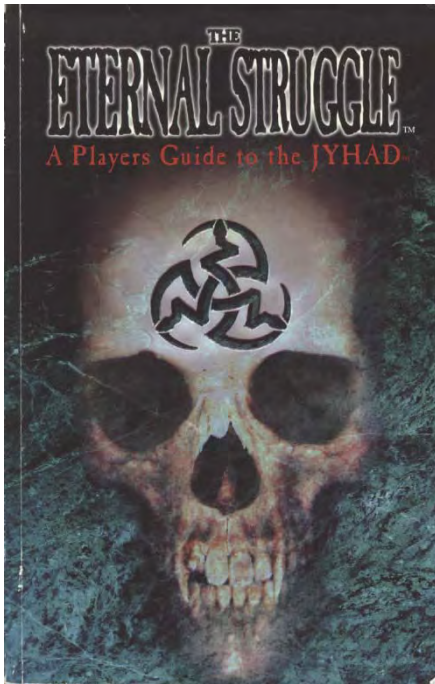
- ✂ In The Beginning: introducción.
- ✂ Saphra's Introduction: ficción.
- ✂ Chapter One: The Rules: reglamento de Vampire: the Eternal Struggle (versión 3.2).
- ✂ Chapter Two: Deck Construction: texto que explica los diferentes arquetipos de mazos para el juego de cartas y cómo construirlos.
- ✂ Chapter Three: The Seven Clans: presenta lineamientos y estrategias de juego para siete clanes; así como reglas opcionales de narración.
- ✂ Chapter Four: Playing the Methuselah: reglas opcionales relacionadas con diferentes arquetipos de Methuselahs.
- ✂ Chapter Five: Strategy and Tactics: estrategia y tácticas de juego.
- ✂ Chapter Six: A War of Ages: variantes de reglas.
- ✂ Saphra's Conclusion: ficción.
- ✂ The V:TES FAQ: preguntas frecuentemente preguntadas.
- ✂ The Vampire Card List: listado de cartas.
- ✂ World of Darkness Glossary: glosario del Mundo de Oscuridad.
- ✂ Rules Glossary: glosario de reglas.

Fragmento representativo relevante:

“As you can tell, we strove from the beginning to make Vampire: The Eternal Struggle even more of a storytelling game than Magic. With Magic, the challenge seemed to be adding roleplaying elements and a setting to a wonderful card game. With Eternal Struggle, the challenge was exactly the opposite” (p. 9).

“Cómo puedes ver, nos esforzamos desde el inicio por hacer de *Vampire: The Eternal Struggle* un juego de mayor narración que *Magic*. Con *Magic* el desafío parecía ser el

añadir elementos de un juego de rol y un escenario a un maravilloso juego de cartas. Con *Eternal Struggle*, el reto fue exactamente lo opuesto.”



Greenberg, Andrew

139. **The eternal struggle: a strategy guide to the Jyhad** / Written by Andrew Greenberg [et al.]. – Editors: Erin Kelly, Cynthia Summers and Brian Campbell. – Stone Mountain: White Wolf, [1996]. – 208 p. : il. ; 22 x 14 cm.. – no. de catálogo: WW2253. – ISBN 1-56504-163-1 : \$7.95 U.S.

Colaboradores:

- ✦ Arte Interior: Rob Alexander, Ed Beard Jr., Big Three, John Bridges, Steve Capser, Kaja Foglio, Dan Frazier, Tony Harris, Quinton Hoover, LAW, Anson Maddocks, Harold Arthur McNeill, Jeff Menges, Margartt Organ-Kean, Mark Pool, Mark Tedin, Nené Thomas, Richard Thomas, Joshua Gabriel Timbrook, Dan Smith, Doug Shuler, Lawrence Snelly, Brian Snôddy.
- ✦ Arte de Cubierta: Kim Casebeer, Daniel Gelon, Anson Maddox, Harold MacNeil.
- ✦ Desarrollo Editorial: Andrew Greenberg.
- ✦ Dirección de Arte: Richard Thomas.

- ✂ Escritores: Richard Garfield, Daniel Greenberg, Rob McMillon, Henry Heckel IV, Teeuwyn.

Sumario: guía para el juego de cartas *Jyhad (Vampire: the Eternal Struggle)*.

Sumario por Capítulos:

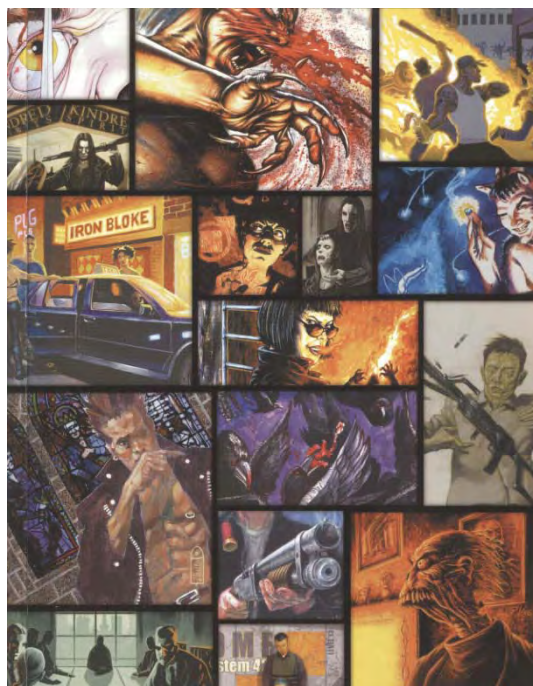
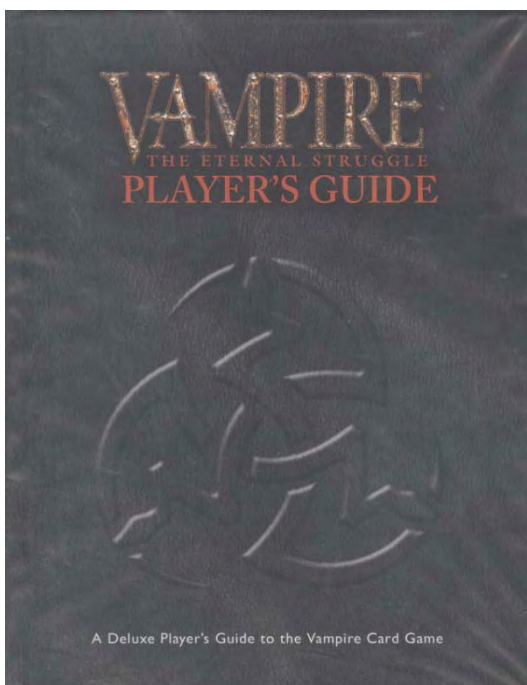
- ✂ Preface: prefacio.
- ✂ Introduction and Designer's Notes: introducción y las notas de diseño de Richard Garfield.
- ✂ Chapter One: Comes the Night: ficción.
- ✂ Chapter Two: The Eternal Strategy: estrategias de juego.
- ✂ Chapter Three: The World of Darkness: panorama del Mundo de Oscuridad.
- ✂ Chapter Four: Beyond Jyhad: interpretaciones de diversos aspectos del juego.
- ✂ Appendix One: Revised Rules: reglas corregidas.
- ✂ Appendix Two: Card Changes: erratas de cartas.

Fragmento representativo relevante:

“Almost no one just plays this game to win. Gamers turn each session into its own tale, in their own heads if not aloud. When a Methuselah gives Basilia a laptop computer, and Basilia then sneaks into the enemy's camp via the backways, the player has no problem imagining her vampire skulking through alleys, finding the secured modem line and then wreaking havoc on the other Methuselah's carefully developed plans” (p. 5).

“Casi nadie juega este juego solamente para ganar. Los jugadores convierten cada sesión en su propio cuento, en sus mentes si es que no en voz alta. Cuando un Methuselah le da una computadora laptop a Basilia y ella se escabulle a territorio enemigo vía la entrada trasera, el jugador no tiene ningún problema imaginando a su vampiro merodeando a través de

callejones, encontrando la línea segura del módem y entonces causar daño en los cuidadosos planes desarrollados por los otros Methuselahs.”



Goudie, Robert

140. **Vampire: the eternal struggle: players guide** / Written by Robert Goudie [et al.]. – Editor: Tracy Simmons Bitonti. – Stone Mountain: White Wolf, 2005. – 296 p. : il. col. ; 28 x 22 cm.. – no. de catálogo: WW2699. – ISBN 1-58846-648-5 : \$34.99 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte de Cubierta: Becky Jollensten.
- ✂ Desarrollo Editorial: Robert Goudie.
- ✂ Dirección de Arte: Becky Jollensten.
- ✂ Escritores: Ben Peal, Ben Swainbank, Tracy Simmons Bitonti, Joshua Duffin, Jay Kristoff, Mike Nudd, Carl Pilhatsch, David J. Tatu, David Wilson.

Sumario: guía para el juego de cartas *Vampire: the Eternal Struggle*.

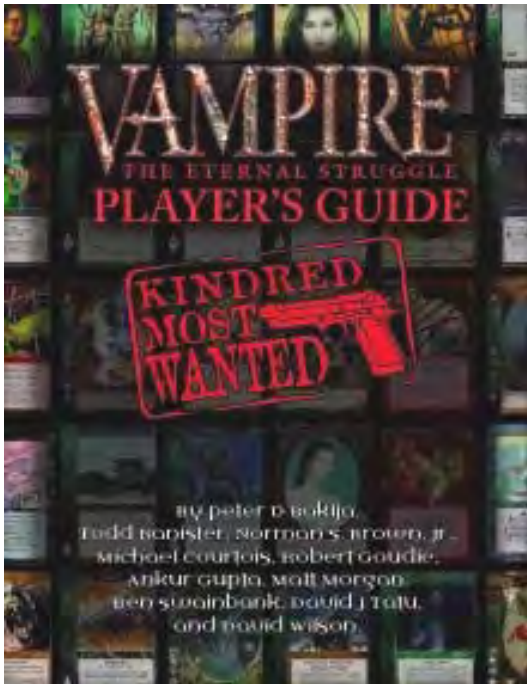
Sumario por Capítulos:

- ✦ Introduction: introducción.
- ✦ Section One: Guide to the Disciplines: una guía de las disciplinas vampíricas en el marco del juego de cartas.
- ✦ Section Two: Guide to the Clans: una guía de los clanes vampíricos en el marco del juego de cartas.
- ✦ Section Three: Deck Construction: texto que explica los diferentes arquetipos de mazos para el juego de cartas y cómo construirlos.
- ✦ Section Four: Strategy and Tactics: ensayo sobre las estrategias y tácticas de juego.
- ✦ Section Five: Visual Card Encyclopedia: ilustra cada carta publicada hasta el momento (2005).

Fragmento representativo relevante:

“With more than ten years of history under its belt, V:TES has a large universe of cards. Also, since V:TES allows players to use cards from all of its expansions and not just a subset of cards from the most recent expansions, you’ll almost certainly see cards that you are not familiar with. Take your time and feel free to read the cards or ask questions when they are played” (p. 5).

“Con más de diez años de historia en su haber, V:TES tiene un extenso universo de cartas. Además, dado que V:TES permite a los jugadores usar cartas de todas las expansiones y no solamente de un sub-set de las más recientes, ciertamente verás cartas con las que no estés familiarizado. Tómate tu tiempo y siéntete libre de leerlas o hacer preguntas cuando sean jugadas.”



Bakija, Peter D.

141. **VTES player's guide: kindred most wanted** / Written by Peter D. Bakija [et al.]. -- Editor: Tracy Simmons Bitonti. – Stone Mountain: White Wolf, 2006. – 47 p. : il. col.. – Libro electrónico. -- : \$7.99 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Desarrollo Editorial: Robert Goudie.
- ✂ Dirección de Arte: Mike Chaney, Becky Jollensten.
- ✂ Escritores: Todd Banister, Norman S. Brown Jr., Michael Courtois, Robert Goudie, Ankur Gupta, Matt Morgan, Ben Swainbank, David J Tatu, and David Wilson.

Sumario: guía centrada en la expansión de *Kindred Most Wanted* para el juego de cartas *Vampire: the Eternal Struggle*

Sumario por Capítulos:

- ✦ Introduction: introducción.
- ✦ Section One: Most Wanted Clans: texto que actualiza la información de varios clanes y presenta a las Abominaciones.
- ✦ Section Two: Most Wanted Strategies: artículos referentes a la expansión de Kindred Most Wanted.
- ✦ Appendix: apéndice sobre recursos en línea.

Fragmento representativo relevante:

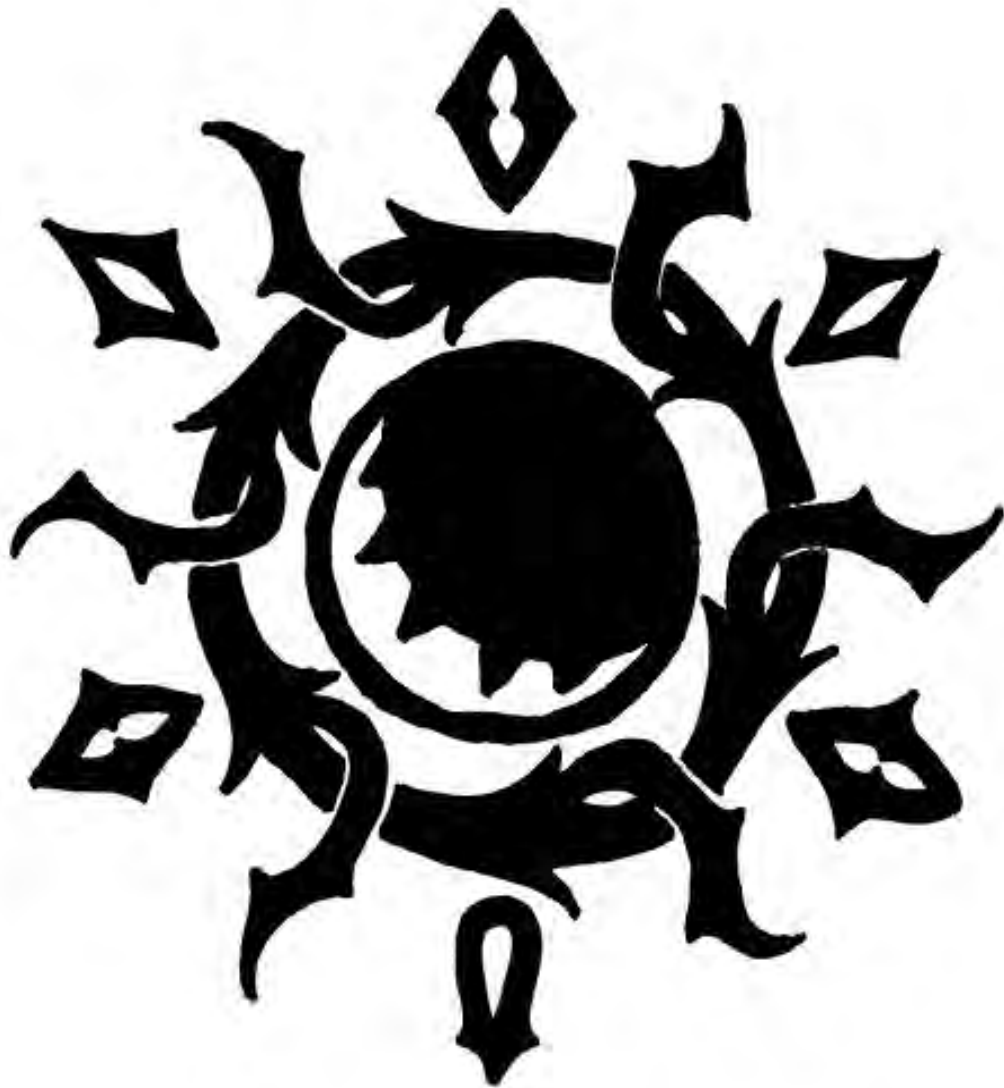
“As you might expect, this guide seeks to provide a foundation for using the cards and concepts introduced in the Kindred Most Wanted expansion. Though, many of the topics discussed herein are for the benefit of less-seasoned players, even veterans will discover nuggets of wisdom and some creative new deck ideas” (p. 4).

“Como podrías esperar, esta guía busca proporcionar una base para usar las cartas y conceptos introducidos en la expansión *Kindred Most Wanted*. Aún así, muchos de los temas discutidos aquí son para el beneficiar a los jugadores menos experimentados, aunque los veteranos descubrirán trozos de sabiduría y algunas nuevas ideas creativas para mazos.”

Referencias

Jackson Miller, J. Greenholdt, J. Mishler, J. (2001). *Scrye: collectible card game checklist & price guide*. [s.l.]: Krause.

Anexo 2: Glosario



Anexo 2: Glosario

Debido a las particularidades del vocabulario desarrollado por los autores de *Vampire: the Masquerade* se muestran en este apéndice el significado de algunos de los términos más significativos y utilizados en los libros de White Wolf.

Abrazo, El: El acto de transformar a un mortal en vampiro. El sire debe extraer la sangre de la víctima y reemplazarla con una poca de la suya.

Anarca: Un vampiro rebelde que se opone a la tiranía de los antiguos. Los anarcas quieren redistribuir la riqueza y los recursos de las ciudades de forma equitativa entre los Vástagos que las habitan.

Ancilla: Un vampiro “probado”, entre antiguo y neonato.

Antediluviano: Un miembro de la temida Tercera Generación, uno de los vampiros más viejos que existen.

Antiguo: Un vampiro con tres siglos de no-vida o más. Son los participantes más activos en la Jyhad.

Antitribu: Literalmente “anti-clanes”; el término se refiere a todos los vampiros que han dado la espalda a sus clanes de origen para abrazar las políticas del Sabbat.

Arconte: Un vampiro al servicio de un Justicar. Suelen ser nómadas, dedicándose a perseguir Vástagos que han huido de las sanciones de la Camarilla.

Arzobispo: Un vampiro que actúa como líder de una ciudad regida por el Sabbat.

Azote: El título concedido a un Vástago encargado por el príncipe de limpiar la ciudad de vampiros indeseables y no autorizados.

Beso, El: Beber sangre, especialmente la de un mortal. El Beso causa sensaciones de éxtasis a quienes lo reciben.

Bestia, La: Los impulsos e instintos que amenazan con convertir a un vampiro en un monstruo rapaz e inconsciente.

Cabeza de Pala: Un vampiro del Sabbat creado durante un asedio u otro acontecimiento en el que se necesitan Abrazos en masa.

Caín: El primer vampiro tras la maldición de Dios.

Cainita: Un vampiro, un miembro de la raza de Caín.

Camarilla, La: Una secta de vampiros dedicada a mantener las Tradiciones, particularmente la de la Mascarada.

Cardenal: Un líder del Sabbat que supervisa un territorio extenso. A cada cardenal le sirven varios arzobispos, que gobiernan cada una de las ciudades.

Caza de Sangre: El proceso mediante el que un príncipe declara fuera de la ley a un vampiro, y la persecución en forma de cacería que prosigue.

Cazador de Brujas: Un mortal que persigue y destruye vampiros.

Clan: Un grupo de vampiros que comparten características comunes transmitidas por la Sangre. Hay 13 clanes conocidos, todos ellos supuestamente fundados por miembros de la Tercera Generación.

Chiquillo: Un vampiro creado mediante el Abrazo. El chiquillo es la progenie de su sire. El término puede usarse de forma despectiva, aludiendo a la inexperiencia del vampiro.

Círculo Interno: El consejo de antiguos que controla la Camarilla y su política.

Convención de Thorns: el tratado que puso fin a la antigua Revuelta Anarca y que dio pie a la creación de la Camarilla y el Sabbat.

Diablerie: Consumir la sangre de otro Vástago, provocándole la Muerte Final. Los vampiros de generaciones elevadas pueden reducir su generación mediante esta práctica.

Dhampiro: Hijo de un mortal y un Vástago de sangre débil.

Ductus: El líder de una manada del Sabbat.

Elíseo: Un lugar donde los vampiros pueden reunirse y discutir sin miedo a sufrir daño. El Elíseo suele establecerse en salas de ópera, teatros, museos y otros centros culturales.

Estirpe: La raza de los vampiros en general.

Espada de Caín: El Sabbat.

Gehenna: El inminente Armagedón en el que los Antediluvianos se alzarán de su letargo y devorarán a la raza de los Vástagos y al mundo entero.

Generación: El número de “pasos” entre un vampiro y el mítico Caín; la distancia a la que se encuentra un vampiro del Primero de ellos.

Ghoul: Un servidor creado dando un poco de vitae vampírica a un mortal sin extraer antes su propia sangre (lo que crearía un vampiro).

Golconda: Un mítico estado de trascendencia vampírica; el verdadero dominio sobre la Bestia y el equilibrio de pasiones y principios contrapuestos.

Hambre, El: El impulso de alimentarse, como el de cualquier criatura viva. Para los vampiros, no obstante, el Hambre se impone sobre todo lo demás.

Inconnu: Una secta de vampiros apartados desde hace mucho tiempo de los asuntos de la Estirpe y en gran medida de la Jyhad. Se rumora que hay muchos matusalenes entre ellos.

Inquisidor: Un cazador de vampiros perteneciente a la iglesia católica. || 2. Título que ostenta un vampiro Sabbat que combate las influencias demoníacas dentro de la secta.

Jyhad, La: La guerra secreta y autodestructiva entre las generaciones. Los vampiros mayores manipulan a sus inferiores, usándolos como peones en un terrible juego cuyas reglas desafían toda comprensión.

Justicar: Un representante rotatorio del Círculo Interno, encargado de mantener las Tradiciones y las leyes de la Camarilla. Hay un Justicar por cada clan de la Camarilla.

Kuei-jin: Vástago oriental.

Laibon: Vampiro africano.

Letargo: Estado de profundo sopor de los Vástagos.

Libro de Nod, El: Una amplia colección de material legendario e histórico de la Estirpe. El Libro de Nod relata el origen de los Vástagos.

Lilith: Primera esposa de Adán, quien tras ser expulsada del paraíso enseña a Caín sus artes oscuras.

Lista Roja: La lista de aquellos Vástagos a los que la Camarilla quiere ver eliminados. Se considera que los vampiros de la Lista Roja sufren una caza de sangre continua.

Lupino: Un hombre lobo, el enemigo natural y mortal de la raza vampírica.

Manada: Un grupo de Sabbat que ha jurado la vaulderie mutuamente.

Mano Negra: Otro nombre para el Sabbat. || 2. Orden de elite dentro del Sabbat que actúa como milicia especial. Algunas referencias aluden a *otra* organización con el mismo nombre.

Mascarada, La: El hábito (o tradición) de ocultar la existencia de los vampiros a la humanidad. Diseñada para proteger a los vampiros de la destrucción a manos de los hombres, se adoptó la Mascarada a causa de las numerosas bajas provocadas por la Inquisición.

Matusalén: Un vampiro que ha existido durante mil años o más; un antiguo que ya no permanece entre la sociedad vampírica general. Se rumora que pertenecen a las generaciones 4ª y 5ª.

Muerte Final: La destrucción final de un vampiro.

Neonato: Un joven Vástago, Abrazado recientemente.

Obispo: Un vampiro que sirve a un Arzobispo, o uno que mantiene la influencia del Sabbat en una ciudad con la ayuda de otros de su mismo rango (muchos asemejan a los Obispos a los Primogénitos de la Camarilla).

Paladín: Un vampiro del Sabbat que actúa como guardaespaldas y sicario para los líderes del Sabbat. A los paladines les está prohibido pertenecer a la Mano Negra. También se les denomina templarios, y son temidos por su capacidad marcial.

Primogénito: Un miembro del consejo de antiguos que aconseja al príncipe de una ciudad.

Primogenitura: Los líderes de una ciudad concreta; su cuerpo gobernante de antiguos, por lo general compuesto por un miembro de cada clan presente en la ciudad.

Príncipe: Un vampiro que reclama determinada extensión de terreno como su dominio, particularmente una ciudad, sosteniendo esa reclamación frente a todos. El término puede aplicarse a ambos sexos.

Priscus: Un vampiro del Sabbat, a menudo de avanzada edad, que aconseja al regente y a los cardenales. La forma plural es prisci.

Regente: El líder máximo del Sabbat, aunque no siempre tiene el reconocimiento que desea. Solo puede existir un regente en un momento dado.

Revenant: Persona que nace como ghoul. Los revenants son familias de ghouls que llevan vivos tanto tiempo con la sangre de sus maestros no-muertos que la transmiten a sus descendientes.

Sabbat, El: Una secta de vampiros que rechaza la humanidad, abrazando su naturaleza monstruosa. El Sabbat es bestial y violento, prefiriendo gobernar a los mortales que ocultarse de ellos.

Sacerdote: El director de los rituales dentro de las manadas del Sabbat. Es el líder espiritual del grupo.

Sangre Débil: Vampiros de la 14ª y 15ª generación.

Secta: Un grupo de Vástagos supuestamente unidos bajo una filosofía común. Las tres sectas más conocidas son la Camarilla, el Inconnu y el Sabbat.

Sendas de Iluminación: Un sistema de creencias seguido por los miembros más enajenados del Sabbat en vez de la Humanidad.

Serafín: Título de los líderes de la Mano Negra. Sólo existen cuatro.

Sheriff: Vástago al que un Príncipe encarga la labor de hacer cumplir las leyes y Tradiciones de la ciudad.

Sire: El “padre” de un vampiro; el Vástago que lo creó.

Templario: V. Paladín.

Tradiciones: Las leyes más sagradas y básicas de la Camarilla establecidas al mismo tiempo que la secta.

Vástago: Un vampiro.

Vaulderie: Un ritual utilizado por el Sabbat en el que todos los presentes vierten parte de su propia sangre en un cáliz consagrado por el sacerdote de la manada para luego beber la mezcla.

Vinculum: El extraño “Vínculo de Sangre” creado por la Vaulderie, en la que cada participante siente aumentar artificialmente su lealtad hacia todos los presentes en la ceremonia.

Vínculo de Sangre: Un poder sobre otro individuo ocasionado por beber tres veces de la sangre de un vampiro determinado; aceptar sangre de otro vampiro es una forma de reconocer su dominio.

Vitae: Sangre.

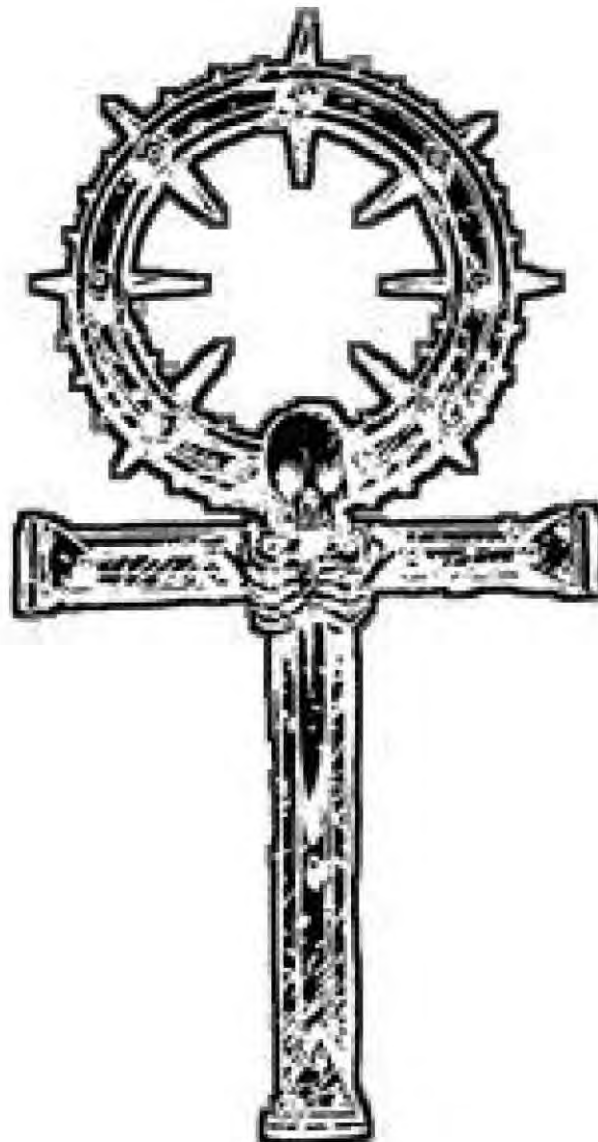
Referencias

Achilli, J. [et al.] (1999). *Guía de la Camarilla*. Madrid: La Factoría.

Achilli, J. [et al.] (1999). *La guía del Sabbat*. Madrid: La Factoría.

Achilli, J. [et. al.] (1999). *Vampiro: la mascarada: un juego narrativo de horror personal*. Madrid: La Factoría.

Anexo 3: Iconografía



Anexo 3: Iconografía

La iconografía de *Vampire: the Masquerade* es interesante porque a través de un símbolo es posible expresar todo un concepto de la mitología del juego.

En este apéndice se exhiben los íconos más difundidos con la intención de proveer al lector con una pequeña guía visual acompañada de unas cuantas líneas de texto que sirvan como referencia de su significado.

Ankhs



Camarilla Ankh



*Vampire: the
Masquerade
Ankh*



Sabbat Ankh



Anarch Ankh



Gehenna Ankh

Ankhs

La Ankh simboliza la inmortalidad, prevaleciendo en los libros de *Vampire: the Masquerade* con varios estilos para representar diferentes rasgos.

La Ankh de la Camarilla tiene una mayor similitud con la cruz ansata egipcia e incluye ciertas características góticas. Evoca a la Mascarada que oculta a los vampiros dentro de la sociedad de los humanos.

La Ankh del Sabbat, por el contrario, presenta una imagen agresiva, similar a una espada, pues la secta está dedicada a prepararse militarmente para el Gehenna y a regir a la sociedad mortal por medio de la violencia.

La Ankh de los Anarcas fusiona elementos gráficos tanto de la Camarilla como del Sabbat. Aunque los vampiros anarcas repudian las tradiciones monárquicas de la Camarilla y la brutalidad sin sentido del Sabbat, consideran que eventualmente construirán un organismo social incluyente para los vampiros de ambas sectas.

La Ankh del Gehenna, al estar rota, representa las noches finales. Cuando los vampiros más antiguos, aquellos de la tercera generación, se levanten a devorar a todos sus descendientes para apaciguar su sed milenaria.

Clanes



Assamite



Brujah



Followers of Set



Gangrel



Giovanni



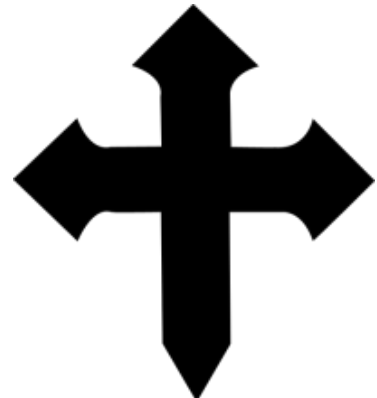
Lasombra



Malkavian



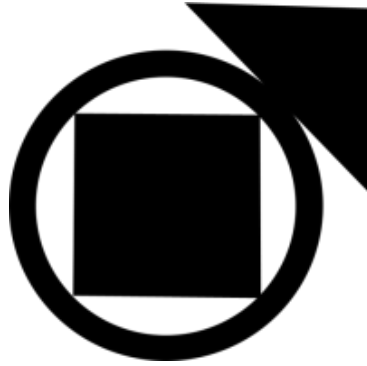
Nosferatu



Ravnos



Toreador



Tremere



Tzimisce



Ventrue



Gaififf (Sin Clan)

Antiguos Iconos de Clan



Lasombra (Antiguo)



Tzimisce (Antiguo)

Clanes

Cada uno de los íconos de Clan expresa las características sanguíneas de los trece clanes descendientes de la tercera generación de Caín, el primer vampiro.

El Clan Assamite, el clan de la caza, tiene sus orígenes en el medio oriente y sus miembros poseen fama de asesinos.

El Clan Brujah, el clan culto, compuesto de intelectuales y rebeldes que buscan formar una sociedad utópica.

El Clan Setite, el clan serpentino, originarios del antiguo Egipto, adoran a su progenitor Set como un dios.

El Clan Gangrel, el clan de la bestia, vampiros profundamente vinculados con su bestia interior, capaces de transformarse en lobos y murciélagos.

El Clan Giovanni, el clan de la muerte, mercaderes venecianos y traficantes de almas, anhelan el poder a través de tratos con los espíritus de los difuntos.

El Clan Lasombra, el clan nocturno, a través de veladas manipulaciones buscan fructificar su ascensión al poder y poseen la habilidad de controlar a las sombras.

El Clan Malkavian, el clan lunático, aquejados por la locura, toman el papel de bufones y videntes dentro de la sociedad de los no-muertos.

El Clan Nosferatu, el clan oculto, monstruos deformes obligados a permanecer escondidos por su apariencia.

El Clan Ravnos, el clan viajero, vampiros nómadas de ascendencia gitana y con una debilidad particular por el vicio.

El Clan Toreador, el clan de la rosa, artistas que buscan perpetuar tanto el arte como la belleza que admiran.

El Clan Tremere, el clan usurpador, magos que al buscar la inmortalidad se condenaron a sí mismos convirtiéndose en vampiros. Tras destruir al fundador del clan Salubri se hicieron de un lugar entre los Vástagos.

El Clan Tzimisce, el clan de los que dan forma, capaces de transformar carne y huesos a capricho, los Tzimisce exploran cruelmente los límites de las formas para adquirir nuevos conocimientos.

El Clan Ventrue, el clan monarca, líderes y reyes de los vampiros, tienen por objetivo controlar y administrar las ciudades donde habitan.

Y los Caitiff, cuya herencia como clan es inexistente puesto que no poseen características sanguíneas que los identifiquen como descendientes de uno de los trece progenitores de los clanes, ni con una línea de sangre de éstos.

Antitribu (Sabbat)



Assamite Antitribu



Brujah Antitribu



Gangrel Antitribu



Malkavian Antitribu



Nosferatu Antitribu



Pandors



Ravnos Antitribu



Salubri Antitribu



Serpents of Light



Toreador Antitribu



Tremere Antitribu



Ventrue Antitribu

Clanes Antitribu (Sabbat)

Los íconos de los Clanes Antitribu presentan en la mayoría de los casos una leve alteración a la imagen original del clan para indicar su afiliación a la secta del Sabbat.

Se les designa antitribu por su rechazo a formar parte de la Camarilla y por el desprecio que tienen por los valores morales de los seres humanos.

Similares a los clanes de quienes provienen, salvo en las siguientes excepciones:

Los Assamite Antitribu se negaron a rendirse ante la Camarilla tras la Convención de Thorns, por lo que tuvieron que abandonar a su clan. Por ello aún ostentan la heráldica del clan Assamite de la Edad Media.

Panders, equivalentes a los Caitiff debido a que sus miembros no poseen características sanguíneas específicas, pero que reciben el estatus de clan tras la tercera guerra civil del Sabbat.

Salubri Antitribu, provienen de la casta de guerreros del clan Salubri, buscan vengarse del clan Tremere por exterminar a su clan.

Serpents of Light, al ser herederos de religiones afroantillanas les es imposible conciliar con el culto de los seguidores de Set.

Líneas de Sangre



Ahrimanes



Baali



Blood Brothers



Daughters of Cacophony



Gargoyles



Harbingers of Skulls



Kiasyd



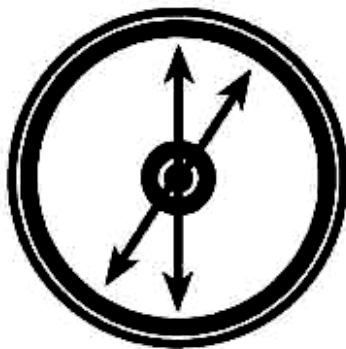
Nagaraja



Salubri



Samedi



True Brujah

Lineas de Sangre

Las Líneas de Sangre son similares a los clanes dado que sus miembros comparten características sanguíneas, pero no tienen un progenitor de la tercera generación de vampiros.

Ahrimanes, son una línea de sangre conformada exclusivamente por mujeres provenientes de los Gangrel Antitribu y controlan las fuerzas espirituales de la naturaleza.

Baali, vampiros dedicados al servicio de demonios, buscan abrir las puertas del Infierno.

Blood Brothers, creados por rituales mágicos para servir como tropas de asalto del Sabbat, forman círculos en los que unen sus cuerpos y mentes.

Daughters of Cacophony, actualmente todos los vampiros de ésta línea de sangre son de género femenino, tienen como interés el canto y son apodadas “sirenas”.

Gargoyles, creadas por la taumaturgia Tremere, las gárgolas son esclavas y defensoras de sus amos.

Harbingers of Skulls, los heraldos de las calaveras reaparecieron en noches recientes para engrosar las filas del Sabbat. Su interés por el proceso de la muerte los vincula de alguna forma con el pasado del clan Giovanni.

Kyasid, producto de una combinación entre hadas y el clan Lasombra, los Kyasid pasan la eternidad estudiando enclaustrados.

Nagaraja, con raíces en una tradición mágica, los Nagaraja tienen poderes afines con la muerte y una debilidad especial que les obliga a alimentarse de carne humana, en adición a la sangre, para sustentar sus cuerpos vampíricos.

Salubri, el clan sanador, originalmente un clan hasta que su fundador Saulot fue diablerizado por Tremere. Por sus naturalezas pacíficas y tras una extensa cacería casi todos los Salubri han sido exterminados. Su poder vampírico les desarrolla un tercer ojo en la frente con el que son capaces de curar cuerpo y alma.

Samedi, los miembros de esta línea de sangre originaria del Caribe tienen la apariencia de un cadáver en descomposición y son capaces de imponer efectos necróticos en el cuerpo.

True Brujah, proclamando ser los verdaderos herederos del fundador del clan Brujah, estos vampiros son capaces de manipular el tiempo y son proclives a la carencia de pasiones.

Laibon



Akunanse



Guruhi



Ishtarri



Kinyonyi



Nagloper



Osebo



Shango



Xi Dundu

Laibon

El término Laibon agrupa a aquellas líneas vampíricas (Legados, en su terminología) que habitan el continente africano. Con leyendas diferentes a la tradición hebrea por su geografía, los Laibon tienen similitudes sanguíneas, si no culturales, con el resto de los vampiros indoeuropeos.

Los Akunanse son narradores y viajeros en busca de sabiduría.

Los Guruhi se consideran jefes y propietarios de los territorios donde residen.

Los Ishtarri tienen contactos en diversas esferas sociales, proporcionándoles acceso a bienes y servicios que intercambian con otros legados.

Los Kinyonyi, provienen del clan Ravnos, adaptados al territorio africano viajan cumpliendo encargos por un precio.

Los Naglopers, provienen del clan Tzimisce, son crueles y se deleitan en placeres viles como la tortura, el asesinato y la perversión sexual.

Los Osebo, de temperamentos volátiles buscan contenerse a través del servicio a un individuo de fuerte personalidad.

Los Shango son adoradores devotos de la deidad Yoruba y practicantes de la magia de sangre del clan Assamite.

Los Xi Dundu, emparentados con el clan Lasombra, buscan destronar a los Guruhi y ascender al poder.

Anexo 4: Addendum



Anexo 4: Addendum

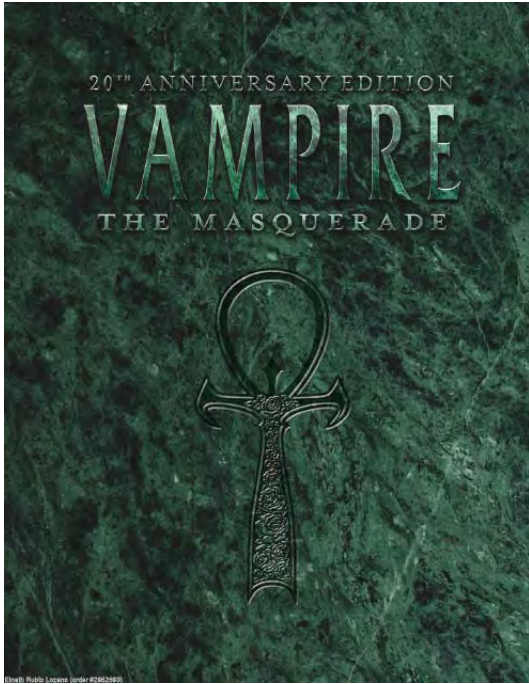
Para conmemorar el vigésimo aniversario de la publicación de *Vampire: the Masquerade*, la editorial White Wolf decide publicar una edición de lujo que contiene información prioritaria sobre el escenario y sistemas del juego.

Inicialmente este libro solamente iba a poder ser adquirido por los asistentes a la convención de *The Grand Masquerade*, celebrada en Nueva Orleans en septiembre del 2011; sin embargo, se tomó la decisión de ponerlo a la venta al público general durante un tiempo restringido. De acuerdo a la cantidad de pedidos se imprimieron un número limitado de copias, lo cual marcaría pauta para la siguiente etapa del *World of Darkness*.

Con una respuesta favorable por parte de sus aficionados, White Wolf retoma las líneas de juego que había abandonado rebautizándolas como *Classic World of Darkness*. Y creando el sello editorial *Onyx path* se proponen lanzar nuevo material bibliográfico, accesible solamente en soporte electrónico o en *print-on-demand*.

En esta etapa se esperan próximamente los siguiente títulos: *Dust to dust*, *V20 companion*, *Children of the revolution* y *Hunters hunted 2* para sumarse al *Vampire: the Masquerade 20th anniversary edition*.

A continuación se presenta el registro bibliográfico de esa edición del libro básico:



Achilli, Justin

Vampire: the masquerade: 20th anniversary edition: a storytelling game of personal horror / Vampire: The Masquerade Creators: Mark Rein-Hagen [et al.]; Written by Justin Achilli [et al.]. -- 20th Anniversary Edition / Editor: Genevieve Podleski. – [s.l.]: CCP : White Wolf, 2011. – 529 p. : il. col. ; 30 x 23 cm. – Incluye índice. – Existen dos ediciones impresas de la obra: una para el público asistente a *The Grand Masquerade* 2011 y otra para el público general. – no. de catálogo: WW25801 . – \$99.99 U.S.

Colaboradores:

- ✂ Arte Interior: Sam Arraya, John Bolton, Tim Bradstreet, John Cobb, Mike Danza, Guy Davis, Michael Gaydos, Rebecca Guay, Mark Jackson, Leif Jones, Paul Lee, Vince Locke, Greg Loudon, Larry MacDougall, Robert McNeill, Ken Meyer Jr., Jesper Myrfors, William O'Connor, Christopher Shy, Ron Spencer, Richard Thomas, Joshua Gabriel Timbrook, Andrew Trabbold, John Van Fleet, Kent Williams.

- ✂ Desarrollo Editorial: Justin Achilli, Russell Bailey, Shane DeFreest, Rich Thomas, Aaron Voss, Eddy Webb.
- ✂ Dirección de Arte: Rich Thomas.
- ✂ Escritores: Russell Bailey, Matthew McFarland, Eddy Webb.
- ✂ Creadores Originales de *Vampire: the Masquerade*: Steven C. Brown, Tom Dowd, Andrew Greenburg, Chris McDonough, Lisa Stevens, Josh Timbrook, Stewart Wieck

Sumario: libro principal de *Vampire: the Masquerade*. Edición de vigésimo aniversario.

Sumario por Capítulos:

- ✂ Introduction: introducción.
- ✂ Chapter One: A World of Darkness: describe a los Vástagos y al mundo en que ellos cazan.
- ✂ Chapter Two: Sects and Clans: describe los trece grandes clanes vampiros y las organizaciones a las que deben lealtad.
- ✂ Chapter Three: Character and Traits: instrucciones para crear un personaje de *Vampire: the Masquerade*.
- ✂ Chapter Four: Disciplines: describe los poderes de los vampiros.
- ✂ Chapter Five: Rules: provee los lineamientos básicos para resolver las acciones de los personajes en el juego.
- ✂ Chapter Six: Systems and Drama: ejemplifica diversas acciones relativas al sistema de juego.
- ✂ Chapter Seven: Morality: detalla los caminos éticos que pueden seguir los vampiros para no sucumbir ante su bestia interior.
- ✂ Chapter Eight: Storytelling: capítulo dedicado al Narrador sobre cómo llevar una crónica.
- ✂ Chapter Nine: The Others: presenta a los amigos y a los enemigos de los vampiros.
- ✂ Chapter Ten: Bloodlines: enumera a las líneas de sangre vampíricas.
- ✂ Appendix: apéndice.

Fragmento representativo relevante:

“*No one holds command over me. No man. No god. No Prince. What is a claim of age for ones who are immortal? What is a claim of power for ones who deny death? Call your damnable hunt. We shall see who I drag screaming to hell with me.*’ -Günter Dörn, *Das Ungeheuer Darin*” (p. 5).

“*Nadie tiene control sobre mí. Ningún hombre. Ningún dios. Ningún Príncipe. ¿Qué es una proclama de edad para aquellos que son inmortales? ¿Qué es una pretensión de poder para aquellos que niegan a la muerte? Llama tu maldita cacería. Veremos a quién arrastro gritando al infierno conmigo.*’ –Günter Dörn, *Das Ungeheuer Darin*”

