

VAMPIRE

THE MASQUERADE

(VAMPIRΘ: LA MASCARADA)

*Caine mato a Abel, Seth no supo porque
Pero si los niños de Israel eran para multiplicarse
¿por que todos estos niños están destinados a morir?*

Randy Newman " La canción de Dios "

INTRODUCCIΘN

Los encuentras: suaves, ásperos, tranquilos, salvajes, descarados o brutales.
Pero nunca torpes y siempre peligrosos.
Ellos son **vampiros** y son muy reales, éste es su cuento, un cuento cargado con falsedades y mentiras.

LA CONDENACIÓN

Cualquier mortal mordido por un **vampiro** se condena a morir y se convierte en **vampiro**.

Falso: si esto fuera verdad, el mundo de los no-muertos acabaría rápidamente el mundo de los vivos. Un **vampiro** normalmente toma una pequeña cantidad de sangre de una víctima y rehace la memoria del vivo sin el incidente.

Para crear a un nuevo **vampiro**, el no-muerto debe agotar a la víctima al punto de la muerte y entonces alimentar a la víctima con una dosis de su propia sangre.

Los **vampiros** tienen poderosas habilidades sobrenaturales; pueden convertirse en animales, controlar personas y desaparecer convertidos en niebla.

Verdad: sin embargo, no todos los **vampiros** tienen los mismos poderes, los regalos sobrenaturales y el nivel de poder varía tremendamente según el **Clan** y la edad. Los **vampiros** usualmente manipulan humanos por la disciplina llamada **Dominación**, o por ofertas de poder. Ellos también pueden manipular a otros **vampiros** mediante el **Lazo de Sangre** (atadura de sangre), una mística inducción cuando un **vampiro** bebe la sangre de otro **vampiro** tres veces en sucesión.

Los **vampiros** solo pueden alimentarse de sangre humana.

Falso: los **vampiros** pueden subsistir de sangre animal, y pueden también consumir la sangre de otros **vampiros**. Cuando un **vampiro** se vuelve muy viejo, incluso la sangre humana pierde su seducción y se vuelve regular el consumo de otros **vampiros** ya que la sangre es requerida para seguir vivo, esto es causa de conflicto entre las generaciones de **vampiros**.

Ajos y cruces detiene a un **vampiro**, y una estaca en el corazón lo mata.

Mentira: los **vampiros** con alegría promueven cosas como estas, el ajo y las cruces no tienen efecto en **vampiros**, aunque un mago podría usar hierbas y hechizos para luchar contra un vampiro, y una persona santa podría usar un símbolo religioso para enfocar ira divina.

Una estaca en el corazón solo paraliza al **vampiro**. Para destruir al **vampiro**, uno debe decapitar o destruir todo el cuerpo. Antes de morir un **vampiro**, queda en un estado de animación suspendida llamado **letargo**, **vampiros** muy viejos cuya sangre se ha agotado llegan al **letargo**.

No hay ningunas cosas tales como los **vampiros**, son solo mitos.

Mentira: eso es lo que quieren que pienses.

EL MUNDO DE SANGRE

Detrás de nuestro mundo de mañanas alegres, luminosas y coloras existe otro mundo, un mundo de silencio, sombras y gritos, un mundo de **vampiros**, y quizás conoces a uno.

Los encuentras por las noche, su sola presencia puede embriagarte, excitarte, perturbarte, desquiciarte e incluso asustarte, después puede desorientarte, molestarte, intranquilizarte y fatigarte.

Siempre es así después te sientes muy cansado y agotado, quizá te sientes mal, maltratado, usado pero también te sientes extasiado, tu quisieras más, si tan sólo pudieras recordar lo que pasó.

Pudiste haber encontrado a un **vampiro**, muchos de nosotros también y esto es más común de lo que creemos, y han estado con nosotros desde el principio.

Pero no siempre fueron tan discretos.

LOS NIÑOS DE CAINE.

Los **vampiros** habitan en todos los rincones de la tierra, ellos se llaman así mismos **Vástagos**, y trazan su linaje de regreso al hombre y al tercer humano, **Caine**

Después de su exilio del Jardín del Edén, **Caine** mato a su hermano **Abel** y cometió el primer asesinato, y fue maldito con caminar en la tierra por siempre, ya jamás encontraría sustento en la comida, pero tampoco podía vivir alejado de la muerte de su hermano ya que después de todo " sangre fue su crimen, sangre es su castigo y su legado ".

El creó tres hijos, sus hijos, también nacieron con la maldición y ellos también hicieron mas hijos, usualmente numeran a **trece**, después **Caine** miro sus actos con horro y prohibió mas descendencia.

El primer **vampiro** entonces fundó una gran ciudad de mortales, que cayo con un terrible **cataclismo**.

Los **trece** hijos de la tercera generación, ahora llamados **Antidiluvianos**, escaparon del control de Caine y cada uno fundo un gran **Clan**. La creación de generaciones subsecuentes, cada una mas débil que la otra, permitió gran control de los inmortales **Antidiluvianos** sobre sus **Vástagos**.

GUERRA ANARCA

La sangre de **Caine** se agotado por el paso de los años y el cayo en el estado de sueño sobrenatural llamado **Letargo**.

Los **Clanes** de **Caine** se extendieron en la tierra de forma desenfrenada, tiranizando al mundo.

Cuando los abusos de los **vampiros** sobre las civilizaciones mortales se volvieron demasiado opresivas, los humanos se alzaron hasta derrocar a sus opresores, pero la sociedad humana raramente tiene una memoria mas larga que la de un tiempo de vida, y los inmortales **vampiros** siempre regresaran al poder.

Los **Vástagos** han assolado el mundo entero, luchando el uno con el otro por poder y decisión sobre los reinos humanos enfrentándose con la furia de los no-muerto.

Los **Clanes** han luchado por territorios, los **vampiros** jóvenes también llamados **anarcas**, han luchado contra **vampiros** mas viejos, llamados **Elders** exigiendo: nada menos que el derecho a la libre determinación y poder sobre la sociedad mortal.

Pero los **anarcas** descubrieron un terrible secreto, si ellos pueden matar y consumir a un **Elder**, ellos pueden obtener todo su poder. Entonces atacaron a sus progenitores cada que se presentaba la ocasión, y la guerra entre generaciones diezmo a los **clanes**, pero ellos también consumieron a poderosos **Antidiluvianos**.

LA INQUISICIÓN

Durante la edad media, los **vampiros** presumen su poder sobre las vidas mortales viviendo con impunidad.

Su presencia aterroriza a los temerosos y gente supersticiosa del mundo, sin embargo, las cosas no podían seguir así.

Los mortales se organizaron en una **inquisición**, determinados a destruir y librarse de los monstruos.

Cientos de **vampiros** cayeron en la ardiente masacre apocalíptica que se suscito, los **Vástagos** y sus aliados mortales buscaron como salvarse y engañar a la **inquisición** para atacar a pobres e impotentes.

Cientos de millones de mortales inocentes perecieron en las cruzadas restantes y "*caserías de brujas*." Pero aunque los **vampiros** sobrevivieron, estos jamás serían los mismos, destrozados por los mortales y sin **anarcas** desde adentro, los **Clanes** tenían que unirse para que juntos evitaran la destrucción. Siete **Clanes** se unieron para juntos formar una organización conocida como **La Camarilla**, y esconderse de la humanidad detrás de una gran **Mascarada** en la cual ellos pretendían ser mortales, mientras enseñaban a estos a abrazar la fría ciencia, rechazando la intuición y la superstición. La mayoría de los mortales creen en los **vampiros** como nada más que mitos. Los **Clanes** de anarcas restantes, que habían conseguido matar **Elders** y **Antidiluvianos** por igual, formaron al principal enemigo de **La Camarilla**, la brutal secta conocida como **El Sabbat**. Un grupo de **Elders**, **vampiros** independientes, en desacuerdo con **La Camarilla** y **El Sabbat**, formaron la misteriosa secta conocida como **El Inconnu** ordenada para alcanzar el **Galconda**, un estado de gracia y salvación para los **vampiros**, pero ellos para ganar tendrían que hacer negocios trascendentales con un **demonio**, y pronto tendrían que enfrentar las amargas consecuencias.

EL PRESENTE

Hoy, la mayoría de los **vampiros** han escogido su lado en esta épica disputa. Por un lado está **La Camarilla**, compuesta por los **Brujah**, **Gangrel**, **Malkavians**, **Nosferatu**, **Toreador**, **Tremere** y **Ventrue**. Como es ostentada incluyen a todos los **vampiros**, pero solo unos cuantos independientes se unieron.

En el otro lado está **El Sabbat**, creado principalmente por **vampiros** **Lasombra** y **Tzimisce**, también incluyeron a un largo número de **antitribus**, o **vampiros** de los **Clanes** de **La Camarilla** quienes cambiaron de bando.

Mirando desde las líneas están los **vampiros** independientes, los más famosos de estos son los miembros del **Inconnu**, **vampiros** poderosos que lograron sobrevivir sin unirse a algún bando. También recordemos a los libres ellos son los **Assamitas**, **Seguidores de Set**, **Giovanni** y **Ravnos**.

EL FIN

Los **vampiros** estudiosos le temen a un inminente Apocalipsis, se refieren a él como **Gehenna**. En la víspera del **Gehenna**, los sabios dicen que, los **Antidiluvianos** se levantarán para consumir a su desobediente prole. Incluso los **elders** temen a esa noche fatal, y sin embargo muchos **Vástagos** consideran el **Gehenna** un mito, signos recientes y presagios aseguran su pronta llegada.

LOS 13 CLANES

ASSAMITES: Son asesinos a sueldo; toman contratos para matar gente que otros desean ver eliminados. Su filosofía es parecida al Islamismo. Su palabra, una vez dada, es sagrada, a menos que hallan sido engañados por quien los contrato, en cuyo caso la promesa se rompe. El honor para ellos es lo mas importante, y prefieren morir que faltar al honor o no cumplir las reglas del clan. Son muy unidos entre si, un Assamite nunca traicionara a otro. No pertenecen a La Camarilla, son un clan independiente (es decir, tampoco de El Sabbat).
Debilidad: no pueden chupar sangre de otros vampiros.

BRUJAH: Si bien en sus orígenes fueron los idealistas, los pensadores, los que se revelaban contra el status quo desde la critica y la reflexión, ahora son los rebeldes, los que pintan graffitis en las calles, patean botes de basura y promueven música de protesta. Existen algunos que intentan revelarse de este modo pacifico, pero en general son los Elders del Clan.
Pertenecen a La Camarilla.
Debilidad: Entran mas fácil en Frenesí.

FOLLOWERS OF SET: También llamados Setites, son los corruptores, los que buscan que la oscuridad triunfe y que la gente deje de actuar según criterios morales. Tratan de inspirar pasiones básicas y que estas tomen el control de la personalidad de su victima, provocando que esta mate, robe, viole y haga todo tipo de cosas "malas". Por supuesto, son perseguidos por todos lados, así que jamás se revelan como Setites y se hacen pasar por miembros de otro Clan, generalmente Toreador. No están en La Camarilla, son independientes.
Debilidad: Doble daño de la luz del sol, y les duelen las luces fuertes, con lo cual se hace mas fácil descubrirlos (a los demás vampiros la luz artificial no les molesta para nada, solo el sol).

GANGREL: Tienen una gran afinidad con la naturaleza y los animales. Aman ser libres, la tranquilidad, el campo, y todo ese tipo de cosas. En las ciudades se sienten encerrados, y no suelen permanecer mucho tiempo en el mismo sitio. Son sencillos, no le hacen caso a los dictados culturales, y hacen la suya. Están en La Camarilla.
Debilidad: Por cada Frenesí, deben agregarse un rasgo animal (por ejemplo, un dedo en forma de garra, u ojos verde brillante, etc.)

GIOVANNI: Nadie sabe muy bien como son; solo que manejan fortunas, y que además hacen necromancia (magia con los muertos). Son el Clan mas unido, y solo hacen vampiros a miembros de su familia mortal (así están todos doblemente relacionados por la sangre). Viven en

Italia, y su base de operaciones esta en Venecia. Lo que buscan es hacer negocios millonarios y amasar fortunas (no siempre muy legales que digamos) y experimentar con los muertos, hacer [zombis](#) y esas cosas. Nadie fuera del Clan sabe para que lo hacen, o que tan desarrollados están sus experimentos... se habla de cosas horribles en las cloacas, donde ellos trabajan en su [Necromancia](#) para no ser descubiertos. Son un Clan independiente.

Debilidad: Hacen doble daño al morder a un humano, con lo cual es mas fácil que lo maten al chupar sangre.

LA SOMBRA: Ellos creen que nacieron para ser lideres, y que los demás les deben respeto y obediencia. Además, manejan el poder de las sombras, y si mal no recuerdo de ahí viene el nombre, porque son originarios de España y en general el Mediterráneo. Son secretivos y arrogantes, y si alguien no los respeta como es debido, pues... no contara la historia, de seguro. Pertenecen a [El Sabbat](#), aunque hay algunos miembros, muy pocos, que son independientes. Debilidad: No se reflejan en los espejos.

MALKAVIAN: de que esTabA habLANdo yOOooo???? Todos, pero todos los miembros de este Clan, están locos. Locos en serio, de esos que mejor es mandarlos a la borda. Algunos pueden, a pesar de su locura, desenvolverse bien en su no-vida, y hasta lograr puestos de poder, pero la locura es parte de lo que significa ser un [Malkavian](#). Ellos creen que en la locura esta la verdadera visión, que adentrarse en ese caos de la mente dará las verdaderas respuestas sobre la realidad. Claro, la mayoría ni sabe cuales son las preguntas. Están en [La Camarilla](#).

Debilidad: Empiezan su no-vida con algún tipo de locura (paranoia, delirio de grandeza, y muchos etc) del cual no pueden curarse jamás.

NOSFERATU: Este clan es notable por los "bichos feos" que saca: todos sus miembros son físicamente monstruosos, o deformes o algo así. Viven en las cloacas, pero tienen una [disciplina](#) que los ayuda a pasar desapercibidos. Gracias a ello, se enteran de todo, ya que ven sin ser vistos. De hecho, se dedican a juntar información: si los [Nosferatu](#) no lo saben, tal vez nadie lo sepa, o tal vez ni siquiera ocurrió. Además creen que al ser tan horribles, pueden reflexionar sobre lo que realmente son por dentro, sin dejarse llevar por aspectos externos y engañosos. Pertenecen a [La Camarilla](#).

Debilidad: Todos son horribles.

RAVNOS: Son los ladrones, los ilusionistas... de hecho, la mayoría de ellos como humanos fueron gitanos. Son nómadas, suelen armar circos y viajar en ellos. Les gusta divertir y divertirse, aunque sus fines no son siempre nobles y caritativos... Son independientes.

Debilidad: No pueden resistirse a la tentación de quedarse con algo que no les pertenece o hacer alguna triquiñuela.

TREADOR: Los artistas, los que se dedican a patrocinar arte, los que se encargan de seguir la moda y de fabricarla, la gente que ama la belleza, la estética, la lírica, etc. De todos los [vampiros](#), son los que todavía mantienen contacto asiduo con los humanos, pues aman las pasiones que ellos suscitan. Sienten amor aun, a diferencia de otros [vampiros](#), y suelen enamorarse entre

ellos, porque aman las cosas lindas. Claro esta, ningún Toreador es decididamente feo... ellos no abrazan gente fea. Oh, lo siento, les recomiendo que visiten la pagina de Le Salón de la Rose <http://www.toreadors.com/> que es hermosa, y yo AMO a estos vampiros. Claro, son hipócritas y hedonistas, pero a quien le interesa? Además, son el Clan mas desunido, porque todos rivalizan entre ellos a ver quien es mejor. Son de La Camarilla.

Debilidad: Se quedan en estado de trance ante las cosas bellas, con lo cual ni se dan cuenta de lo que los rodea.

TREMERE: Son los hechiceros dentro de la comunidad vampirica. Tienen una disciplina que les permite emular algunos efectos mágicos, aunque nunca TAN poderosos como los de los magos de Mage. Son un Clan secreto, que tiene planes dentro de planes dentro de planes, por lo cual la mayoría de los vampiros no confían en ellos. Les gusta dedicarse a estudiar ocultismo y muchos tienen bibliotecas al respecto. El Clan esta muy jerarquizado. Son de La Camarilla.
Debilidad: Los miembros deben hacer lo que los Elders del Clan les dicten para favorecer al mismo. Claro, siempre se puede zafar, pero hay que ser inteligente o el precio es la Muerte Final...

TZIMICE: Es el Clan al cual pertenece Drácula, son aristócratas y todo eso, aunque les gusta torturar, son despiadados y crueles. Creen que es su derecho proceder así. Están en El Sabbat.
Debilidad: Deben dormir sobre el suelo natal, por lo cual muchos van con el cofre de tierra de su lugar de origen, y lo desparraman al irse a dormir.

VENTRUE: También son aristócratas, se los llama los de sangre azul. Son el Clan de los reyes, los regentes, etc. Son educados y corteses, pero creen que alguien debe regir al resto y que ellos son los que están capacitados para hacerlo. Tienen gustos refinados y aprecian la estética, aunque no tanto como los Toreador. Son de La Camarilla.
Debilidad: Debido a sus gustos refinados, solo pueden beber de un tipo de sangre, como ser siempre grupo AB, o siempre de mujeres rubias, o de gente joven, etc.

GENERALIDADES S⊕BRE VAMPIROS⊕S

como un pequeño resumen, los vampiros tratan de lograr sus propias metas (poder, fama, dinero... Diversión, tal vez?? Depende de cada uno...) en un ambiente hostil tanto externa como internamente. El mundo de los vampiros es engañoso, nada es lo que parece, las acciones que uno comete pueden favorecer los intereses de otro y terminar perjudicándolo a uno, y la sinceridad es una joya muy escasa...

Algo general para todos los Clanes: Los vampiros se ven como algo superior a los seres humanos, salvo raras excepciones. Además, entre mas viejo es un vampiro, mas frío, arrogante y cerrado se pone. Esto es casi inevitable. Con los años se adquiere poder, pero se pierde Humanidad. Uno vampiro nuevo es llamado Neonato, y Abrazado.

Las edades de los Vampiros son:

Neonato, hasta cien años de existencia como vampiro.

Ancillae, de 100 a 300 años.

Elder o Antiguo (depende en que idioma) por arriba de 300 años, hasta mil. Los Elders manejan La Camarilla, puesto que los vampiros mas viejos (por arriba de 1000 años, llamados:

Matusalenes) controlan la MENTE de los Elders desde las sombras (si, tan poderosos son, tienen disciplinas de dominación mental o ese tipo de cosas). Es decir, la cosa viene así: los Matusalenes dominan a los Elders, que a su vez mantienen controladitos a los Ancillae, quienes a su vez tienen cortitos a los Neonatos. En el mundo de Vampiro, todo lo que uno haga le sirve a otro, y las acciones propias a veces no son tan propias como uno cree, ya que los Matusalenes pueden dominar la mente hasta el punto de hacer creer que las ideas realmente le pertenecen a uno mismo.

Claro, los Matusalenes se pelean entre si, por eso a veces en una ciudad ocurren cosas contradictorias y que llevan a fines distintos: la pelea de dos Matusalenes por el control. Que buscan los Matusalenes? Poder y control, pero para ellos es tan fácil que es casi como un juego: este juego se llama Jyhad.

Algunos dicen que los Matusalenes están controlados por los Antediluvianos, estos 13 tipos que son antecesores de cada Clan...

Dos cositas mas: se acuerdan que les dije que el que tiene una generación de numero mas bajo

es mas poderoso? Bueno, es posible bajar la propia generación chupando hasta la ultima gota de sangre de un vampiro de mejor generación, y luego seguir chapándolo hasta que muera. Esto se conoce como Diablerie o Amaranto, esta prohibido y el que lo hace queda marcado con vetas negras en el aura. Por supuesto, los vampiros pueden ver auras. La otra es que cuando la bestia toma el control por momentos, uno entra en un estado "berserker" o descontrolado, conocido como Frenesí. Es posible entrar en Frenesí ante cada situación de peligro o rabia extrema, y se puede evitar tirando un atributo llamado Auto-control..

LA CAMARILLA / EL SABBAT

Existen dos sectas principales: [La Camarilla](#) y [El Sabbat](#).

[La Camarilla](#) consiste de 7 Clanes. Otros dos Clanes están dentro de [El Sabbat](#), donde también existen miembros renegados de [La Camarilla](#), y los otros 4 Clanes no pertenecen a ninguna de las dos sectas.

[La Camarilla](#) respeta una serie de reglas conocidas como [La Mascarada](#) ([The Mascarade](#)). Estas reglas se conocen como tradiciones, y son 6:

- 1- NO MATAR A OTROS VAMPIROS (SÓLO LOS VAMPIROS REGENES PUEDEN DISPONER DE LA NO-VIDA DE OTRO, Y SIEMPRE Y CUANDO TENGAN MUY BUENAS RAZONES),
- 2- NO HACER VASALLOS SIN PERMISO,
- 3- NO REVELAR LA VERDADERA NATURALEZA A SERES HUMANOS,
- 4- RESPETAR EL DOMINIO DE OTRO VAMPIRO,
- 5- RESPONSABILIZARSE DE LAS ACCIONES DE LOS VASALLOS MIENTRAS ESTÉN AL CUIDADO DE UNO.
- 6- MANEJAR EL DOMINIO PROPIO (ESTO ES MAS BIEN UN DERECHO, PERO PRIMERO HAY QUE CONSEGUIRSE UN DOMINIO).

El tema mas grave es el de revelar la existencia de los [vampiros](#) a la [Humanidad](#); muchos todavía se acuerdan de la [Inquisición](#), donde quemaron a muchos no-muertos, y aunque no existiera ese peligro, de todos modos nunca es bueno revelar secretos de uno mismo... podría dar una ventaja sobre los enemigos. Por lo cual, hacer cosas que muestren a la gente la naturaleza sobrenatural, se castiga con la Muerte Final.

Es [La Camarilla](#) la que busca el control sobre las actividades humanas, tales como la política, la prensa, etc. Además, estos vampiros se aferran a lo que fueron como seres humanos; no quieren sucumbir a [La Bestia](#), por lo cual luchan por conservar su [Humanidad](#). A medida que van cometiendo actos atroces, la [Humanidad](#) va bajando, Igual, no suelen durar mucho; con [Humanidad](#) cero, se vuelve tan bestiales, que los [vampiros](#) que rigen [La Camarilla](#) dan orden de matarlo.

El Sabbat no ve a los seres humanos como algo que valga la pena manipular, para ellos, hay que matarlos y listo. Tal vez criarlos como ganado... después de todo, ellos deben beber su sangre. Los vampiros de El Sabbat son bestiales y destructivos, pero MUY leales a su secta, si desean permanecer no-vivos.

LEXICO

ANARCA: Vástago rebelde quien rechaza la autoridad de los Elders.

ANTIDILUVIANOS: Uno de los trece vástagos de tercera generación; nietos de Caine. Cada uno fundó un Clan

ARCENTE: Poderoso guerrero de La Camarilla encargado con fortalecer La Mascarada y las Tradiciones.

LABESTIA: Los impulsos de odio que empuja un vampiro en volver un monstruo. El empujan al Frenesí.

LAZØ DE SANGRE: (blood bond, blood oath) Un rito místico donde se ata la voluntad de un Vástago a otro.

LA CAMARILLA: Cónclave global de siete Clanes y Vástagos libres. Creada para fortalecer La Mascarada.

CAINE: (Caín) El primer hijo de Adán y Eva. Pasa después a ser el primer vampiro.

CAINITA: Un vampiro, usualmente de gran edad.

CAITIFF: Vástago sin Clan.

CLAN: Un grupo de vampiros que descienden de un Antediluviano en particular.

ELDER: Un vampiro viejo, de más de 300 años. Nota: algunos anarcas de la revuelta original anarca ahora son Elders.

ABRASØ: La mordida. El proceso de creación haciendo que un humano se convierta en vampiro.

FRENESÍ: El estado de furia y sed de sangre. La Bestia desatada.

GEHENNA: El Armagedon para los Vástagos, cuando los Antediluvianos despierten para consumir a los jóvenes.

GØLCØNDA: La salvación de los Vástago, en la que el vampiro se libra de la sed de sangre y de los impulsos de la Bestia.

INQUISICIØN: La guerra que los humanos emprendieron en contra de los vampiros en el decimotercero, decimocuarto, y decimoquinto siglo.

JUSTICARS: Guerreros de La Camarilla.

JYHAD: Los juegos que los Antidiluvianos llaman La Jyhad encuentra expresión en la guerra Anarca , oprimiendo a los neonatos por los Elders, y la guerra Sabbat-Camarilla.

KINDRED: (Vástagos) Vampiros.

KINE: Mortales.

ΠASCARADA: El esfuerzo por mantener en secreto a los Vástago de el mundo mortal.

NEΘNATΘ: (Chiquillo, Niño, Neonato, Joven): vampiro joven, recién Abrasado.

PRÍNCIPE: El vampiro gobernante de la ciudad.

SABBAT: Organización global de dos clanes y Vástagos libres que crecieron fuera de la Rebelión Anarca.

SIRE: Padre y creador de un vampiro. Usado para nombrar a hombres y mujeres