



Gangrel

Dile a tu Príncipe que este es mi dominio, si es que tiene agallas.



Si los Vampiros son depredadores de la oscuridad, ningún clan encarna este concepto tanto como los Gangrel, los “nobles salvajes” de los vampiros. Los Gangrel abandonan sus vínculos con sus vidas mortales, y muchos prefieren relacionarse con los animales. Aunque valoran su humanidad, asumen en lo que se han convertido, tratando de convivir con su nueva naturaleza, y no negándola o enfrentándose a ella. Muchos sabios de los Vástagos provienen de sus filas, pero no como eruditos o filósofos, sino como yoghis, chamanes, bodhisattvas y derviches, pues prefieren las experiencias personales a la teoría.

Se cree que son uno de los clanes más antiguos, y hay leyendas que así lo parecen indicar, pero debido a su naturaleza bestial no se puede comprobarlo mediante registros. Parece que surgieron en Europa occidental, y que entraron en contacto con la naciente Camarilla con la expansión de Roma, lo que luego les sirvió para expandirse por nuevos territorios. Otra teoría apunta a Escandinavia como supuesto lugar de origen.

Apodo: Salvajes

Alianza: Muchos Gangrel pertenecen al Círculo de la Bruja (donde alcanzan cargos de liderazgo), pues su filosofía encajan perfectamente con el estilo del vida del clan. Los más activos suelen decantarse por el Movimiento Cartiano. Pocos Gangrel forman parte del Invictus, normalmente antiguos o al servicio de estos. También hay pocos en el Lancea Sanctum, pero los que lo son se encuentran entre los Vástagos más terribles. Los pocos que ingresan en el Ordo Dracul lo hacen para aprender más sobre sus orígenes sin dogma alguno. Muchísimos Gangrel son no alineados, pues aman la libertad y prefieren dejar los asuntos políticos a los antiguos de tres clanes.



Apariencia: Pocos Gangrel se preocupan por su aspecto. Aún así, reconocen la necesidad de ser discretos para no espantar a su presa, por lo que prefieren la funcionalidad al diseño. Preocupados por la imagen bestial que transmiten, algunos antiguos aprenden ofuscación para evitar situaciones conflictivas.

Refugio: Los Gangrel no tienen dificultades en encontrar refugio, gracias a su disciplina de Protean. Aún así, la gran mayoría de Gangrel tiene algún refugio sólido alternativo donde pasar el día, especialmente los Gangrel urbanos, aunque suelen mudarse con frecuencia de estos.

Trasfondo: Los Gangrel provienen de casi cualquier estilo de vida, aunque poseen un fuerte instinto de supervivencia. Desprecian la debilidad personal (tanto mental como física), y admiran a aquellos poseedores de una gran fuerza interior. Aún así, en contadas ocasiones abrazan a humanos carentes de esta fuerza interior, para ver si el abrazo le endurece.

Creación del Personaje: Los Gangrel reconocen sus puntos débiles, y tratan de superarse en lo que destacan, especializándose muchos de ellos. Normalmente (excepto alguna línea de sangre) no son muy sociables, por lo que dan prioridad a los rasgos mentales y físicos (especialmente estos últimos).

Atributos preferidos: Compostura o Resistencia.

Disciplinas de Clan: Animalismo, *Protean*, Vigor.

Debilidad: La sangre Gangrel los maldice con un potente instinto bestial, que les puede dificultar pensar con claridad. En las tiradas de Inteligencia o Astucia, los Gangrel no repiten los 10, y los 1 se restan a sus éxitos.

Organización: Son el clan más desorganizado de todos, sin ninguna estructura interna. La única excepción es la Reunión, que tiene dos funciones: que los Gangrel se encuentren entre ellos y se transmitan información; y para que resuelvan sus diferencias en combates ante un Priscus o un Primogénito, y observados por sus compañeros.

Líneas de Sangre: Anavashra, Anubi, Bruja, Matasuntha, Taifa.

Conceptos: Arqueólogo, guardaespaldas, motorista, gurú, mercenario, nómada, chamán, superviviente, depredador urbano, guardia de zoo.



Estereotipos:

- **Daeva:** Podéis mirarnos por encima del hombro, pero nos parecemos más de lo que imagináis.
- **Mekhet:** Bien. Permaneced ocultos.
- **Nosferatu:** Son la prueba que no todos los Vástagos son iguales, algunos son más espantosos que otros.
- **Ventrue:** Una gran compañía hasta que la fortuna conspira para colocarte en una posición elevada, momento en que se vuelven insoportables.

- **Lupinos:** La próxima vez que pienses que eres la hostia, te mostraré a uno de esos y acabaremos la discusión.
- **Magos:** Bajo su máscara de poder se esconde un rostro humano tibio y repleto de sangre.
- **Mortales:** Se organizan en rebaños, hecho que debe recordarnos que nosotros somos los lobos.

Tipo de Documento:

Oficial

Autor:

Heinrich von Murnau (Uxas)

Digitalizado por:

Zettai Van Ugen

Un documento de:

Requiem Nocte