



NOSFERATU

*¡Guau! Han pasado dos minutos y ni te has inmutado.
Se ve que mi aspecto mejora cuando quieres algo de mí.*



Inquietantes y perturbadores, los Nosferatu convierten el miedo en un arte. Su presencia pone nerviosa a la gente, ya sea por su fealdad física, su hedor nauseabundo o su aire de malicia. Son los marginados de la sociedad de los Condenados. Muchos Nosferatu ocultan su resentimiento tras una máscara de indiferencia, otros adoptan extraños comportamientos, y algunos tratan de superar su estado marginal participando en los juegos políticos de los vástagos. Pese a tener sus propias disputas internas, su aislamiento ha forjado un fuerte vínculo entre ellos, y muestran un frente común frente a amenazas externas. Los Nosferatu rivalizan con los Mekhet en cuanto a poseedores de información oculta, con la que suelen comerciar con el resto de Vástagos.

El clan es relativamente joven. Se cree que nació entre los pueblos conquistados por Roma, y que tuvo un papel activo en la Camarilla. Hay quien habla de presencia Nosferatu antes de Roma, pero no hay pruebas que lo avalen. Se dice que surgieron en Europa Central, aunque también hay evidencia suya en Europa del Este, e incluso en el norte de África. Como los Gangrel, prosperan en territorios con escasa presencia del resto de Vástagos, pero a diferencia de ellos, se adaptan fácilmente a su llegada.

Apodo: Espectros.

Alianza: Los Nosferatu del Invictus son informadores y soldados, y los que obtienen poder adoptan posturas extremas, ya sea como gobernantes benévolos, o como tiranos sin escrúpulos. Los que tratan de comprender su maldición o redimir sus pecados se inclinan hacia el Lancea Sanctum. El Ordo Dracul les es atractivo, pues su fealdad no resulta para los Dragones ningún inconveniente. Los Cartianos atraen a aquellos que quieren crear una sociedad más democrática. La filosofía del Círculo de la Bruja es elegido por aquellos que sufren más intensamente la maldición. Quienes quieren derribar violentamente el sistema que les margina se unen a los no alineados.



Apariencia: Todos los Nosferatu son distintos entre ellos. Aquellos que sufren deformaciones físicas pueden tener un rostro descolorido, mandíbulas prominentes, cabezas deformes, olores fétidos, ojos saltones... Los que no las tienen, pueden poseer un aura amenazante o un olor repugnante, entre otras cosas.

Refugio: La mayoría vive apartado de los mortales, en almacenes abandonados, cementerios, sótanos, alcantarillas, túneles del metro... Unos pocos construyen sus refugios en áticos o grandes mansiones, para disfrutar del lujo de la riqueza en soledad.

Trasfondo: Los Nosferatu Abrazan entre los marginados de la sociedad, como vagabundos, enfermos mentales o criminales. En algunos casos Abrazan a sus chiquillos como castigo. En caso de no ser así, buscan individuos capaces de acomodarse a su nueva condición. Unos pocos han llegado a Abrazar por amor, pero raras veces este Abrazo ha traído resultados satisfactorios.

Creación del Personaje: Los Nosferatu dan prioridad a los Atributos físicos y Mentales, y a habilidades como Sigilo y Supervivencia. Aunque no son seres sociales, algunos Méritos Sociales (como Contactos) les son útiles para obtener información.

Atributos preferidos: Compostura o Fuerza.

Disciplinas de Clan: Ofuscación, *Pesadilla*, Poderío.

Debilidad: Los Nosferatu son los parias de la sociedad vampírica, y su propia presencia incomoda a sus interlocutores. Esto se manifiesta de muchas maneras, como deformidades físicas, auras de amenaza, olor de carroña, o comportamiento de depredador. En las tiradas basadas en Presencia o Manipulación (exceptuando Intimidación), los 10 no se repiten, y los 1 restan éxitos.

Organización: Lo más parecido a una organización que tienen es su estructura tribal, con familias aliadas y enfrentadas entre ellas. La posición en el clan viene determinada por la edad y los méritos.

Líneas de Sangre: Acteius, Baddacelli, Noctuku, Yagnatia, Burakumin.

Conceptos: Hombre del saco, espectáculo circense, sádico cruel, ángel guardián, macarra, ratero, rey de las ratas, excéntrico, lacayo.



Estereotipos:

- **Daeva:** Se han emperrado en pensar que pueden ignorar el dolor.
- **Gangrel:** Dale golpecitos en la cabeza, simula que estás agradecido y, hagas lo que hagas, no les echés en cara su ignorancia. Puede que seas un monstruo, aunque estoy seguro que tu cabeza tiene mejor aspecto sobre tus hombros que colgando de las garras de algún animal.
- **Mekhet:** Las polillas se sienten atraídas por las llamas, y lo mismo ocurre con las sombras. ¿Las sombras también arden?
- **Ventrue:** ¿Quieren jugar al rey de la montaña? De acuerdo. Hasta la fecha no he visto a ninguno que se haya atrevido a venir hasta aquí para imponer sus “leyes”.

- **Lupinos:** ¿Más peligrosos que *esto*? Espero que no.
- **Magos:** Saben algo... aunque no estoy seguro de querer saber lo que es.
- **Mortales:** Sí, es asqueroso ocultarte de tu propia comida. Sí, podrías apoderarte de un mortal si hay necesidad de ello. Cuando puedas derribar a cien, habla conmigo. Hasta entonces mantén la cabeza gacha.

Tipo de Documento:

Oficial

Autor:

Heinrich von Murnau (Uxas)

Digitalizado por:

Zettai Van Ugen

Un documento de:

Requiem Nocte