



Ventrue

Seré conciso. Aceptarás mi oferta tarde o temprano, aunque si lo haces tarde te gustará mucho menos.



Los Ventrue tienen un único principio: *ganan siempre*. Regios, autoritarios y aristocráticos, sus disciplinas les permiten gobernar a hombres y animales, y las ven como herramientas para obtener el poder real (dinero, propiedades, empresas, políticos, vástagos...). Firmes defensores de la naturaleza feudal de la sociedad de los Condenados, los Ventrue dividen el mundo entre gobernantes y gobernados, aunque muchos ya tenían esas ideas antes de ser Abrazados. Son el clan menos numeroso, pero tal vez el más influyente (especialmente en Europa y en América).

Es el clan más joven de todos, nacido en Roma tras la formación de la Camarilla. Se cree que en sus orígenes fue una Alianza, que ascendió al rango de clan. Otra historia habla de una vampira que diablerizó a su sire, fundando una línea de sangre que acabó siendo un clan. Los Ventrue se han adaptado a la estructura de poder de cada momento, y a lo largo de la historia han Abrazado a patricios y senadores romanos, a caballeros y eclesiásticos, a mercaderes, banqueros y magnates, a burócratas de alto rango, a líderes mafiosos y traficantes, y más recientemente a científicos, ingenieros, y gurús informáticos.

Apodo: Señores

Alianza: Muchos identifican a los Ventrue con los Invictus, pues muchos de sus dirigentes son Ventrue. A los Ventrue les es indiferente la Alianza, mientras tengan el poder, y así han adquirido rangos de responsabilidad tanto en el Ordo Dracul, el Lancea Sanctum, el Círculo de la Bruja o los Cartianos. Algunos neonatos Ventrue incluso tratan de obtener poder dirigiendo a bandas de no alineados.

Apariencia: Los Ventrue suelen vestir de modo conservador y mostrando su posición. Los jóvenes visten de modo más convencional, mientras que los Antiguos suelen vestir ropa anticuada.



Refugio: Los Ventrue eligen refugios con la intención de mostrar su riqueza y poder especialmente mansiones. La tradición indica que cualquier Ventrue puede pedir refugio contra el sol en el refugio de cualquier otro Señor, pero pocos lo solicitan, tanto por orgullo como por temor a estar en deuda. Aún así, aquel que no pueda conceder un refugio reconfortante caerá en vergüenza ante el clan.

Trasfondo: Algunos Ventrue prefieren abrazar a miembros de dinastías políticas, económicas o nobiliarias; otros prefieren a líderes hechos a sí mismos. Sea como sea, a medida que aparecen nuevas formas de poder, suelen incorporarlas a sus filas.

Creación del Personaje: Los Ventrue dan prioridad a los Atributos y Habilidades Sociales, aunque también valoran los Atributos Mentales y las habilidades de Política y Academicismo. También destacan en Méritos Sociales (como Posición, Recursos y Contactos).

Atributos preferidos: Presencia o Aplomo.

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

Debilidad: El poder corrompe, y esto es más que evidente en los Ventrue. Cuando pierden Humanidad, los Ventrue sufren una penalización de -2 a las tiradas necesarias para evitar adquirir un trastorno mental.

Organización: Los Ventrue suelen conocer a la perfección toda una red que abarca su linaje, aliados, enemigos, y prestaciones, tanto suyas como de sus compañeros, y en las presentaciones se recita el propio linaje y amistades, para determinar la posición social. También son importantes los cargos oficiales del clan, que suelen convocar reuniones mensuales del clan.

Líneas de Sangre: Muchas líneas de Sangre son simples linajes descendientes de un Ventrue famosos del pasado, como los Cassianos, los Licinii, los Beni Muharrim y los Rötgrafen. Entre las líneas de sangre propiamente dichas podemos encontrar a los Malkovian y a los Arquitectos del Monolito.

Conceptos: Director ejecutivo, policía, jefe mafioso, oficial militar, jefe de guerra, mecenas de las artes, consultor político, juerguista, matrona, gurú tecnológico.

Estereotipos:

- **Daeva:** Nuestros únicos enemigos serios. Vigíalos como si fueran víboras letales..
- **Gangrel:** Chuchos con dientes afilados. Dómalos siempre que puedas.
- **Mekhet:** Reconoce su sabiduría, pero asegúrate de enseñarles cual es su lugar.
- **Nosferatu:** ¿Qué dijo Maquiavelo sobre el miedo y el amor?

- **Lupinos:** No puedes gobernar sus territorios. Trátalos con cuidado, o evítalos si deseas volver a ver otra noche.



- **Magos:** No intentes comprender sus poderes. Nunca serás capaz de hacerlo. No utilices tus poderes sobre ellos. Su venganza, si fracasas, será terrible. Sus miedos y deseos, sin embargo, siguen siendo humanos, por lo que debes ser capaz de doblegarlos a tu voluntad.
- **Mortales:** Gobierna sobre ellos, utilízalos, aliméntate de ellos sin remordimientos. Nacen para servirnos y sufrir, aunque desconocen el motivo.

Tipo de Documento:

Oficial

Autor:

Heinrich von Murnau (Uxas)

Digitalizado por:

Zettai Van Ugen

Un documento de:

Requiem Nocte