



Clanes

Akhud

Tv sire te mató · Yo simplemente estoy aquí para acabar el trabajo ·



Tan misteriosos como los Mekhet, tan orgullosos como los Ventrue, tan temidos como los Nosferatu, el clan Akhud es pequeño, secreto y dedicado. Con una misión divina y con el poder otorgado por un demonio, entre sus filas hay apasionados, auto-mártires, aspirantes a santos y diabolistas profundamente egoístas interesados en crear un Nuevo Orden Vampírico con ellos a la cabeza. Los Arañitas como cultura poseen un amplio espectro de filosofías, objetivos y creencias, pero los Akhud como clan son todos completamente leales entre ellos, de hecho no tienen más remedio que serlo.

A primera vista, la maldición Akhud de lealtad parece ser una bendición disfrazada (aunque un débil disfraz). ¿Qué no darían los Vástagos de los cinco clanes por un seguro sobrenatural contra la traición, como el que poseen los hijos de Ahran?

La maldición de lealtad puede ser una bendición para los individuos, pero una maldición para los VII en su conjunto, por la simple razón que asegura la variedad ideológica. Esto es bueno para una nación plural, pero es perjudicial para una organización militante con un objetivo difícil. Sin purgas violentas (o amenazas realistas de ellas), los infernalistas declarados han de verse obligados a tolerar a los temerosos de Dios dentro de la alianza, y viceversa. Incapaces de eliminar a su oponente mediante la fuerza, acaban en tablas en todos los conflictos excepto en lo referente a la destrucción de los Camarillas. Esto hace que los VII sean cazadores eficientes, pero tienen apuros si tratan de hacer cualquier otra cosa.

Lejos de ser una familia acogedora y unida, los VII son una masa furiosa de rivalidades partisanas, que solo pueden resolverse mediante el diálogo, el debate y la política. Teniendo en cuenta el fuerte temperamento inherente en la maldición del vampirismo, esto se parece mucho a un infierno en la tierra. Afortunadamente para los VII, pueden desfogar su ira libremente en los cinco clanes.

Apodo: Ahranitas



Apariencia: La sangre de Ahran (y la maldición del Innombrado) nunca se comparte a la ligera, nunca apresuradamente, y nunca por ninguna razón que no sea reforzar la cruzada de los VII. Esto significa que los objetivos para el Abrazo son elegidos por sus logros personales y su habilidad. Por tanto, aunque los Akhud pueden abrazar a todo tipo de humanos, gordos o delgados, altos o bajos, directos o encantadores, la mayoría de ellos tiene una actitud y una carga que proviene del autorrespeto. Ellos pueden disfrazarse como humildes, sucios o vergonzosos, pero normalmente suelen vestir bien, tratando de mantener la dignidad y comportarse de modo responsable.

Trasfondo: Los Akhud escogen su progenie entre aquellos que no sólo han demostrado sus habilidades de supervivencia, sino que además tienen la mentalidad de superviviente. Mientras que a veces se busca la habilidad de pelea, es más algo conveniente que necesario: lo que buscan es más bien un asunto de conducta y fuerza internas. Se puede enseñar a un neonato como disparar, pero no se le puede enseñar como comportarse y seguir adelante cuando una persona normal se rendiría.

Creación del Personaje: Los atributos y las habilidades Físicas suelen ser predominantes. Según el papel por el que el individuo fue abrazado, los rasgos Sociales y Mentales pueden ser igualmente valiosos. Los Akhud que buscan un combatiente en primera línea suelen buscar a alguien con Presencia e Inteligencia bajas (aunque con una alta Astucia), pues es menos probable que estos individuos confraternicen entre los Arañitas o se resistan a cumplir a su misión. Aún así, algunos Akhud están preparados para el liderazgo después de probarse a sí mismos en el campo de batalla y aprendan, haciéndolo, como VII realmente funciona. Independientemente, los personajes casi siempre tienen el mérito Lucha Precisa o lo aprenden poco después de su Abrazo.

Atributos preferidos: Fuerza o Astucia.

Disciplinas de Clan: Celeridad, *Prestancia*, Ofuscación.

Debilidad: Ningún Akhud puede dañar o traicionar a otro Arañita. Revelar información peligrosa es imposible, incluso bajo tortura o compulsión. La boca del Akhud simplemente se niega a formar las palabras, o sus manos son incapaces de escribirlas. Del mismo modo cualquier intento de golpear, disparar, o activar una trampa que herirá a un hermano o hermana de la sangre es físicamente imposible. Si un Akhud sabe que un interruptor concreto electrocutará a uno de sus camaradas (o simplemente lo cree), será incapaz de pulsar ese interruptor. Por otro lado, si no lo sabe, puede ser engañado para hacerlo.

Agarrar, esquivar y otras maniobras similares no violan la debilidad, con la notable excepción de estacar (pues hace daño además de inmovilizar el objetivo). Ordenar a alguien que ataque otro Ahranita es imposible, aunque darle apoyo o ayuda indirecta no lo es. Dar premeditadamente un arma a un enemigo de un ahranita rival no viola la debilidad del clan, pero decir a este enemigo armado donde encontrar su objetivo ya cruza la línea y es por tanto, imposible.



Esta protección se extiende a los mortales descendientes de Ahran. Aunque los Akhud no reconocen instintivamente a sus equivalentes mortales, una vez alguien ha sido identificado como tal (con pruebas convincentes) ningún Akhud puede dañarle.

Aún más, los Akhud oyen los susurros de Shaddad, que les impulsa a realizar actos de maldad y crueldad. Los susurros pueden escucharse cada vez que el personaje haga una tirada de degeneración. Los Ahranitas sufren una penalización de -1 en las tiradas de Humanidad para evitar adquirir trastornos después de una tirada de degeneración fallida, como consecuencia de las incitaciones de Shaddad.

Los susurros de Shaddad también pueden ser escuchados durante el resto de cualquier escena en que un Ahranita pronuncie el nombre Shaddad en voz alta, lo escriba, lo lea o lo escuche. Mientras Shaddad siga susurrando en su sangre, un Ahranita sufrirá una penalización de -2 en todas las tiradas para resistir el frenesí.

Rasgos Únicos: La presencia de Shaddad en la sangre de los Akhud, y el papel del demonio en la creación del clan, diferencia la sangre Akhud de la de los otros Vástagos en seis aspectos importantes:

- **Primero:** Sus mentes no pueden ser leídas. Como Shaddad está presente en su sangre, Y Ansuara está psíquicamente atada con el demonio, cualquier intento de leer la mente de un Akhud topa con los fuertes pensamientos en sueños de o bien el demonio (expresado como el sello que lo atrapó) o su carcelera (expresado como la imagen de “VII”). Un éxito extraordinario podría comportar una mayor comprensión acerca aquello que uno de los dos está soñando: destrucción incontrolada en el caso del demonio y una necesidad desesperada de proteger algo precioso en el caso de Ansuara. En cualquier caso, hacer contacto mental con unas mentes tan antiguas y extrañas como éstas es suficiente para provocar un trastorno moderado a aquellos que fallen una tirada de Aplomo + Compostura.

- **Segundo:** Los Akhud ni provocan ni sufren la Mancha del Predador. Habiendo sido creados por un Demonio en vez de compartir los orígenes del resto de Vástagos, no parecen contar como “vampiros normales”. No obstante, para los mortales con Sentido Invisible (y otros Ahranitas), si que cuentan como vampiros (esta discrepancia ha provocado debates filosóficos y ocultistas dentro de la alianza durante siglos).

- **Tercero:** La sangre de Ahran (distinta de la perversa transformación de Shaddad) les da el Mérito Sentido Invisible (centrado universalmente en los vampiros). Normalmente, los sobrenaturales no pueden poseer este Mérito, aunque los Akhud son una excepción, pero tan solo para detectar vampiros.

- **Cuarto:** No pueden ser diablerizados. Cuando un Akhud fallece, su alma acude a Shaddad y es encarcelada por el demonio.

- **Quinto:** Los Akhud no pueden incrementar su potencia de sangre diablerizando a otros, y del mismo modo no pueden absorber círculos de Habilidades y Disciplinas. Los Akhud pueden cometer diablerie y sentir el éxtasis y el remordimiento del marranito, pero las almas consumidas alimentan al demonio, en vez de al vampiro. Para los Arañitas, la diablerie es simplemente una forma emocionante de asesinato.

- **Sexto:** Beber Vitae de Akhud no afecta a los mortales de ningún modo sobrenatural. La Vitae Akhud no satisface el ansia de los adictos a la Vitae, y no puede emplearse para crear ghouls. Los ghouls que beban de la sangre de un Akhud no pueden usarla como harían con Vitae normal.



Líneas de Sangre: Únicamente se han desarrollado tres líneas de sangre del ya raro clan Akhud:

- **Rexroth:** Esta línea de sangre se encuentra sobre todo en el Reino Unido, donde han desarrollado una fascinación enfermiza con un mundo espiritual en el que insisten que Ansuara está escondida.

- **Dunia:** Esta línea de sangre deambula por el desolado desierto del norte de África, empleando su extraña afinidad por el territorio y el terreno para buscar las ruinas de la ciudad del Innombrado.

- **Stawa:** Esta línea de sangre consiste en nómadas norteamericanos que acechan por el territorio entre ciudades en busca de mensajeros y vástagos errantes.

Conceptos: Veterano de guerra, atracador de bancos, negociador de rehenes, rescatador profesional, terrorista, náufrago rescatado, superviviente afortunado de una enfermedad grave, atleta profesional, secuestrado escapado.

Tipo de Documento:

Oficial

Autor:

Heinrich von Murnau (Uxas)

Digitalizado por:

Zettai Van Ugen

Un documento de:

Requiem Nocte