



Malocusianos



“Ahora estás bajo mi techo.”

Muchos Vástagos dan por supuesto su derecho a merodear por la noche. Rondan por barrios degradados, se disputan prestigio y poder en el Elíseo y vuelven a sus refugios para alimentarse o pasar el día, sin darse cuenta de que hay otros que no son tan libres como ellos.

Esparcidas acá y acullá, en las lindes de las ciudades, en vecindarios marchitos de riquezas que se desvanecen, o en comunidades que se desmoronan con poblaciones menguantes, hay casas – casas antiguas – que aún exudan los aromas de la riqueza, la nobleza y el prestigio. A la vez ocupadas y no ocupadas, a la vez embrujadas y no embrujadas, estas antiguas y amplias mansiones de piedra y roble son las guaridas de unos Vástagos prácticamente sésiles llamados Malocusianos.

Los Malocusianos están vinculados a sus refugios con vínculos de sangre. Fuera de sus refugios, son más débiles que muchos Vástagos, pero, dentro de los límites de su territorio, las Arañas son realmente los señores de su dominio, y pobre del Vástago que desafíe a una Araña en su propio terreno.

Clan Paterno: Ventrue

Apodo: Arañas

Alianzas: Invictus (y, raramente, Ordo Dracul)



Apariencia: En general, los Malocusianos representan la quintaesencia de la burguesía asentada. Manifiestan todos los rasgos comunes a eruditos y acomodados.

Su gusto para la ropa es profundamente conservador, llegando a casos extremos: los Malocusianos son famosos por llevar ropas 50, 60 o incluso 70 años pasadas de moda. Dependiendo de las fechas en cuestión, esto puede hacerlos parecer “retro” o simplemente locos.

Refugio: Los Malocusianos construyen sus vidas enteras alrededor de sus refugios. Sus sires sólo los liberan de su supervisión después de que los chiquillos hayan adquirido refugios adecuados para sí, y, para los Malocusianos, “adecuados” bien puede ser sinónimo de “palatinos.” Pocos sires Malocusianos liberarán chiquillos que no hayan encontrado refugios con varias habitaciones, una guarida subterránea, una considerable biblioteca, varios salones y, probablemente, una sala de bailes.

Sin embargo, al contrario de lo que piensan los Vástagos que conocen el comportamiento de las Arañas, los Malocusianos tienen un gran interés (y habilidad) en adaptarse a entornos modernos o decrepitos de lo que pueda parecer. Algunas Arañas anidan en lugares que parecen, desde el exterior, ruinas consumidas por el fuego o agujeros en el suelo. La grandeza explícita no es la única herramienta que tiene un Malocusiano para atraer a las moscas.

Trasfondo: Riqueza, aislamiento e intelecto son los rasgos clave de quienes se convierten en Malocusianos. El hijo de una acaudalada familia que no tuvo la ventaja de la primogenitura, la recluida viuda que heredó la fortuna y las propiedades de su marido tras un trágico accidente, el excéntrico erudito cuya obra resultó inesperadamente lucrativa – cualesquiera de estos serían excelentes candidatos para la línea Malocusiano. (La línea de sangre sí muestra, sin embargo, cierta predilección por las familias de las “viejas fortunas” ante los nuevos ricos). Familias políticas, artistas excéntricos y vástagos de depravadas dinastías forman parte del núcleo de la línea de sangre Malocusiano. Los candidatos ideales para este tipo de Réquiem son, por razones obvias, raros, pero también lo son los miembros de esta línea en general. Se sabe que algunos antiguos adoptan de buena gana si encuentran almas que no tienen las propiedades necesarias o el dinero necesarios, pero sí muchos de los otros rasgos que una Araña puede considerar ideales.

Creación de personaje: Las mentes brillantes (aunque algo enloquecidas) son el sello de la línea de sangre Malocusiano. Los Atributos (y Habilidades) mentales son los primarios. Algunos de estos Vástagos se pasan décadas, incluso siglos, sin salir de sus refugios. Como resultado, sus Atributos Físicos normalmente son los terciarios; se requiere un tipo de mente (y psique) muy especial para aclimatarse a este tipo de existencia.

Muchos Malocusianos están al menos moderadamente acomodados en el momento de su Abrazo. La mayoría debería tener *al menos* tres círculos en Recursos, y preferiblemente cuatro o más. Igualmente, muchas Arañas ya tienen en el momento del Abrazo hogares merecedores de cinco círculos de Tamaño de Refugio en el momento del Abrazo.



Disciplinas de la Línea de Sangre: Animalismo, Domus, Presencia, Vigor

Debilidad: El Réquiem de un vampiro Malocusiano tiene lugar principalmente – y necesariamente – en su refugio. Además de la debilidad de clan Ventrue, los Malocusianos también sufren de una debilitadora dependencia de sus refugios. Incluso para cruzar el umbral de sus refugios y salir a la noche exterior una Araña debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad. Cada punto de Fuerza de Voluntad gastado de este modo le permite al Malocusiano actuar fuera de su refugio durante un número de horas igual a su Humanidad. En cuanto han pasado esas horas, debe gastar otro punto de Fuerza de Voluntad para poder seguir actuando. Si el Malocusiano no hace este gasto de Fuerza de Voluntad, recibe un penalizador de –1 a todas las tiradas Sociales y mentales hasta que lo haga.

Organización: A pesar de que raramente dejan sus refugios, los Malocusianos mantienen estrechas redes de comunicación entre ellos. Antaño, lo lograban mediante correspondencia escrita u oral enviada por mensajeros animales, aunque actualmente usan teléfonos e Internet. Son conscientes del peligro que esta red suya supone para la Mascarada, pero son muy cuidadosos en cuanto a su discreción, y unos pocos de ellos son aficionados a la criptografía. Aún así, los mensajes más delicados los envían con animales, como se hacían las comunicaciones siglos atrás.

Debido al tiempo que los Malocusianos dedican a escudriñar periódicos y medios de comunicación en busca de noticias del mundo exterior, las primeras noticias de los grandes avances en las vidas de los mortales de otras ciudades a menudo provienen de un contacto Malocusiano, y muchos Príncipes (y correveidiles) mantienen relaciones con las Arañas sólo por este motivo. Al margen de esto, los Malocusianos son miembros que la sociedad vampírica a veces no detecta, hecho que están contentos de usar en propio beneficio.

Conceptos: Noble exiliado, erudito hogareño, guardián de la biblioteca del Príncipe, ermitaño escalofriante, araña conspiradora en el centro de una telaraña de influencias, capo mafioso mutilado.

Tipo de Documento:
Oficial

Autor:
Ylmir

Digitalización:
Uxas

Un documento de:
Requiem Nocte