

# FRANKENSTEIN

## Los Miserables



*"No soy tu Adán"*

¿Qué es lo que hace a un hombre?  
¿Cuáles son los componentes de un ser humano? ¿Es el hombre más que la suma de las partes que componen el todo?

Los hijos de Frankenstein encarnan estas cuestiones. Poseedores de una gran fuerza y salvajes pasiones, y sin embargo deformes e inacabados, su condición los convierte en personificaciones de este acertijo. También representan la pregunta de manera literal, pues consisten en un batiburrillo de partes humanas cosidas entre ellas y animadas por electricidad canalizada- blandiendo gran poder pero aun no humanos por completo.

Incluso con toda la Inquietud que causan, el resto de los Linajes Prometeicos siguen siendo el resultado intencionado de los oscuros milagros que los trajeron a la existencia. No así los descendientes del monstruo de Frankenstein. Su Progenitor fue un error, la pesadillesca mezcla de una docena de cadáveres.

Incluso aunque unos pocos de estos retales humanos en los últimos doscientos años no han sido necesariamente horribles, todos comparten la misma maldición: Están separados de la humanidad, y lo saben. Los miembros de la familia Frankenstein han de afrontar esto cada día de su vida.

La miseria convierte a muchos de ellos en demonios, pero otros tantos logran canalizar la creciente cólera en inspiración,

atemperándola con fuerza galvánica. A su propio modo, se transforman en héroes.

Bilis y fuego mezclados en su interior, dando lugar a un brebaje embriagador y turbulento. Electricidad- el fluido fuego líquido del alquimista- es el constante legado de su creación. Un Frankenstein no es más que una colección de partes de cadáveres dolorosamente cosidas entre sí yaciendo sobre una mesa, hasta el momento en que la maquinaria de la creación hace pasar un simple arco de electricidad a través de su cuerpo.

Traído a la vida en estado de shock, abre sus ojos a un mundo que ya comienza a rechazarle. La electricidad permanece en su interior, crepitando a través de sus venas.

Esta electricidad chisporrotea en los ojos de cada uno de los Miserables. Impulsa su habla, proporcionado cierta elocuencia que contradice la extraña naturaleza de sus desfiguraciones y la Inquietud que causan. El fuego llena las mentes de los Frankenstein. A pesar de no tener alma, la energía de la inspiración fluye por ellos.

La incapacidad de esconder la verdad de lo que son da a los Miserables una franqueza y honestidad que puede hacer que el hablar con uno sea una experiencia incómoda más allá de la mera Inquietud. No pueden mentirse a sí mismos, así que pocos ven razones para mentir a los demás. Ven la verdad, y van directos al

meollo de la cuestión. Los aires y las gracias sociales están perdidos para muchos de ellos.

Al estar hechos de retales los cuerpos de los Frankenstein pueden a veces parecer desmañados. Las partes tomadas de diferentes cadáveres no siempre armonizan como debieran. Algunas veces, en especial cuando uno de los Miserables sufre de Tormento, las partes del cuerpo pueden llegar a pelear entre ellas. Tal vez una mano comete terribles actos mientras el resto del cuerpo lucha por detener a su díscolo miembro, o el Frankenstein encuentra que su cerebro se queda temporalmente atrapado en un cuerpo que ya no le obedece.

El habla resulta complicada por los mismos motivos. Cuando despiertan por primera vez, los Frankenstein tienen problemas para recordar los idiomas hablados por los cadáveres que contribuyeron a formar su cuerpo. Durante un tiempo, tienen problemas pronunciándolo. Pasa pronto, pero unos pocos-aquellos que se hallan sin contacto alguno con otros Prometeos- nunca llegan a encontrar fácil el lenguaje. Algunos aprenden a comunicarse por ellos mismos desde cero o aprenden su propio idioma de otros Prometeos los cuales pasan poco tiempo en compañía civilizada. Sin educación alguna respecto a los modales o el habla moderna, muchos hablan utilizando arcaísmos, mientras otros usan frases cortas y simples que sin embargo les permiten comunicarse perfectamente.

Una mezcla de humor colérico y electricidad guía sus acciones. Un Frankenstein de peregrinaje rara vez puede ser detenido. Incansables e infatigables, rara vez caen presa de la apatía, y siempre demuestran coraje. El colérico gobierna sobre el resto de los humores en los Miserables, y sus efectos emocionales son fáciles de ver. La bilis se manifiesta en un sentimiento continuo de descontento. Necesitan huir de quienes son.

Muchos se toman esto como un estímulo en su camino hacia la Mortalidad. Otros buscan otras vías de escape.

Siempre sienten la necesidad de luchar. Rara vez un Frankenstein hace las cosas por las buenas. Los Miserables que encuentran significado a su existencia son aquellos que encuentran algo por lo que luchar. La lucha no implica siempre violencia física, aunque puede, y suele hacerlo. Los Frankenstein luchan para acceder al camino de la Mortalidad. Luchan por la seguridad y la ayuda de otros Prometeos con los que se han aliado. Luchan por rabia. Luchan por el amor no correspondido (y siempre es no correspondido, al menos hasta que hallen una

manera de evitar la Inquietud). Luchan por hacerse oír entre sus camaradas Prometeos.

Demasiadas veces, luchan contra sus propias emociones desbordadas.

Las pasiones nacidas de la insatisfacción suelen terminar mal. En los Miserables, la determinación suele ir acompañada de terquedad. Cuando algo, o alguien se interpone en su camino, les asaltan pensamientos de venganza. El deseo de volverse verdaderamente mortal puede conducir a la envidia desesperada de la gente normal que posee un precioso don y ni siquiera es capaz de ver lo maravillosas que son sus vidas. La envidia y la terquedad conducen a la venganza una y otra vez. La rabia conduce a la violencia. El salvajismo de la primera criatura del Dr. Frankenstein es legendario. Cuando se vio atrapado por el Tormento, la gente sufrió y murió. Su Miserable progenie continúa esta tradición, cayendo en un estado de rabia homicida cuando sus planes se tuercen.

Muchos de los otros Prometeos- ellos mismos la progenie de creaciones que no fueron un error a ojos de sus demiurgos- suelen mirar por encima del hombro a los Frankenstein. En un tropel de Prometeos de diversos Linajes, los Miserables suelen tener mucho que demostrar. Y aun así, a pesar de no poseer la constancia de un Tammuz, la gracia de una Galatea, el conocimiento de un Osiris o las aptitudes sobrenaturales de un Ulgan, están poseídos de un celo que sobrepasa al de cualquier otro.

A pesar de sus limitaciones, a pesar de todo, los Miserables tienen las mismas posibilidades de convertirse en los líderes o portavoces de los troyes Prometeos que cualquier otro Linaje.

Las deformidades de los Frankenstein son un recordatorio, no solo para ellos sino para todos los Prometeos de lo que son y de lo que pueden llegar a ser. Pueden que no tengan alma, pero tienen corazones repletos de fuego e hígados llenos de bilis y no cesaran hasta que su Peregrinaje este completo.

**Progenitor:** Todo el mundo conoce la historia de Víctor Frankenstein. La literatura y las películas los han convertido a él y a su monstruo leyendas de la post-Ilustración. Las diferentes versiones de la historia coinciden en el hecho de que el obsesivo deseo de Frankenstein por crear vida le llevó en lugar de ello a crear un monstruo. En respuesta el monstruo arruinó la existencia de Víctor.

Los métodos de Víctor- mezclando alquimia paracelsiana y ciencia ilustrada- no deberían haber funcionado. Fuera el resultado de extrañas condiciones, improbable ciencia o un acto de Dios el caso es que el monstruo abrió los ojos, solo para ver como su creador se volvía con asco. Frankenstein quería que su creación fuese un ser bello, un nuevo Adam Kadmon, un completo y perfecto hombre, nacido en la inocencia. Lo que creo fue un aborto.

Escapando de su confinamiento, el monstruo de Frankenstein viajó a lo ancho del mundo encontrándose tan solo con rechazo y soledad.

La Criatura acabó por odiar a Víctor por darle la vida y juró venganza. Las posibilidades del monstruo, sin embargo, eran limitadas. Fuese a donde fuese, allí donde intentaba mantener algún tipo de contacto con la humanidad, se encontró rechazado y atacado. Eventualmente, y sin ningún otro lugar a donde ir, la Criatura volvió a perseguir a Frankenstein, rogándole que le fabricase una compañera, una esposa.

La versión más conocida termina con Frankenstein fallando en la conclusión de la Novia, destruyendo su cuerpo inacabado antes de darle la vida. En otra versión completa su segunda criatura. Esta versión termina con la novia rechazando al monstruo.

Movido por la ira, la Criatura lanzó terribles amenazas contra la seguridad de la familia de su creador y después se retiró. Durante el siguiente par de años la Criatura hizo mucho por cumplir su amenaza.

Aunque, al final, la Criatura no fue responsable directa de la muerte de Frankenstein, sí que fue la fuerza impulsora detrás de ésta. Frankenstein persiguió a su creación hasta el Ártico. Para cuando un barco de exploración inglés lo encontró, ya estaba muriendo de frío y cansancio. La historia más habitual termina con la Criatura encontrando el cuerpo de Frankenstein y, consumido por el remordimiento, acabando con su propia vida.

En realidad la Criatura sigue aquí. En cierto momento aprendió como crear sus propias criaturas. Tal vez aprendió del mismo Frankenstein, observando mientras el demiurgo trabajaba en la malhadada Novia. Ciertamente tuvo sus propios hijos Prometeos. La chispa del Fuego Divino que le animaba obró su magia alquímica y transmutó su entendimiento, imbuyéndolo con el conocimiento de cómo crear sus propios monstruos.

Los Miserables dicen que fue la Criatura quien creó a la Novia, no Frankenstein, y que este falló de manera espectacular. En lugar de una compañera, creó una Pandora. De la misma manera que el monstruo de Frankenstein plagó la vida de su creador, la Novia y su progeie aun atormentan a su Progenitor, incluso ahora.

Víctor Frankenstein fue el último de su linaje-la Criatura se encargó de ello. Aun así, gracias al Linaje de la Criatura, Víctor tuvo hijos (por así decirlo) y la línea familiar de Frankenstein continúa.

**Otros Apodos:** Fulminados por el Trueno, Karloffs (o Elsas), Hombres de Retales.

**Apariencia:** Los Frankenstein son creados de los fragmentos de varios cadáveres distintos cosidos entre sí. Cuando deciden hacer a otros de su clase, buscan las mejores partes disponibles. Suelen preferir los restos de gente musculada y en forma.

La mayoría de las veces, los mejores fragmentos no encajan entre sí. Un Miserable podría tener piernas o brazos desaparejados de distinto tamaño. Estas deformidades no suelen ser obvias la mayoría del tiempo, pero los mortales tienen la extraña sensación de que algo no encaja en la apariencia del Prometeo, incluso si no pueden ver nada realmente raro.

Cuando sus desfiguraciones permanecen ocultas, los Miserables rara vez resultan atractivos. Incluso aunque no sean feos per se, algo acerca de ellos resulta raro en cierto modo. Incluso cuando parecen mortales, muchos de ellos aparentan ser una caótica mezcolanza de atributos que, tomados separadamente, resultarían bellos- un brazo musculoso, una barbilla noble, manos gráciles. Rasgos como músculos abultados, ojos desaparejados o pelo grasiento son obvios para todo aquel que los ve.

En los breves momentos en que sus desfiguraciones son visibles, muchos Frankensteins son muy altos, como su Progenitor. Otros puede que no sean tan altos pero lo compensan en constitución con músculos potentes y venosos, si bien asimétricos. El cabello tiende hacia los extremos. Algunos de entre los Miserables tienen matas de pelo en lugares donde no debería crecer. Otros tienen pelo ralo y grasiento en parches, y otros no tienen pelo en absoluto. Habitualmente sus facciones serían impresionantes si armonizasen entre sí. Las bocas anchas y las dentaduras robustas son comunes en los Miserables. Muchos poseen ojos

llorosos que son o bien demasiado pequeños para sus cuencas, perdiéndose bajo unos pesados párpados, o bien muy grandes, resultando saltones. No todos los Frankenstein tienen ambos ojos del mismo color. No todos los Frankenstein tienen ambos ojos.

**Desfiguraciones:** Cuando los Miserables usan sus poderes, las juntas entre las diversas partes del cuerpo resultan aparentes. Diferentes zonas del cuerpo podrían tener colores de piel distintos. Las juntas podrían ser grandes cicatrices blancas. Podrían estar cosidas con cualquier cosa, desde el vasto hilo de toda la vida, hasta alambre de acero. Algunas áreas podrían estar unidas mediante placas ribeteadas de cuero o metal. Al usar Pyros o al canalizar sus poderes, resulta evidente que algunos Frankenstein tienen terminales eléctricas en lugares extraños de su cuerpo, surgiendo de entre las uniones de la carne. Tal vez sean pequeñas varas de cobre en dorso de sus manos. Otras veces son tornillos en la parte de atrás de la cabeza, o pequeñas espinas de cobre brevemente visibles surgiendo de la cabellera. Tal vez el Miserable tenga pequeñas placas metálicas de contacto fundidas con la piel de la parte superior de la columna, o tal vez las tenga en el cuello o en el pecho. Cuando las desfiguraciones del Frankenstein se vuelven evidentes, estas terminales podrían chisporrotear o lanzar arcos de electricidad a través del cuerpo del Prometeo.

**Humor:** Colérico (vengativo, ambicioso)

**Elemento:** El Fuego anima a los Miserables, representado en el rayo o la fuente de electricidad que dio la vida al primer monstruo de Frankenstein. El Fuego es el elemento del coraje y la inspiración, de la persuasión y la ira.

**Concesión:** Fuerza Impía.

**Refinamientos:** Los Miserables practican todos los Refinamientos. Es más probable, sin embargo, que los Frankenstein practiquen el Refinamiento Cuprum, manteniéndose alejados de la sociedad humana que les recuerda sus diferencias, hasta el momento en que se sientan preparados para recuperar su inmortalidad y hacer las paces con la Naturaleza.

La lucha contra oponentes tanto abstractos como físicos resulta fácil para los Miserables, así que un número igual de grande de ellos practica Stannum, canalizando su rabia en actos de agresión que pueden estar o no justificados. Los Frankenstein que practican el Refinamiento del estaño se convierten en guerreros monstruosos, algunas veces héroe y villano al mismo tiempo.

La misma rabia que impulsa a los Miserables a practicar Stannum, lleva a muchos a practicar el Refinamiento del Flujo. Los Frankenstein que descubren a los suyos practicando Centimani, suelen mostrarse inmisericordes en sus esfuerzos por destruir lo que ellos consideran un Prometeo degradado. Pocos Prometeos practican Mercurius. La incomodidad con su estado, hace que la práctica de refinar y perfeccionar éste resulte errónea a ojos de muchos de ellos.

**Creación del Personaje:** Los Frankenstein tienen la misma posibilidad de favorecer cualquier categoría de Atributos. Aunque la Presencia suele ser baja, los Miserables pueden ser elocuentes y muchos tienen puntuaciones de Manipulación y Compostura sorprendentemente altas. Un físico brutal a veces esconde una lengua afilada y un agudo intelecto. La costumbre de los Frankenstein de atraer el conflicto significa que las Habilidades y los Méritos Físicos suelen ser primarios. Gigante es un Mérito particularmente común. Muchos Miserables están contruidos con componentes más grandes que la media, mientras que otros crecen en el momento en que el poder animador fluye por primera vez a través de ellos, distendidos por la energía mística.

Fortaleza y Justicia son Virtudes habituales; Envidia e Ira son Vicios comunes.

**Conceptos:** niño víctima de abusos, inocente solitario, profeta con pancarta del fin del mundo, ermitaño erudito, científico, espíritu de la venganza, supervivencialista, novia involuntaria (o marido), leñador.

## Estereotipos:

\*Galatea: Puede que seas bella, pero eso no te hace mejor que yo. Harías bien en recortarlo.

\*Osiris: ¿Qué razón podrías tener para ser tan jodidamente presumido?

\*Tammuz: ¿De qué sirve la fuerza sin propósito?

\*Ulgan: Pasas mucho tiempo tratando con el mundo de los espíritus. ¿De qué te sirve eso para sobrevivir aquí y ahora? ¿Qué hay de este mundo?

\*\*\*\*\*

\*Vampiros: Tu cuerpo está muerto. El mío lo estuvo, pero ahora vive. ¿Quién de nosotros sale ganando?

\*Hombres-Lobo: Podéis jugar a ser monstruos, pero no sabéis lo que es. En absoluto. Vosotros podéis volver a cambiar.

\*Magos: Sois como el.

\*Mortales: Tenéis mucho y sois incapaces de verlo. Simplemente lo mandáis a la mierda.

Documento:

Oficial

Traducción:

Thorbis

Autor:

White-Wolf

Maquetación:

Uxas

Fuentes:

Promethean: The Created

REQUIEM NOCTE

[www.requiemnocte.net](http://www.requiemnocte.net)