

GLOSARIO V20 BÁSICO

**Directrices de traducción para
Vampiro: La Mascarada 20^o Aniversario**

Directora y productora ejecutiva: Dhaunae De Vir
“Daphne”.

Glosarista mayor: Héctor Gómez Herrero.

Corrector y fonética: Daniel M. Schultes.

Correctores: Alejandra “Argéntea” González y Miguel
Ángel Lucas.

Maquetador: Marcos Manuel “EnOCH” Peral Villaverde.

Ilustraciones: Mark Kelly y Carlos García Revilla.

Impresión y distribución: Nosolorol Ediciones.

Publicado por: Nosolorol Ediciones, calle Ocaña 32, 28047 Madrid.

www.nosolorol.com ediciones@nosolorol.com



© 2011 CCP hf. Todos los derechos reservados. La reproducción sin el permiso escrito de la editorial está expresamente prohibida, salvo para la elaboración de reseñas.

White Wolf, Vampiro, Mundo de Tinieblas, Vampiro: La Mascarada y Mago: La Ascensión son marcas comerciales registradas de CCP hf. Todos los derechos reservados. Vampiro: El Réquiem, Hombre Lobo: El Apocalipsis, Hombre Lobo: El Exilio, Mago: El Despertar, Promethean: The Created, Changeling: The Lost, Hunter: The Vigil, Geist: The Sin-Eaters y Sistema Narrativo son marcas registradas de CCP hf. Todos los derechos reservados.

Todos los personajes, nombres, lugares y texto del presente documento son propiedad de CCP hf.

CCP North America Inc. es una subsidiaria propiedad absoluta de CCP hf.

Este libro hace uso de lo sobrenatural para ambientaciones, personajes y temas. Todos los elementos místicos y sobrenaturales son ficticios y están destinados únicamente a propósitos lúdicos. Este libro contiene material explícito. Se recomienda sólo para lectores adultos.

Visita White Wolf online en <http://www.white-wolf.com> y visita Onyx Path online en <http://www.theonyxpath.com>.

GLOSARIO V20

BÁSICO

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN

Qué es el Glosario 5

GLOSARIO

Glosario Español–Inglés 9

Glosario Inglés–Español 30

APÉNDICE

Lista de Disciplinas 39

Lista de Méritos y Defectos 47





Introducción

«Lo que tienen las palabras es que los significados pueden retorcerse como una serpiente, y si quieres encontrar serpientes, entonces búscalas detrás de palabras que han cambiado de significado.»

— Lores y Damas, Terry Pratchett

Qué es el Glosario

A fin de elaborar una traducción buena y consistente, era evidente que el equipo de traducción debía contar con un glosario de términos de juego al que recurrir en caso de duda. Puesto que dicho glosario, de existir, no estaba a nuestro alcance, tuvimos que desarrollarlo nosotros mismos. No podía tratarse de un mero diccionario inglés-español, era también necesario explicar por qué se había elegido una determinada palabra o expresión de entre la variedad de opciones para traducir ciertos términos.

Este glosario, además, serviría como referencia al equipo de traducción en caso de publicar en español otros libros de **Vampiro: La Mascarada**. Precisamente, lo hemos denominado **Glosario V20 Básico** con visión de futuro: es el glosario que se corresponde con el libro principal de la línea V20 y nuestra intención es llegar a sacar un *Glosario V20 Ampliado*, que incluya todos los términos de juego de la línea V20. Por supuesto, sería interesante poder sacar los correspondientes *Glosario X20* para las demás líneas del vigésimo aniversario, de modo que al final se pueda crear un *Glosario 20 Definitivo* que incluya todos los Glosarios.

Puesto que algunas decisiones podían resultar controvertidas si no se ofrecían los correspondientes argumentos que nos habían llevado a tomarlas; pronto nos dimos

cuenta de que estas explicaciones podrían ser también apreciadas por el resto de la comunidad hispanohablante de fans para resolver dudas que siempre nos habían rondado a muchos y que, por lo tanto, sería buena idea hacer público este glosario para uso y disfrute de todos.

Dado que nuestra meta era no sólo dar con traducciones precisas, sino también mantener un alto estándar de corrección, homogeneidad y coherencia en el uso de mayúsculas y minúsculas, y de redondas y cursivas, determinamos que todas estas normas deberían quedar igualmente reflejadas en el glosario para que los jugadores pudiesen atenerse a ellas una vez éste viese la luz pública. También hemos tratado de explicar mediante notas la razón de ser de aquellos términos cuya grafía o pronunciación difiere de los del mundo real, o incluso la de aquéllos cuya pronunciación puede variar ampliamente dentro del propio Mundo de Tinieblas. En palabras del propio Justin Achilli, esto se debe principalmente a que los vampiros (así como el resto de criaturas sobrenaturales) se esconden a plena vista y, por ello, ciertos términos y expresiones se utilizan fuera de sus contextos habituales (Brujah, Camarilla, Melpómene...), se presentan con variaciones respecto a su etimología (Daimoinon), o se retuercen ciertos aspectos culturales de carácter regional (todo un Clan llamado “Juan”, los Giovanni). Hemos tratado de esclarecer algunas de estas curiosidades y rarezas que indican de

Leyenda del Glosario

Voz en español [Voz en inglés] /Fonética/ (Pronunciación recomendada en español)

Anotaciones explicativas:

Se ha optado por incluir una pronunciación adaptada al español junto con la fonética propia del idioma de origen aquellos términos más problemáticos a fin de proporcionar una pronunciación accesible y comprensible en nuestro idioma. Esta pronunciación no siempre se ajusta completamente a la fonética original, pero sí es lo suficientemente común y similar al original como para resultar correcta y comprensible entre todos los aficionados hispanohablantes.

manera velada y encubierta la presencia vampírica entre los humanos, y lo hemos hecho tanto desde la perspectiva intrajuego como atendiendo a las razones creativas y editoriales a las que hacen referencia estos términos clave de **Vampiro: La Mascarada**.

Criterios generales para mayúsculas

Siempre van en mayúsculas:

- Nombres de Clanes y Líneas de Sangre.
- Nombre de Sectas: Camarilla, Sabbat, Independientes, Anarquistas.
- Facciones dentro de cada Clan, Secta y Línea de Sangre: Iconoclastas, Poseurs, Ultraconservadores, etc.
- Organismos de mando y organizaciones vampíricas y mortales: Mano Negra, Círculo Interior, Inquisición, etc.
- Nombres de Disciplinas, Sendas y Rituales.
- Nombres de los niveles (Poderes) individuales de las Disciplinas. En caso de que éstos estén compuestos por más de una palabra, todos ellas irán en mayúsculas, salvo los artículos y las preposiciones. Se ha establecido este criterio para evitar posibles confusiones ya que, por ejemplo, el lector puede interpretar de forma distinta «Utilizó los ojos de la bestia para guiarse a través de las cloacas» que «Utilizó los Ojos de la Bestia para guiarse a través de las cloacas».
- Nombres de Ignoblis y Auctoritas Ritae.
- Eventos históricos o mitológicos, pasados, presentes y futuros, así como eventos de la mitología vampírica: Convención de Thorns, Gehenna, Jyhad, etc.
- Nombres de Méritos y Defectos.

- Nombres de las Sendas de Iluminación.
- Nombres de los momentos cruciales en la no-vida de un vampiro: Abrazo, Transformación, Beso, Caza, Muerte Definitiva, etc.
 - Las formas verbales de dichos momentos: Abrazar, Besar, Vincular, Cazar, etc.
 - Los estados propios de un vampiro (y no de un humano): Frenesí, Röttschreck, Letargo, Golconda, etc.
 - Los cargos: Príncipe, Sacerdote, Arzobispo, Primogénito, etc.
 - Los rangos de antigüedad de un vampiro: Retoño, Neonato, Ancilla, Antiguo, Matusalén, Antediluviano, etc.
 - Toda alusión a la Generación de un vampiro: Segunda Generación, Tercera Generación, Decimotercera Generación, etc. Excepción a esta norma será cualquier referencia a un vampiro en concreto por medio de su Generación, en este caso la numeración de la misma se expresará en minúscula: un sexta Generación, un octava, un novena, etc.
 - Los Rasgos del personaje, especialmente aquéllos que aparecen en la hoja de personaje: Fuerza de Voluntad, Virtud(es), Coraje, Habilidad(es), Fuerza, Destreza, Malherido, Tullido, etc.
 - Nombres de Atributos, Habilidades, Especialidades, Virtudes y Trasfondos.
 - Nombres con los que las criaturas sobrenaturales se denominan a sí mismas: Vástagos, Cainitas, Garou, Despertados, etc.
 - Nombres de las criaturas a caballo entre lo humano y lo sobrenatural, cuyo poder es reducido, así como las posibles categorías dentro de éstas: Ghouls, Parentela, Aparecidos, Resucitados, Kinain, etc.

Siempre van en minúsculas:

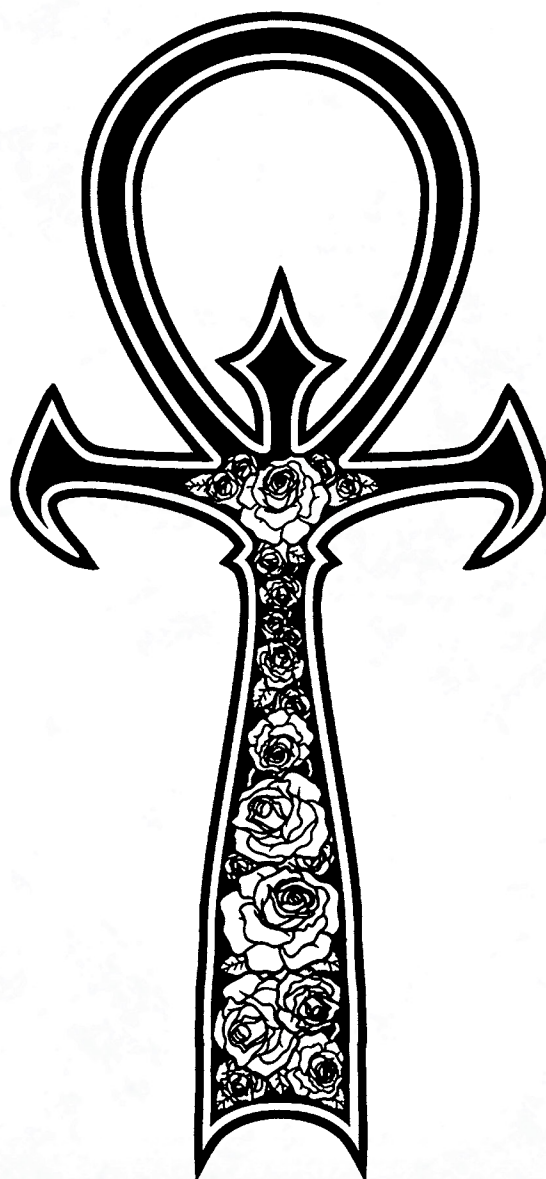
- Los nombres vulgares de las criaturas sobrenaturales: vampiros, hombres lobo, magos... Esto incluye tanto el término wraith como changeling, palabras comunes en inglés, pero que se ha optado por no traducir dado que el folclore latino no posee figuras que sean realmente equivalentes a dichas criaturas y por tanto la lengua española carece de palabras específicas para ellas.

- Los distintos tipos de agrupaciones menores que no llegan a la categoría de Secta ni de facciones de éstas: manada, coterie, prole, etc.

- Los apelativos, principalmente de jerga vulgar, con los que se denomina a vampiros específicos y no a grupos o facciones amplias de la Estirpe: vividor, casanova, sirena, beodo, etc.

- Los términos despectivos para referirse a los humanos como simple alimento: ganado, bolsa de zumo, recipiente, etc.

- Términos de mecánica de juego que no aparecen por escrito en la ficha: dificultad, fallo, fracaso, turno, reserva de dados, puntos temporales, puntos permanentes, los tipos de daño (letal, contundente, agravado), etc.





MK

Glosario

Español - inglés

A

Abrazar [Embrace, to]

Dado que tanto Abrazar como ser Abrazada es un momento determinante en la no-vida de todo vampiro se ha optado porque la forma verbal mantenga también la mayúscula, puesto que tanto convertirse en vampiro como engrender un Chiquillo son de vital importancia en la existencia de todo Vástago.

Abrazo, el [Embrace, the]

Al ser uno de los momentos cruciales en la no-vida de todo vampiro se ha optado por escribir el término en mayúscula, tal y como aparece en la versión en inglés del V20.

absorción [soak]

Academicismo [Academics]

acción automática [automatic feat]

acción enfrentada [resisted action]

acción extendida [extended action]

acción refleja [reflexive action]

Dado que en español los actos realizados de forma inconsciente se denominan reflejos y no reflexivos, se ha

primado esta traducción sobre la de “acción reflexiva” que a priori podría parecer más directa.

acción sencilla [simple action]

acechador [stalker]

agravado [aggravated]

Ahrimán, pl. Ahrimanes [Ahriman, pl. Ahrimanes]

Se ha optado por escribirlo con tilde siguiendo las normas ortográficas españolas, pese a no ser un término aceptado por la RAE, para así facilitar el uso tanto en singular como en plural. El nombre proviene de un concepto zoroástrico similar al Lucifer judeocristiano, una personificación de todo el mal del mundo entre los persas.

Alamut [Alamut]

Habría que referirse a él como “monte Alamut”, dado que las montañas son nombradas de esta forma: monte Everest, monte Kilimanjaro... En caso de nombrarlo como centro de mando o fortaleza se denominará como “el Alamut” tal y como se dice: el Pentágono o el Congreso.

Alastor, pl. Alastores [Alastor, pl. Alastors] /aˈlastor/ (a-lás-tor)

Al ser un préstamo del griego (Αλάστωρ), no lleva tilde y debería aparecer en cursiva pero, como es una palabra de uso común dentro de la sociedad vampírica, se ha optado por el uso de la redonda. Se ha mantenido la grafía más

cercana posible al original, sin españolizar y por tanto sin añadir la tilde. Cabe destacar que la palabra Alastor es llana, mientras que su plural, Alastores, es esdrújula.

Albigense [Albigensian]

Alerta [Alertness]

Aliados [Allies]

Altos Clanes [High Clans]

Amaranto [Amaranth]

Anarquista [Anarch]

Anciano [Ancient]

En mayúscula al hacer referencia a la edad de un Vástago, tal y como los términos Matusalén o Antiguo, especialmente cuando se usa para denominar a un vampiro de la Segunda Generación.

Ancilla, pl. Ancillae [ancilla, pl. ancillae] /aŋ'killa/ (an-kí-la) o /aŋ'filla/ (an-chí-la) dependiendo de si se usa la pronunciación del latín clásico o del eclesiástico.

El término original en latín es femenino, pero se ha optado por usar el término en masculino o en femenino según corresponda. Cabe destacar que la forma para ambos géneros de Ancilla es la misma. En principio, el género no marcado de la palabra sería el femenino (esto es, se usaría en femenino cuando se desconoce el género gramatical del sujeto). Sin embargo, no es raro su uso en masculino como género no marcado. En este sentido, el uso en masculino debería ser más común entre los Vástagos más jóvenes (y así se emplea a lo largo del libro), con un menor conocimiento del latín y, por consiguiente, menos conscientes de la etimología del término. De forma análoga, entre los Antiguos debería ser más habitual ceñirse al género del original en latín. Igualmente, el desconocimiento del término ha generado pronunciaciones adaptadas a la fonética española: /an'θi:á/ (an-zí-lla) o /an'θi/ (an-zí-la).

Anda, pl. Anda [Anda, pl. Anda]

Ángel de Caín [Angel of Caine]

Ángel Negro [Black Angel]

Angellis Ater [Angellis Ater] /aŋ'gellis 'ater/ (án-gue-lis á-ter) o /'aŋdʒelis 'ater/ (án-ye-lis á-ter) dependiendo de si se usa la pronunciación del latín clásico o del eclesiástico.

En redonda, pese a ser un falso latinajo, dado que hace referencia a una Línea de Sangre, además de ser un término de uso relativamente frecuente entre los miembros de la Estirpe.

Es una forma corrupta del latín a partir de *Angelus*, -i y de *ater*, -a, -um. La forma correcta en latín clásico sería *Angelus Ater* (singular) y *Angelis Atri* (plural).

Animalismo [Animalism]

Ansia, el [Hunger, the]

También traducible como el Hambre. En esta traducción se ha primado la opción de Ansia al ser un término más asociado con el vampirismo en el cine y la literatura en nuestro idioma.

Ansioso de Emociones [Thrill-Seeker]

Antediluviano [Antediluvian]

Antiguo [elder]

Antitribu, pl. Antitribu [antitribu, pl. antitribu]

Antitribu se escribe en redonda puesto que es un término en español, y posiblemente por esta razón en inglés aparece en cursiva. Se ha optado también por escribirlo en mayúscula dado que es un término clave a la altura del nombre de cualquier Clan.

Aparecido [Revenant]

Apariencia [Appearance]

apodo [nickname]

Apoteosis [apotheosis]

En mayúscula cuando hace referencia al estado de trascendencia en el que creen los seguidores de la Senda de la Metamorfosis.

Arcanista [Arcanist]

Arcanum, el [Arcanum, the] /ar'kanum/ (ar-cá-num)

Arconte [Archon]

armadura [armor]

Armas de Fuego [Firearms]

Arpía [Harpy]

Arquetipo [Archetype]

Arquitecto [Architect]

Artesanía [Crafts]

Tras barajar otras posibles traducciones (como Pericias u Oficios), se optó por Artesanía puesto que abarca el abanico de habilidad más amplio al tiempo que se ciñe únicamente a aquellas artes u oficios de carácter más manual que intelectual.

Artesano [Artisan]

Artiste [artiste] /ar'tist/ (ar-tíst)

En mayúscula y redonda, pese a ser un préstamo del francés, al considerarse una facción del Clan Toreador.

Arzobispo [Archbishop]

Asesino [Assassin]

Assamita, pl. Assamitas [Assamite, pl. Assamites]

El nombre significa Seguidores o Gente de Assam, probablemente en referencia a Hassan-i Sabbah, un misionario nizarí del siglo XI, líder de los *Hashshashin* (o *Assasinos*), cuya principal fortaleza estaba precisamente en el monte Alamut. Pese a todo, el nombre de este Clan tam-

bién pudiera deberse parcialmente a una confusión por parte de los Cainitas europeos durante la Edad Media, que pensaban que los Asesinos provenían del reino de Assam, al Este de lo que actualmente es India.

Astucia [Wits]

Atletismo [Athletics]

Atributo [Attribute]

Auctoritas Ritae [auctoritas ritae] /awk'toritas 'ritae/ (auctóritas rítæ)

Al ser un conjunto específico de ritos y rituales del Sabbat de tan capital importancia se ha optado por usar el término en mayúscula, al igual que todos los Ritae con esta denominación.

Augustus Giovanni [Augustus Giovanni]

En los nombres propios de los personajes, se ha optado por mantener siempre que fuese posible el nombre original de los mismos y no traducirlos al español. Por ello, se ha respetado el nombre de Augustus y no se ha traducido como Augusto.

Auspex [Auspex]

aura [aura]

Se ha optado por esta opción sobre otras, puesto que al ser algo que se detecta mediante Auspex (con el Poder Percepción del Aura) se sobreentiende que envuelve todo el cuerpo. Esta preferencia se debe a que *aura* posee connotaciones más amplias, al contrario que otros términos como *halo* o *aureola*, que tienden a ser más reducidos y poseen connotaciones más específicamente religiosas.

Autarca [Autarkis]

Autocontrol [Self-Control]

Autócrata [Autocrat]

Azote [Scourge]

B

Baali, pl. Baali [Baali, pl. Baali] /ba'ali/ (ba-á-li)

El nombre de los Baali deriva de un título de respeto semítico, equivalente a amo o señor, con el que se denominaba tanto a dioses como a hombres. Hacía referencia especialmente al dios supremo del panteón fenicio. Baal (o Ba'al) sería más tarde utilizado por los hebreos para denominar a cualquier falso dios. Finalmente, durante el Renacimiento, este antiguo dios fenicio pasaría a ser identificado como uno de los siete señores del Infierno, de aquí la relación de los Baali con los demonios.

Baham, pl. Bahari [Baham, pl. Bahari] /ba'ham/ (ba-jám) /ba'hari/ (ba-já-ri)

Pese a ser un término de origen persa (etimológicamente, significa "primavera"), se ha optado por usarlo en redonda al ser el apodo de los seguidores de una de las Sendas de Iluminación.

Bajos Clanes [Low Clans]

bancarizar [banking]

Se ha optado por esta forma verbal para denominar el acto de alimentarse por medio de bancos de sangre, porque permitía mantener el juego de palabras de la versión en inglés, además de ser un término aceptado por la RAE, pese a que quizás no sea la traducción más exacta.

banquero [Banker]

En minúscula, al referirse a vampiros específicos y no a grupos o facciones amplias dentro de la Estirpe.

Banquete de Sangre [Blood Feast]

Baño de Sangre [Blood Bath]

Bardo [Bardo]

Barón [Baron]

Como título entre los miembros del Movimiento Anarquista se utiliza siempre en masculino, igual que Príncipe entre los miembros de la Camarilla.

Baronía [barony]

barriobajero [Slummer]

En minúscula, al referirse a vampiros específicos y no a grupos o facciones amplias dentro de la Estirpe.

beodo [Lush]

En éste, al igual que en otros términos, se ha detectado una cierta falta de consistencia en el uso de mayúsculas y minúsculas en los términos de juego del V20 original. Así, para la edición en español se ha optado porque aquellos términos propios del juego, tales como Sire, Disciplina o Generación, aparezcan con mayúscula. Los epítetos o calificativos, aun los referidos a un tipo de vampiro, se han utilizado en minúscula, salvo en el caso de los apodos de Clan y Línea de Sangre, al considerar que hacen referencia a un grupo demasiado amplio de Vástagos y que pueden usarse como sinónimos intercambiables con el propio nombre del Clan o la Línea de Sangre.

Bellaco [Rogue]

Para evitar confusiones, se ha optado por traducir *Rogue* como *Bellaco* en el caso del Arquetipo de personalidad, para aquellos vampiros que se alimentan de la Sangre de sus semejantes se ha optado por *rufián* y en el caso del apodo de los Ravnos Antitribu se ha empleado el término *Pícaro*, deshaciendo así la problemática homonimia del V20 original.

Besar [Kiss, to]

Siendo la alimentación del Vástago uno de los actos centrales de la existencia vampírica, se ha determinado emplear el mismo razonamiento que en el caso de Abrazar y usar Besar siempre en mayúscula cuando haga referencia a beber la sangre de un mortal.



Beso, el [Kiss, the]

Puesto que la alimentación de un vampiro es uno de actos sobre los que gira la no-vida de todo Vástago se ha optado por escribir el término en mayúscula, tal y como aparece en la versión en inglés del V20.

Beso de Aspirante [Proxy Kiss]

Al ser una práctica común, y de características muy específicas, del Clan Giovanni se ha optado por emplear el término en mayúscula.

Bestia [Beast]

Bestia, la [Beast, the]

Blasfemo [Blasphemer]

bolsa de zumo [juicebag]

Brahmán, pl. Brahmanes [Brahman, pl. Brahman]

En la edición en inglés del V20, la descripción de este linaje de Ravnos carece de sección en la que se especifica su apodo. Al no estar seguros de si es una errata o algo intencionado dada la división de castas de los Ravnos de la India, la cual no tiene una repercusión real a efectos de mecánica de juego, se ha optado por dejarlo tal cual. Pese a todo, y tras diversas consultas, parece que, de hecho, esta casta de Ravnos carece de apodo formal.

Bravucón [Bravo]

brick de zumo [juicebox]

bruja [witch]

Bruja, la [Crone, the]

En mayúscula al ser el nombre propio de la Fundadora de los Lhiannan.

Brujah, pl. Brujah [Brujah, pl. Brujah] /'bruza/ (brú-ya)

El término parece proceder de *brouhaha*, un vocablo francés onomatopéyico para designar barullo o tumulto, que en inglés hace referencia a una reacción de protesta ruidosa. Es curioso el hecho de que la mayoría de los norteamericanos están convencidos de que el nombre del Clan deriva de la palabra española para *witchcraft* (brujería), pese a que no hay relación entre esta práctica y los miembros de este Clan. En cualquier caso, esta problemática etimológica provoca una disparidad de pronunciaciones. Entre los aficionados estadounidenses y canadienses es más común pronunciar la “j” de Brujah como una “h” aspirada, acentuando la palabra como llana (brú-ha), probablemente atendiendo al posible origen español de la palabra. Por contra, los jugadores británicos, así como la mayoría de los hispanohablantes, pronuncian esa “j” con un sonido simi-

lar a la “y” de adyacente en español, o a la “ll” característica de ciertos acentos argentinos (brú-ya o bru-yá), primando la acentuación llana entre los países de habla hispana y la aguda entre los anglófonos. Se ha optado por recomendar esta pronunciación al ser la más habitual en un mayor número de países, especialmente entre los de habla hispana.

Como nota curiosa, en el videojuego *Vampire: The Masquerade — Redemption*, se usó la pronunciación británica, mientras que en *Vampire: The Masquerade — Bloodlines* se prefirió la pronunciación del inglés americano del término.

Brujo [Warlock]

Bruto [Brute]

burgués [Gentry]

Como en el caso de beodo, se ha optado por la minúscula al ser una caracterización particular y no genérica que hace referencia a un vampiro particular y no a un amplio grupo de ellos como puede ser el apodo de un Clan o Línea de Sangre.

C

cábala [cabal]

Caballero [Knight]

cabezapala [shovelhead]

Cabzarroca [Rockhead]

Caín [Caine]

Cainita [Cainite]

Caitiff, pl. Caitiff [Caitiff] /'kajtif/ (cái-tif)

Caitiff es un arcaísmo inglés que se usaba para referirse a alguien cobarde, despreciable y simple. Era una voz del siglo XIII que provenía del francés antiguo *caitif* (prisionero) la cual, a su vez, proviene del latín *captīvus* (cautivo). Se ha optado por tanto por mantener el término en inglés, dado que está fuertemente asentado entre la comunidad hispana de *Vampiro: La Mascarada* y que carece de una traducción directa y al tiempo arcaica en español.

calienta [Tease]

En minúscula al referirse a vampiros específicos y no a grupos o facciones amplias dentro de la Estirpe.

Callejeo [Streetwise]

El término original es un adjetivo que significa “tener calle”, y dado que la opción de denominar a la Habilidad así no resultaba satisfactoria, se barajaron otras denominaciones como Supervivencia Urbana, Sabiduría de las Calles o Trapicheo, incluso Calle a secas, pero ninguno parecía cubrir todo lo que implica esta Habilidad o resultar lo suficientemente intuitivos; por ello, finalmente se optó por esta denominación, que ya es habitual entre los jugadores de *Mundo de Tinieblas*, la cual les resulta fácilmente reconocible.

Camaleón [Chameleon]

Camarilla [Camarilla]

El nombre de la Secta deriva del de la coterie que más influencia tuvo en su creación. Ésta se denominaba así por el pequeño grupo de cortesanos que rodea a un rey y lo aconseja, política que la propia coterie siguió al pie de la letra para hacerse con muchísimo poder dentro de la Secta tras su fundación. Al ser un nombre originariamente español (dicha coterie contaba además con miembros españoles) el nombre de la Secta debería pronunciarse tal y como se pronuncia habitualmente en español.

cambiaformas [shapeshifter]

Canalla [Canaille]

Tanto el término en español como en inglés provienen del italiano *canaglia* que hace referencia a una muchedumbre de perros.

Caníbal [Flesh-Eater]

Capadocio, pl. Capadocios [Cappadocian, pl. Cappadocians]

El nombre del Clan se debe a que su Antediluviano nunca dio a conocer su verdadero nombre, únicamente desveló que procedía de la región de Capadocia, en Turquía, de ahí que llegase a ser conocido como Cappadocius, nombre que heredaría su Clan.

Capilla [chantry]

Dada la importancia dentro de la estructura de poder de los Tremere, y al ser casas capitulares ante las que todos sus miembros han de responder, se ha optado por usar Capilla en mayúscula siempre que aluda a uno de estos centros de poder del Clan de los Brujos.

Capitalista [Capitalist]

Cardenal [Cardinal]

Carisma [Charisma]

casanova [Casanova]

En minúscula al referirse a vampiros específicos y no a grupos o facciones amplias dentro de la Estirpe.

cauchemar [Cauchemar] /koʃmar/ (cosh-már)

En minúscula al referirse a vampiros específicos y no a grupos o facciones amplias dentro de la Estirpe. Se ha respetado también la cursiva del original puesto que es un término poco usado en la sociedad vampírica, y no tan extendido como otros en los que se ha considerado mejor el uso de la redonda pese a ser también préstamos de otros idiomas.

Caza, la [Hunt, the]

Al ser uno de los actos cruciales en la no-vida ordinaria del vampiro se ha determinado que la Caza, el acto de perseguir mortales para alimentarse de ellos, se escriba con mayúscula.

Caza de Sangre [blood hunt]

En mayúscula al ser una Tradición tan trascendental entre los miembros de la Estirpe, tanto como para ser la expresión más directa de la Sexta Tradición.

Caza Salvaje [Wild Hunt]

En mayúscula al ser el equivalente, por parte del Sabat, de la Caza de Sangre.

Cazador [Hunter]

En mayúscula, únicamente, cuando alude a los Gangrel Rurales, a un vampiro que está Cazando para alimentarse o a un Vástago realizando una Caza de Sangre. En el caso de los humanos no Imbuidos que cazan vampiros y otras criaturas sobrenaturales, se empleará siempre en minúscula.

cazador de brujas [Witch-Hunter]

cazador de cabezas [Headhunter]

Como con el resto de términos que denominan a vampiros concretos y no a grupos amplios, se ha optado por la minúscula.

Cazar [Hunt, to]

En mayúscula tanto cuando hace referencia a Cazar un humano para alimentarse como cuando se Caza un vampiro durante una Caza de Sangre. En ambos casos se sigue la misma lógica que con Abrazar o Diabolizar. Al ser actos de tan vital importancia dentro de la sociedad y la existencia vampírica se ha optado por mantener la mayúscula también en las formas verbales.

Celebrante [Celebrant]

Celeridad [Celerity]

chamán [shaman]

changeling [changeling] /'tʃeɪndʒlɪŋ/ (chéin-y[e]lling)

Se ha optado por dejar el término original en inglés por dos razones. La primera, por ser un término que ya es de uso común entre los seguidores de *Mundo de Tinieblas*, y un cambio únicamente daría lugar a confusiones. Segundo, el folclore popular, tanto español como latinoamericano, carece de una figura que equivalga al changeling tradicional anglosajón, o al menos no es una figura tan arquetípica en nuestra cultura; por ello, el español carece de una traducción directa para el término. La posibilidad más ajustada sería *niño cambiado*, denominación en absoluto satisfactoria para un término de tanto peso dentro del *Mundo de Tinieblas*.

Chiquillo, pl. Chiquillos [childe, pl. childer]

Chucho [Mutt]

En inglés *mutt* hace referencia a aquellos perros de origen incierto, sin casta alguna y raza cruzada. Con *chucho* parte de esos matices se pierde, ya que un *chucho* es aquél que no es de raza pura. Se barajaron otras posibilidades como: *quiltro*, *chusco* o incluso *bastardo*, pero ante la imposibilidad de dar con un término que no sólo reflejase

todos esos matices, sino cuyo uso fuese lo suficientemente extendido, se ha optado finalmente por *chucho* al ser el que mejor entenderían los lectores.

Chupaalmas [Soulsucker]

chupóptero [Lick]

En minúscula al usarse para denominar a Vástagos específicos y no a grupos o facciones de importancia dentro de la Estirpe. Tras barajarse otras posibilidades, como *chupón* o *chupasangres*, se optó por *chupóptero* que no coincidía con ninguna otra denominación relativamente habitual para referirse a los vampiros en general, al tiempo que resultaba suficientemente seria.

Chusma [Rabble]

Se ha optado por el apodo *Chusma* para el Clan Brujah por encima de otras posibilidades al tener un carácter más social y un matiz más desorganizado que otras opciones como *Canallas*, con un carácter más moral, además de coincidir con otros términos de juego, o *Agitadores*, que carecían del matiz de desprecio implícito en el término original.

Cíclope [Cyclop]

Ciencias [Science]

Científico [Scientist]

círculo [circle]

Se ha optado por respetar esta denominación específica para las coteries o agrupaciones de Hermanos de Sangre.

Círculo Interior, el [Inner Circle, the]

Clan [Clan]

Clan de origen [parent Clan]

Clan pilar [pillar Clan]

Cobra [Cobra]

Código de Milán, el [Code of Milan, the]

Competidor [Competitor]

comunero [whig]

El término *whig* hace referencia a un movimiento dentro de las cámaras de representantes inglesas durante las Guerras de los Tres Reinos (siglo XVII), usándose para denominar a quienes defendían la supremacía del Parlamento frente a la del monarca. Ante la imposibilidad de encontrar un término equivalente en español, se ha buscado un análogo en los *comuneros*, que defendieron los privilegios de las Comunidades de Castilla frente a Carlos I.

En minúscula al referirse a vampiros específicos y no a grupos o facciones amplias dentro de la Estirpe.

compañero de Clan [Clanmate]

concejo / concilio [council]

El término inglés *council* podría traducirse como *concejo*, *consejo* o *concilio*, al compartir las tres matices y pro-

venir de una misma raíz etimológica (el latín *consilium*). *Concilio*, un claro cultismo, ha quedado reservado al derecho canónico, a los sínodos de los obispos y demás juntas similares. Al tener el Sabbat una organización interna análoga, en muchos aspectos, a la de la Iglesia Católica, se ha optado por reservar este término para las reuniones de vampiros de la Espada de Caín.

En el caso de la Camarilla, se ha optado por utilizar *concejo* en lugar de *consejo* dado que el uso este último con la acepción de «órgano de gobierno o administración» es relativamente reciente, mientras que la mayor parte de este tipo de órganos dentro de la Torre de Marfil son de fundación bastante más antigua, lo cual, junto con la naturaleza anacrónica de los Antiguos, hace preferible el término *concejo*.

Concejo de la Primogenitura [Primogen council]

Puesto que *concilio* es un término de carácter eclesiástico, las únicas opciones viables para este término eran *consejo* o *concejo*.

Se tuvo en consideración *consejo* en primer lugar, término de mayor difusión en este contexto, y que abarca perfectamente el significado de lo que es y representa el *Primogen council*. Sin embargo, ésta es una acepción relativamente reciente del término, al contrario de lo que sucede con *concejo*, y teniendo en cuenta la propia naturaleza anacrónica de los Antiguos, y por extensión de la Torre de Marfil, se ha considerado oportuno que el término para designar un «órgano que dirige o administra una organización» sea el de más común uso a tales efectos en el momento de la fundación de la Camarilla.

Una búsqueda rápida en los *corpora* textuales de la lengua castellana (y en los diccionarios disponibles en línea a través de la RAE) confirmó que *consejo* tenía anteriormente sólo el significado de «Parecer o dictamen que se da o toma para hacer o no hacer algo», recogido actualmente por la RAE como su primera acepción. *Concejo*, pues, demostró ser la opción más adecuada en este caso.

Concepto [Concept]

Conciencia [Conscience]

Como Virtud que es, hace referencia a la capacidad de discernir entre lo correcto y lo incorrecto desde el punto de vista moral. No confundir con la Habilidad Conciencia.

Concilio Interior, el [Inner Council, the]

Al organizarse en Capillas y poseer Pontífices entre sus cargos, se ha optado por denominar al órgano de mando del Clan Tremere con el término eclesiástico *Concilio* en lugar de como *Concejo*.

cónclave [conclave]

Siempre con minúscula a no ser que aluda a un cónclave en concreto, en cuyo caso se escribe con mayúscula.

Condenado, pl. Condenados [Damned, pl. Damned]

Conducir [Drive]

Conducta [Demeanor]

Confabulador [Conniver]

Conformista [Conformist]

Conocimientos [Knowledges]

consanguíneo [consanguineous]

Consciencia [Awareness]

Como Habilidad que es, hace referencia a la facultad de reconocerse a sí mismo o a otros. No confundir con la Virtud Conciencia.

Contactos [Contacts]

Contramagia [Countermagic]

contundente [bashing]

Conversión, la [Becoming, the]

Al resultar imposible encontrar un término equivalente que se ajuste totalmente al original en inglés, no al menos en cuanto a concepción semántica. En inglés, el término *Becoming* hace especial hincapié al momento preciso del final de un proceso mientras que, en español, cualquier término similar se centra más en el proceso en sí mismo. Estos matices se pierden al traducir de una lengua a otra. Al final, se ha optado por *Conversión* porque, aparte de implicar un cambio, incluye también rasgos semánticos rituales y de adquisición tanto de una nueva fe como de un estilo de vida acorde a ésta.

Convicción [Conviction]

Coraje [Courage]

Corruptor [Corrupter]

corte [court]

coterie [coterie]

Puesto que el término en el original es un préstamo del francés, se ha optado por mantener el término original. En esta decisión han pesado además dos factores determinantes: por un lado, la imposibilidad de encontrar un término totalmente satisfactorio que mantuviese todas las connotaciones que posee *coterie* sin tener asociadas otras particularidades semánticas o sociales que poseen términos como *cuadrilla*, *contubernio* o *conciliábulo*; por otro lado, el hecho de que las traducciones a otros idiomas han mantenido siempre este término, siendo común a las versiones en inglés, francés, italiano, portugués e, incluso, alemán (donde es adaptado como *koterie* en lugar de *coterie*).

Debería aparecer en cursiva por tratarse de un préstamo, pero se ha optado por escribirlo en redonda al ser un término de uso común dentro la Camarilla.

Coto, el [Rack, the]

Se ha optado por *Coto* sobre otras opciones barajadas como *Zona* o *Suburbio* dado que conservaba el matiz de

ser un territorio de caza además de una zona delimitada. Además, posee el beneficio de no localizar esta zona en un lugar específico con respecto a la ciudad en la que se emplaza, como pasa con *Surburbio* o *Barriada*, que se ajustaban mucho a la definición de barrio o zona deprimida, pero emplazaban ésta necesariamente a las afueras de la ciudad, algo que no concuerda con el término original.

Coyote [Coyote]

criado [retainer]

En minúscula cuando no haga alusión directa al Trasfondo.

Criados [Retainers]

crónica [chronicle]

Cruzado [Crusader]

cunctator, pl. cunctatores [Cunctator] /kujk'ta:tor/ (cunc-tá-tor), pl. /kujk'ta:tores/ (cunc-ta-tó-res)

Se ha decidido emplear la cursiva para este término, dado que es un préstamo del latín cuyo uso entre los Vástagos es muy restringido. El uso en minúscula se debe a que denomina a vampiros como entes individuales y no a grupos de vampiros como facciones amplias dentro de la sociedad de la Estirpe.

D

Daimoinon [Daimoinon] /dajm'ojnon/ (dai-mói-non)

El término griego original del cual derivaría es *daimonion*, diminutivo de *daimon*, formado a partir de la adición del sufijo *-ion* a la raíz. Su significado sería el de: «espíritu, divinidad menor e indeterminada; algo divino o extraordinario». Debe tenerse en cuenta, que *daimon* es también la raíz etimológica de “daemon, -is”, término que posteriormente sería usado por la Iglesia para referirse, ya en período clásico y post-clásico, a las entidades espirituales de carácter malvado o maléfico, los “demonios”. Teniendo en cuenta que los autores originales han mantenido de forma consistente la forma “Daimoinon” en sus líneas editoriales (principalmente, en *Vampiro: La Mascarada* y *Edad Oscura*), se ha optado por conservarla también en esta traducción, dado que, por tanto, no puede ser simplemente una errata producida en un momento determinado, o en un único suplemento, y por esta razón se ha considerado una adaptación al Mundo de Tinieblas de un término existente, de modo parecido a cómo se gestó el término “Jyhad”.

Daitya [Daitya]

Danza del Sol [Sun Dance]

daño [damage]

Debilidad [weakness]

deuda [debt]

Defecto [Flaw]

Degeneración [degeneration]

Al suponer un paso en el lento descenso del vampiro hacia la Bestia se ha determinado utilizar el término en mayúscula dada su importancia tanto narrativa como en términos de mecánica de juego.

Degenerado [Degenerate]

Dementación [Dementation]

demonio [demon]

En minúscula al hacer referencia a los ángeles caídos, al igual que el resto de términos de uso común con los que se denominan a las diferentes razas sobrenaturales del Mundo de Tinieblas.

Demonio [Fiend]

Tras barajar diversas opciones, se ha optado por traducir *Fiend* como *Demonio*, ya que es un término demasiado asentado entre la comunidad hispanohablante para designar a los Tzimisce como para cambiarlo. Una traducción más estricta habría obligado traducir el apodo original de los Baali (*Demons*) por *Demonios* y el de los Tzimisce (*Fiends*) por *Desalmados* o *Diablos*. Para evitar confusiones a los jugadores acostumbrados a ediciones anteriores de *Vampiro: La Mascarada* en español, se optó finalmente por mantener *Demonios* para los Tzimisce y *Diablos* para los Baali.

Depravado [Deviant]

Se ha optado por *Depravado* por encima de *Degenerado*, que podría ser una traducción más directa, para evitar que el Arquetipo de Conducta coincidiese con el apodo de los Toreador.

Derviche [Dervish]

Destreza [Dexterity]

Destrucción [Destruction]

En mayúscula cuando hace referencia a la Sexta Tradición.

Diablerie / Diabolismo [Diablerie] /diable'ri:/ (diab-le-rí)

Ambos términos en español son correctos. Se recomienda el uso de *Diablerie*, que es el empleado a lo largo de este libro al respetar el término original y ser la denominación más extendida entre los seguidores de *Vampiro: La Mascarada*. Al constituir un momento clave de la existencia vampírica y un sinónimo de *Amaranto*, se ha considerado que debía escribirse con mayúscula. Asimismo, dada su relevancia y por tratarse un término de uso corriente, se ha determinado su uso en redonda pese a ser un préstamo del francés.

Diablerista / Diabolista [Diablerist]

Ambos términos en español son correctos. Se recomienda el uso de *Diabolista*, que es el que es empleado a lo largo de este libro puesto que, pese a que es la pareja etimológica

de Diabolismo y no de Diablerie, su uso está más extendido entre los seguidores de *Vampiro: La Mascarada*.

Diablerizar / Diabolizar [Diablerize]

Ambos términos en español son correctos. Se recomienda el uso de Diabolizar, que es el empleado a lo largo de este libro puesto que, pese a que es la pareja etimológica de Diabolismo y no de Diablerie, su uso está más extendido entre los seguidores de *Vampiro: La Mascarada*. De esta forma, se da la opción de que los jugadores escojan cuál es el término que prefieren emplear. Aunque esta disyuntiva de términos pudiera parecer extraña, hay que recalcar que es común en nuestro idioma, habiendo ejemplos tan habituales como sobrevivir y supervivencia.

Siguiendo la misma lógica por la que tanto Abrazo como Abrazar han de ser escritos con mayúscula, se ha considerado que las formas verbales de la Diablerie han de escribirse, análogamente, con mayúscula.

Diablo [Demon]

Se ha optado por *Diablo* sobre *Demonio*, pese a ser este último término una traducción más directa, para evitar confundir a los jugadores veteranos de *Vampiro: La Mascarada*, puesto que el uso de *Demonio* como apelativo de los Baali habría implicado un cambio en el apodo con el que se designa a los Tzimisce, que técnicamente habrían pasado a denominarse *Diablos* o *Desalmados*. Por ello, se ha optado por una política continuista en este caso y mantener los apodos dados a los Clanes en anteriores ediciones en nuestro idioma.

Diletante [Dabbler]

Diócesis [diocese]

Director [Director]

Disciplina [Discipline]

Dobrul el Bravo [Dobrul the Brave]

Dominación [Dominate]

Dominio [Domain]

En mayúscula únicamente cuando hace referencia al Trasfondo de Dominio o a la Segunda Tradición. En minúscula cuando no hace referencia a estos conceptos directamente. A grandes rasgos, se usa dominio en minúscula cuando puede sustituirse por un término que no es un Trasfondo; por ejemplo, cuando se habla de los “dominios de la Camarilla” para referirse a las “ciudades de la Camarilla”.

Domitor, pl. Domitores [domitor]

En redonda al ser un término de uso común dentro de la Estirpe, pese a ser un préstamo del latín.

donante [donor]

drogata [head]

El término original en inglés, *head*, permite un juego de palabras que resulta imposible de traducir en español. En inglés, las personas adictas a una sustancia concreta reciben el

nombre de esa sustancia seguido del sufijo *-head*, a un vampiro se le aplica por tanto el término concreto del adicto a esa sustancia cuando dicho Vástago se vuelve adicto a la sangre de tales sujetos. Dado que en español no era posible mantener este juego de palabras se ha optado por usar *drogata* para el término genérico y el término específico de la clase de adicto específica en cada caso concreto.

Druida [Druid]

Ductus, pl. Ducti [Ductus, pl. Ducti] /'duktus/ (dúctus), pl. /'dukti/ (dúc-ti)

En redonda al ser un término de uso común dentro del Sabbat, pese a ser un préstamo del latín.

E

Elíseo [Elysium]

Embustero [Deceiver]

Empatía [Empathy]

Encadenado [Earthbound]

Encantador [Spellbinder]

Enigma [Enigma]

epopta, pl. epoptas [epopt, pl. epoptis]

Término que aparece reconocido por la RAE por primera vez en el *Suplemento al Diccionario Nacional o Gran Diccionario Clásico de la Lengua Española* de 1853, aunque no figura en las ediciones más recientes. Según el uso habitual en español, el plural se ha creado añadiendo una *-s*.

Erudito [Scholar]

esclavo [thrall]

En minúscula cuando hace referencia al vampiro bajo los efectos de un Vínculo de Sangre.

Esclavo, pl. Esclavos [Slave, pl. Slaves]

En mayúscula como apodo de las Gárgolas.

Espada de Caín [Sword of Caine]

Especialidad [specialty]

Espectro [spectre]

Estatus [Status]

Pese a ser un préstamo se ha optado por el uso del término *Estatus* sobre el de *Posición*, dado que ya está aceptado en español y se ajusta mucho más al original.

Estirpe [Kindred]

Etiqueta [Etiquette]

éxito [success]

Experiencia [Experience]

Al ser un Rasgo del personaje, como los Atributos o las Virtudes, se ha determinado usar Experiencia en mayúscula.

Expresión [Expression]

Extinción [Quietus]

El término original con el que se denomina esta Disciplina en inglés, *Quietus*, es un latinajo cuyo significado original se ha pervertido. En latín, *quietus* originalmente significaba “reposo, descanso”, en inglés es tanto dar muerte como finalizar algo, un contrato, por ejemplo. Ante la imposibilidad de dar con un término que abarcara a la perfección todos estos matices y sentidos, se ha optado por el continuismo. *Extinción* encaja con las acepciones en inglés al tiempo que resulta un término suficientemente serio para denominar una Disciplina, a diferencia de otras posibilidades como *Finiquitar*. Extinguir algo es darle fin, ya sea un sonido o una vida. Es por ello que se ha consensuado como una denominación satisfactoria para esta Disciplina.

Extraños [Weirdlings]

F

falaqi [falaqi] /fa'laki/ (fa-lá-qui)

En cursiva puesto que es un préstamo del árabe además de un término de uso muy restringido.

fallo [failure]

Fama [Fame]

Fanático [Fanatic]

fantasma [ghost]

favor [boon / favor]

Se ha optado por traducir ambos términos por *favor* puesto que en el original en inglés se usan de forma intercambiable y no se encontró otro término que resultase satisfactorio en este contexto.

Fe Verdadera [True Faith]

feudo [fief / fiefdom]

Fiambre [Stiff]

Fin de los Tiempos, el [End Times, the]

Finanzas [Finance]

Físicos [Physical]

Forastero [Outlander]

Se ha optado por el término *Forastero* sobre *Extranjero* porque el forastero es aquél que está un lugar que le es ajeno, o en el que incluso es un extraño, que es un matiz que se pierde en extranjero, aunque compartan raíz. Además, según la RAE, el extranjero sólo lo es en referencia a naciones o cuestiones de soberanía.

Fortaleza [Fortitude]

fracaso [botch]

Frankenstein [Frankenstein]

Frenesí, pl. Frenesíes [frenzy, pl. frenzies]

Fuerza [Strength]

Fuerza de Voluntad [Willpower]

Fugitivo [Runaway]

Fundador [Founder]

En mayúscula siempre que haga referencia al Fundador de un Clan o de una Secta, o cuando aluda a Caín como Fundador de la Estirpe. Si se habla de fundadores como los primeros miembros de un Clan, pero sin hacer referencia específica al Vástago del que desciende todo el Clan en su conjunto, se usará en minúscula.

Furia [Fury]

G

Gallardo [Gallant]

ganado [Kine]

En minúscula, al ser un término claramente despectivo hacia los humanos. Ocasionalmente, se utiliza el término *Grey*, sobre todo en la locución “la Estirpe y la Grey”, término más arcaico y común entre los Antiguos.

Gangrel, pl. Gangrel [Gangrel, pl. Gangrel]

Gangrel es un arcaísmo propio de Escocia que significa vagabundo.

Gangrel Rural [Country Gangrel]

Gangrel Urban [City Gangrel]

Gárgola, pl. Gárgolas [Gargoyle, pl. Gargoyles]

Gata [Cat]

gato callejero [Alleycat]

En minúscula al hacer referencia a vampiros específicos y no a una facción amplia dentro de la Estirpe.

Gehenna [Gehenna] /ge'henna/ (gue-jé-na)

Se ha respetado la grafía con dos enes por ser una transliteración más cercana al término hebraico original, pese a que en español es más común la grafía *Gehena* [/ge'ena/ (gue-é-na)], con una sola n.

Generación [Generation]

En mayúscula cuando haga referencia a un Rasgo de un personaje o al Trasfondo. En cualquier otro caso se empleará en minúscula. Por ejemplo, en la frase: «Los vampiros de la Generación de mi Sire eran mucho más sabios», se hace referencia a la Generación, los pasos que separan a un vampiro de Caín; por tanto, se alude a los vampiros de una Generación determinada (sea ésta la Cuarta, la Quinta, o cualquier otra) para hacer notar su sabiduría. En cambio, en la frase «los vampiros de la generación de mi Sire eran más sabios» se hace referencia a una concepción temporal, por medio de la cual lo realmente se quiere dar a entender es que «Los vampiros Abrazados en la época en la que mi Sire fue Abrazado eran mucho más sabios».

En aquellos casos en que se haga referencia a una Generación determinada en su conjunto, ésta siempre será numerada en mayúscula: la Segunda Generación, la Tercera Generación, etc.

Si se hace referencia a un vampiro en concreto por medio de su Generación, la numeración de ésta se expresará en minúscula: un sexta Generación, un octava.

Como anotación a destacar, las Generaciones 11^a y 12^a se denominarán Undécima y Duodécima, puesto que Decimoprimeros y Decimosegundos son términos incorrectos y no aceptados por la RAE.

Ghoul, pl. Ghouls [ghoul] /gu:l/ (gul); entre los hispanohablantes también es común pronunciarlo como (goul)

Giovanni, pl. Giovanni [Giovanni, pl. Giovanni] /dʒo 'vanni/ (yio-ván-ni)

Gnosis [Gnosis]

Golconda [Golconda]

Gorgona [Gorgon]

Gran Broma, la [Great Prank, the]

granjero [Farmer]

En minúscula puesto que no alude a una facción o grupo amplio de vampiros sino a Vástagos concretos.

Grey [Kine]

Sinónimo de *ganado*, utilizada especialmente en la locución “la Estirpe y la Grey” con la que se alude a todo el conjunto de la creación. El término original en inglés para *ganado*, relativamente arcaico, es *kine* y por ello se ha optado por dar la posibilidad de usar un término igualmente en desuso en español, junto con la traducción más común y sencilla de *ganado*. En esta edición se ha usado de forma preferente *ganado*, excepto en la locución previamente resaltada.

En este sentido, entre los Antiguos probablemente primaría el uso de *Grey* (de ahí que el término subsista en una expresión tan arcaica como “la Estirpe y la Grey”) mientras que los Neonatos darían preferencia al uso del término *ganado*.

Grotesco [Grotesque]

Guardián [Keeper]

Guardián del Elíseo [Keeper of Elysium]

guéber [Wight]

El término del texto original *Wight*, es un arcaísmo en desuso en inglés, bastante alejado, también, de los usos actuales de la lengua de Shakespeare. Al buscar un término análogo en español, se ha tenido en consideración que la distancia entre la lengua hablada en la Edad Media y el Renacimiento y la lengua actual es mucho menor que en inglés. Así, al no poder encontrar un término análogo, se ha optado por tomar prestado del hebreo el término *guéber* (גרבר), usado en textos rabínicos españoles del período

tardomedieval, si bien no se ha podido encontrar documentado su uso en textos escritos en español.

Guerra de las Edades [War of Ages]

Guerreros Setitas [Warrior Setites]

Gurú [Guru]

H

Habilidad, pl. Habilidades [Ability, pl. Abilities]

hacedor de milagros [miracle-worker]

hadas [fae / faeries]

Haqim [Haqim] /ha 'kim/ (ja-quím)

Hechicería Assamita [Assamite Sorcery]

Hechicería Koldúnica [Koldunic Sorcery]

hechicero [sorcerer]

Hechicero Assamita, pl. Hechiceros Assamitas [Assamite Sorcerer, pl. Assamite Sorcerers]

Hedonista [Bon Vivant]

Se barajaron diversas posibilidades para este Arquetipo de Conducta. *Vividor* habría sido probablemente la opción más evidente, pero dado que se daba una coincidencia de términos (ya se usaba *vividor* para *Rake*, los vampiros que visitan habitualmente el Coto para alimentarse) se determinó usar *Hedonista*, que encaja muy bien con la definición de este Arquetipo.

Heraldos de las Calaveras, pl. Heraldos de las Calaveras [Harbinger of Skulls, pl. Harbingers of Skulls]

Herido [wounded]

hermandad [brood]

En inglés, el término *brood* denomina tanto las coterias formadas por Chiquillos del mismo Sire como las coterias propias de los Nosferatu, por ello, y ante la imposibilidad de dar con un término satisfactorio para ambas, se optó por denominarlas de forma diferente. En el caso de las primeras se optó por el término *prole*, que denota un progenitor común además de mantener el matiz ligeramente despectivo del original. En el caso de los Nosferatu, ellos denominan *brood* a toda aquella coterie compuesta íntegramente por miembros de su Clan sin necesidad de compartir además linaje, por ello se ha escogido el término *hermandad*, que sigue manteniendo ese matiz familiar, pero con unas connotaciones más amplias que no lo limitan únicamente a los lazos de sangre.

Hermano de Sangre, pl. Hermanos de Sangre [Blood Brother, pl. Blood Brothers]

hermetista [Hermetic]

A lo largo del V20 se utiliza en varias ocasiones el adjetivo *Hermetic*, puesto que no hace referencia a esta clase de magos de *Mago: La Ascensión* se ha optado por la minúscula a fin de evitar confusiones.

herpes [Blister]

En minúscula al referirse a vampiros específicos y no a grupos o facciones amplias dentro de la Estirpe.

Hierofante [Hierophant]

En mayúscula cuando hace alusión a los sacerdotes de la Senda de Lilith.

Hija de la Cacofonía, pl. Hijas de la Cacofonía [Daughter of Cacophony, pl. Daughters of Cacophony]

Hijo de Osiris, pl. Hijos de Osiris [Child of Osiris, pl. Children of Osiris]

Hombre, el [Man, the]**Hombre Libre [Freeman]****hombre lobo [werewolf]****Hosco [Curmudgeon]****Hospitalidad [Hospitality]****Huérfano [Orphan]****Humanidad [Humanity]**

En mayúscula como término de juego y valor moral. Sólo se empleará en minúscula en caso de estar hablando de la humanidad como conjunto de seres humanos.

Humanitas [Humanitas] /u'ma:nitas/ (u-má-ni-tas)

Pese a ser un término relativamente extendido entre la Estirpe, se ha conservado la cursiva que es normativa en los préstamos lingüísticos por tratarse de un arcaísmo que tiende al desuso.

I**Iconoclasta [Iconoclast]****Idealista [Idealist]****Identidad Alternativa [Alternate Identity]**

Ignoblis Ritae [ignoblis ritae] /ig'no:blis 'ritae/ (ig-nó-blis rí-tae)

El término etimológicamente correcto de *Ignoblis* sería *Ignobilis*. Como en otros casos, se ha considerado una alteración consciente por parte de los autores. Para la etimología de *Ritae*, ver la entrada *Ritus*.

Al ser un conjunto específico de ritos y rituales del Sabbat de tan capital importancia se ha optado por usar el término en mayúscula, al igual que todos los Ritae con esta denominación.

Incapacitado [incapacitated]

Inconnu [Inconnu] /ɛkɔny/ (an-co-ní); los hispanohablantes suelen pronunciarlo como (in-có-nu)

Independientes [Independent]

En mayúscula tanto a la hora de categorizar Clanes o vampiros pertenecientes a los mismos, como Ghouls que carecen de Domitor.

Infernalismo [infernalism]

En mayúscula al ser un movimiento de vital importancia dentro de la Estirpe pese a no tener el rango ni la organización de una Secta.

Infernalista [infernalist]**Influencia [Influence]****Informática [Computer]****Inframundo [Underworld]****Iniciativa [initiative]**

Pese a no ser un Rasgo por sí mismo, se ha considerado que es una característica derivada innata de los personajes, lo cual ha provocado que se opte por la mayúscula para este término.

Inmundo [Creep]**Inquisición [Inquisition]****Inquisidor [Inquisitor]****Instinto [Instinct]****Inteligencia [Intelligence]****interludio [downtime]****Interpretación [Performance]****Intimidación [Intimidation]****Investigación [Investigation]****J****Jaguar [Jaguar]****Jerarquía de Pecados [Hierarchy of Sins]****Juez [Judge]****jugador [player]****Juegos de Instinto [Games of Instinct]****Juramento de Sangre [blood oath]**

En mayúscula al equipararse a un Vínculo de Sangre.

Justicar, pl. Justicar [Justicar, pl. Justicars] /'justikar/ (iús-ti-car)

Jyhad [Jyhad] /ji'had/ (yi-jád)

Se ha optado por este término sobre el de *Yihad*, ya que el original en inglés tampoco se corresponde con el nombre real de la guerra santa islámica. Esto se debe a que en su día White Wolf decidió cambiar el término inglés que alude a este concepto (*Jihad*) por uno propio, *Jyhad*, con la esperanza de evitar herir sensibilidades o recibir quejas por parte de determinados sectores islámicos, algo que por desgracia no consiguió.

K**Kan [khan]**

Al ser un título propio de los Anda se utilizará en mayúscula.

Khayyin [Khayyin]

Kiasyd, pl. Kiasyd [Kiasyd, pl. Kiasyd] /kɪʔsɪd/ (kia-síd)

Koldun, pl. Koldun [Koldun] /kəl'dun/ (cal-dún)

Koldun (колдун) “brujo”, proviene de una corrupción del término *kolyadun* (колядун), alguien que canta *kolyadki* (колядки), “villancicos”. Esto es, alguien que hacía uso de las canciones para dar la bienvenida a los huéspedes, lanzar conjuros, hacer parlamentos, etc. Del ruso pasó al resto de lenguas eslavas. Debe tenerse en cuenta que el término *kolyada* (коляда), como canción tradicional del invierno, o de la Navidad, tiene más usos y significados que el equivalente español, “villancico”.

L

Ladrón de Tumbas [Graverobber]

Lamia, pl. Lamias [Lamia, pl. Lamia]

Lasombra, pl. Lasombra [Lasombra, pl. Lasombra]

Lastimado [hurt]

Latrocinio [Larceny]

Lazarenos [Lazarenes]

Lázarus [Lazarus]

Lealista [Loyalist]

Un lealista es aquél más conservador que los reformistas; por ello, y para evitar además confusiones con la facción Ultraconservadora del Sabbath, se ha optado por esta traducción mucho más estricta del término.

Leopoldino [Leopolder]

Lesionado [injured]

letal [lethal]

Letargo [torpor]

En español, se podría emplear igualmente el término *Torpor*, dado que es una palabra aceptada por la RAE, pero se ha preferido mantener el vocablo de anteriores ediciones al que los seguidores de *Mundo de Tinieblas* ya están acostumbrados.

Leyes [Law]

Lex Talionis [Lextalionis] /'leks tali'o:nis/ (lex ta-lió-nis)

En cursiva al ser un arcaísmo en desuso en favor de los términos *Caza de Sangre* o *Caza Salvaje*. Separado en dos palabras, al ser como correctamente se escribe en latín.

Lhiannan, pl. Lhiannan [Lhiannan, pl. Lhiannan] /'lannan/ (lá-nan)

El nombre de esta Línea de Sangre deriva del de un hada de las Islas Británicas, cuya versión más conocida es la Leanan sídhe irlandesa, una criatura similar a las musas, que al tiempo estaba emparentada con las Bean sídhe (banshees) y que, al igual que éstas, era un mal augurio. Fue W. B. Yeats quien enfatizó las tendencias vampíricas

de la Leanan sídhe, la cual inspiraba a los artistas mortales hasta consumirlos. White Wolf usó a esta criatura para dar nombre a una de las Casas Oscuras de los Sidhe en *Changeling: El Ensueño*, bajo el nombre de Leanhaun. Quizás ésta fue la razón por la que en *Vampiro: Edad Oscura* acudieron a la versión de la Isla de Man del mismo mito, la Lhiannan sídhe, cuya leyenda mostraba una criatura de carácter aún más perverso y maligno.

libertas [libertas]

Pese a ser un préstamo del latín, se ha optado por usarlo en redonda al ser un término de uso común entre los Anarquistas.

Libro de Nod, el [Book of Nod, the]

En cursiva por ser el título de un libro.

Liderazgo [Leadership]

Lilin, pl. Lilin [Lilin, pl. Lilins] /'lilin/ (lí-lin)

Lilith [Lilith] /'lilit/ (lí-lit). También es aceptable /'liθ/ (lí-liz) e incluso /'lilis/ (lí-lis)

linaje [lineage]

Línea de Sangre [bloodline]

En mayúscula para denominar a aquellos Clanes menores con características propias, cuyo Fundador desciende de otro Clan y no tiene el rango de Antediluviano. Puede utilizarse en minúscula como sinónimo del linaje de un vampiro, pero se desaconseja este uso y se ha evitado a lo largo de la edición del V20 en español en la medida de lo posible.

Lista Roja [Red List]

Lunático [Lunatic]

Lupino [Lupine]

M

Madre Oscura, la [Dark Mother, the]

magia [magic]

Cualquier clase de magia que no es magia auténtica, la cual sólo los Despertados pueden practicar.

Magia [magick]

La magia verdadera (*magick*) es aquélla practicada por los magos Despertados. Se ha optado por escribirla en mayúscula para diferenciarla de la magia vulgar (*magic*) puesto que el juego de palabras original resulta intraducible de forma satisfactoria en español.

Magia de Sangre [blood magic / blood magick]

Puesto que tanto vampiros como magos practican formas propias de magia con este nombre, y ambas debían aparecer en mayúscula por distintas razones (*blood magick* por ser magia auténtica y *blood magic* por ser un conjunto de Disciplinas que merecía un tratamiento distintivo dentro del universo de *Vampiro: La Mascarada*), se ha optado por traducir las dos como Magia de Sangre, marcándose

allí donde pudiera haber lugar a confusiones de algún tipo si se hace referencia a una o a la otra.

Magister [Magister] /ma'yister/ (ma-guís-ter)

magó [mage / wizard]

Magullado [bruised]

Magus, pl. Magi [Magus, pl. Magi] /'mayus/ (má-gus), pl. /'mayi/ (má-gui)

En redonda siempre que haga referencia a los Hechiceros Assamitas, se ha descartado el uso de cursiva al ser el apodo de este linaje de Asesinos, puesto que los apodos de los Clanes y las Líneas de Sangre se usan siempre en redonda.

Magus, pl. Magi [Magus, pl. Magi] /'mayus/ (má-gus), pl. /'mayi/ (má-gui)

En mayúscula, al ser la denominación específica que dan los vampiros a los magos Despertados.

Maldición [curse]

En mayúscula cuando se usa como sinónimo de Debilidad de Clan, dado que hace referencia a las Maldiciones de Caín.

Maldición de la Sangre [blood-curse]

Al ser una maldición concreta, una que además resulta tan determinante para el Clan Assamita, se ha optado por escribirla en mayúscula.

Malherido [mauled]

Malkav [Malkav] /'malkaf/ (mál-caf)

Malkavian, pl. Malkavian [Malkavian, pl. Malkavians] /mal'kavjan/ (mal-cá-bian)

Malkavian con Dominación [Dominate Malkavians]
manada [pack]

Manipulación [Manipulation]

Mano Negra, la [Black Hand, the]

Manto [Shroud]

Se ha optado por el término empleado en anteriores ediciones, *Manto*, sobre traducciones más estrictas como *Mortaja* o *Sudario*, en parte por ser un término tan determinante y asentado entre los seguidores hispanohablantes de *Mundo de Tinieblas*. Pero también porque algunas de las expresiones de uso común, tanto en *Vampiro: La Mascarada* como en *Wraith: El Olvido*, que hacen referencia a esta división entre mundos resultaban ilógicas con estos otros términos.

Mariner, pl. Mariner [Mariner, pl. Mariner] /'mærmə/ (má-ri-ner)

Se ha optado por mantener el término original en inglés, puesto que la posibilidad de denominar *Marinos* a estos vampiros no resultaba del todo satisfactoria al ser una palabra demasiado común en español, algo que no pasa con el resto de Clanes y Líneas de Sangre. Esto impedía realizar una referencia rápida a este linaje sin tener que recurrir a otras especificaciones como *Gangrel Marinos* o similares. Se ha seguido por tanto el mismo criterio que en las ediciones en otros idiomas

en las que se ha mantenido la denominación en inglés para distinguir rápidamente así a estos vampiros.

marioneta de sangre [blood doll]

mariposa [Butterfly]

En minúscula al referirse a vampiros específicos y no a grupos o facciones amplias dentro de la Estirpe.

Mártir [Martyr]

Mascarada, la [Masquerade, the]

Masoquista [Masochist]

Matusalén [Methuselah]

La denominación tanto para vampiros como para vampiras de este rango es la misma, Matusalén. No hay una distinción de sexo en su uso.

Medicina [Medicine]

Melpómene [Melpominee]

Mentales [Mental]

Mentor [Mentor]

Mérito [Merit]

Metamorfosista [Metamorphosist]

Miembro de la Mano Negra [Black Hand Membership]

Moderados [Moderates]

Monstruo [Monster]

Movimiento Anarquista [Anarch Movement]

muchacho [whelp]

En un primer momento se barajó utilizar *mozo*, que tiene una mayor carga despectiva, pero dado que podía ser un término problemático en algunas partes de América Latina, ya que no se usa fuera del entorno laboral, finalmente se optó por *muchacho* que no generaba esa clase de problemas, y que igualmente sería un término que emplearían los Antiguos en referencia a sus Chiquillos o a los Neonatos en general.

Muerte Definitiva, la [Final Death, the]

Muricia [Muricia]

Mythercería [Mytherceria] /'miterθe'ria/ (mi-ter-ze-ría)

N

Nagaraja, pl. Nagaraja [Nagaraja, pl. Nagaraja] /,naya'ja:dza/ (na-ga-rád-ya)

Naturaleza [Nature]

Necromancia [Necromancy]

Se ha optado por este término sobre el de *Nigromancia*, ya que *Nigromancia* hace referencia a la magia negra, mientras que *Necromancia* marca un tipo específico de magia negra, el cuál está relacionado directamente con los muertos. Atendiendo además a la etimología, *Necromancia* proviene del latín *necromantia*, y éste del griego νεκρομαντεία, siendo por tanto el término correcto para esta Disciplina.

Necromante [Necromancer]

En mayúscula únicamente cuando se use como apodo de los Giovanni, en caso de referirse a un practicante de Necromancia de forma general se utilizará en minúscula.

Neonato [neonate]

Nihilista [Nihilist]

Niño [Child]

nivel de Salud [health level]

noches actuales [modern nights]

Noches Finales, las [Final Nights, the]

En el original aparece de forma indistinta en mayúscula y minúscula, se ha optado por usarlos siempre en mayúscula al ser un periodo histórico de considerable importancia dentro del Mundo de Tinieblas.

Nodista [Noddist]

Noiad, pl. Noiad [Noiad, pl. Noiad] /'nojad/ (nóiad)

Nómada [Wanderer]

no-muerto [undead]

Se ha optado por el uso del guión al no ser un término que se use como una única palabra en español.

no-vida [unlife]

Nosferatu, pl. Nosferatu [Nosferatu, pl. Nosferatu] /nosfe'ratu/ (nos-fe-rá-tu)

O

Obeah [Obeah]

Obispo [Bishop]

Obtenebración [Obtenebration]

Ocultismo [Occult]

Ofuscación [Obfuscate]

Ogham [Ogham]

Ojo de la Tormenta [Eye of the Storm]

Osiris [Osiris]

P

Paladín [Paladin]

Pander, pl. Pander [Pander, pl. Panders] /'pander/ (pán-der)

Papillon [Papillon] /papijõ/ (pa-pi-yón)

En cursiva al ser un préstamo del francés cuyo uso no está demasiado extendido entre la Estirpe.

Paradoja [Paradox]

Partida de Guerra [War Party]

Pastor [Shepherd]

Pedagogo [Pedagogue]

Pelea [Brawl]

Pelea con Armas [Melee]

Se ha optado por esta denominación sobre las otras opciones barajadas dado que era la única que resultaba una descripción acorde con la Habilidad que refleja al tiempo que era lo suficientemente corta como para entrar en la hoja de personaje sin necesidad de abreviaturas.

Entre otras posibilidades se descartaron: *Armas Cuerpo a Cuerpo* (por ser demasiado larga y no describir una Habilidad sino la herramienta empleada por la misma), *Combate con Armas* (porque a diferencia de Pelea, sí se puede combatir a distancia y esto se solapaba con Armas de Fuego y Atletismo) o *Melé* (por ser un término que podía resultar confuso para algunos jugadores, sobre todo al no estar contemplada aún por la RAE esta acepción del mismo).

Penitente [Penitent]

Percepción [Perception]

Perfeccionista [Perfectionist]

personaje [character]

Perverso [Pervert / Perv]

Pícaro [Rogue]

Para evitar confusiones, se ha optado por traducir *Rogue* como *Pícaro* en el caso del apodo de los Ravnos Antitribu, mientras que para aquellos vampiros que se alimentan de la Sangre de sus semejantes se ha optado por *rufián*, y en el caso del Arquetipo de personalidad se ha empleado el término *Bellaco*, deshaciendo así la problemática homonimia del V20 original.

Pirado [Freak]

Pirámide, la [pyramid, the]

En mayúscula, al hacer referencia a la cúpula directiva de los Tremere.

Poder [power]

En mayúscula al hacer referencia a las habilidades de carácter sobrenatural de los vampiros o de las demás criaturas del Mundo de Tinieblas, especialmente cuando aluden a cada una de las habilidades garantizadas por los distintos niveles de una Disciplina (o cualquier magia equivalente propia de otra criatura sobrenatural).

Poder de Antiguo [elder Discipline power]

Política [Politics]

Portador [Carrier]

Porte [Bearing]

Al ser un término que afecta tanto al aspecto físico como al comportamiento del sujeto, se ha optado por *Porte*. Se descartó el término *Aura* al ser un término utilizado propiamente en *Vampiro: Edad Oscura*, así como para evitar confusiones con determinados Poderes de Auspex.

Poseur [poseur] /po'zæR/ (po-sér)

En mayúscula y redonda, pese a ser un préstamo del francés, al considerarse una facción del Clan Toreador.

Potencia [Potence]

Praxis [praxis]

Presencia [Presence]

Primogénito [Primogen]

Príncipe [Prince]

Se usa siempre en masculino, incluso cuando se refiere a individuos de sexo femenino.

Priscus, pl. Prisci [Priscus, pl. Prisci] /'priskus/ (príscus), pl. /'priski/ (prís-qui)

Progenie [Progeny]

prole [brood]

Al hacer referencia a todos los Chiquillos de un mismo Sire, el único término que se encontró que definiese de forma satisfactoria a todos los descendientes de primera generación de un mismo individuo fue *prole*, el cual además posee un matiz algo despectivo que casa con el término original. Se descartó la posibilidad de usar *descendencia* o *casta*, porque poseen acepciones mucho más amplias.

Únicamente en el caso de las *brood* Nosferatu se ha optado por otra traducción, dado que estas coterias no comparten necesariamente un Sire en común. El término escogido en este caso ha sido *hermandad*, que sigue manteniendo esa relación cuasi familiar, pero posee connotaciones más amplias.

Protean [Protean]

Protector [Caregiver]

punto (punto temporal) [point]

En los Rasgos en los que haya valores o puntuaciones tanto temporales como permanentes los *points* equivaldrán a los puntos temporales.

punto de Experiencia [experience point]

punto de Sangre [blood point]

Con Sangre en mayúscula, dado que la aquí cuantificada es un Rasgo exclusivo de los vampiros, o de los Ghouls y otros seres que puedan hacer uso de la Sangre con fines místicos. Aun cuando es la sangre de un humano o un animal la que se cuantifica, se hace desde la perspectiva del valor nutricional que ésta puede tener para un vampiro.

punto gratuito [freebie point]

punto permanente [dot]

Q

Quimerismo [Chimerstry]

Quintaesencia [Quintessence]

quórum [quorum]



R

Rata de Alcantarilla [Sewer Rat]

Ravnos, pl. Ravnos [Ravnos, pl. Ravnos]

Rebaño [Herd]

Rebelde [Rebel]

recipiente [vessel]

recuadro [sidebar]

Recursos [Resources]

refugio [haven]

Regente [Regent]

En mayúscula, tanto cuando hace referencia al líder del Sabbat como a la posición dentro de la Pirámide Tremere.

reinante [regnant]

Se ha optado por el término *reinante*, además de por ser más ajustado al original, para evitar la coincidencia de términos entre el Regente del Sabbat o de los Tremere y el vampiro que mantiene un Vínculo de Sangre sobre otro.

Repulsivo [Creep Show]

reserva de Sangre [blood pool]

Igual que en el caso de puntos de Sangre, se ha mantenido ésta en mayúscula al ser un Rasgo propio de los vampiros, o de los Ghouls y otros seres capaces de hacer uso de ella con fines místicos.

Resistencia [Stamina]

Responsabilidad [Accounting]

Retoño [fledgling]

Rey Inmortal, el [Undying King, the]

Rito de Creación [Creation Rite]

Rituales [Rituals]

Ritus, pl. Ritae [Ritus, Ritae] /'ritus/ (rí-tus), pl. /'ritae/ (rí-tae)

En redonda pese a ser latín dado que es un término lo suficientemente común dentro del Sabbat. La declinación real sería *Ritus*, *-us*, está mal ya de base en el original, pero se ha optado por respetarla.

Ritus de Aceptación [Acceptance Ritus]

Ritus de Contrición [Contrition Ritus]

Ritus de Sigilo [Stealth Ritus]

Rötschreck [Rötschreck] /'rotʃrek/ (rótch-rec)

En principio, según las reglas de formación de palabras en alemán *Rötschreck* no debiera llevar diéresis. Sin embargo, se ha optado por mantenerla a fin de una mayor fidelidad con el término de la versión original.

rufián [Rogue]

Para evitar confusiones, se ha optado por traducir *Rogue* como *rufián* en el caso de aquellos vampiros que se ali-

mentan de la Sangre de sus semejantes, mientras que para el Arquetipo de personalidad se ha optado por *Bellaco* y en el caso del apodo de los Ravnos Antitribu se ha empleado el término *Pícaro*, deshaciendo así la problemática homonimia del V20 original.

Se ha determinado, además, usarlo en minúscula al referirse a vampiros específicos y no a grupos o facciones amplias dentro de la Estirpe.

S

Sabio [Sage]

Sabbat, el [Sabbat, the] /'sabbat/ (sá-bat)

Sabbat, pl. Sabbat [Sabbat, pl. Sabbat] /'sabbat/ (sá-bat)

Sabueso [Hound]

Sabueso Infernal [hellhound]

Sacerdote de manada [Pack Priest]

Siempre que se haga referencia a este cargo de las manadas del Sabbat irá en mayúscula, aun cuando se diga únicamente Sacerdote.

Sádico [Sadist]

Salubri, pl. Salubri [Salubri, pl. Salubri] /sa'luβri/ (salú-bri)

El nombre de este antiguo Clan deriva del latín *saluber*, cuyo significado es “favorable para la salud o bienintencionado”.

Salud [Health]

salteador [Footpad]

En minúscula al referirse a vampiros específicos y no a grupos o facciones amplias dentro de la Estirpe.

Samedi, pl. Samedi [Samedi, pl. Samedi] /sam'di/ (sam-dí); aunque entre los hispanoblatentes es común españolizarlo a (sa-me-di) variando ampliamente la acentuación del término

El nombre de esta Línea de Sangre hace referencia al Barón Samedi, figura mítica de la religión vudú.

sandman [Sandman] /'sændmæn/ (sánd-man)

Dado que el *Sandman* no es un personaje que tenga un equivalente directo en el folclore hispano, se ha optado por mantener el nombre original. Se ha determinado usarlo en minúscula dado que caracteriza a vampiros específicos y no a grupos o facciones amplias dentro de la Estirpe, y en cursiva al ser un préstamo del inglés.

sangre [blood]

En minúscula cuando hace referencia a la misma desde una perspectiva mundana o biológica, o cuando es sangre mortal. En los casos en los que se hable de la sangre en general sin especificar si es humana o vampírica, se usará en minúscula.

Sangre [blood]

En mayúscula cuando se alude a la Vitae de un vampiro o como un Rasgo básico de la mecánica de juego (puntos y reserva de Sangre), cuando se hace referencia a las cualidades místicas de esta misma o se habla del linaje de un vampiro.

Sangre Azul [Blue Blood]

Sangre Débil [Thin Blood]

sanguijuela [Leech]

En minúscula al ser un término despectivo hacia los Ghoul Independientes.

Sanguinus [Sanguinus]

Saulot [Saulot]

Secta [Sect]

Seguidor de Set , pl. Seguidores de Set [Follower of Set, pl. Followers of Set]

Semana de las Pesadillas [Week of Nightmares]

Semilla de Lilith [Seed of Lilith]

Senda [Path]

Senda del Acuerdo Honorable, la [Path of Honorable Accord, the]

Senda de Caín, la [Path of Caine, the]

Senda de los Cátaros, la [Path of Cathari, the]

Se ha optado por una traducción estricta de esta Senda como *Senda de los Cátaros* frente a la denominación de *Senda de la Catarsis* de ediciones anteriores en español, pues es más ajustada y permite exponer de forma más evidente la clara burla que hacen los Vástagos que siguen esta Senda de las creencias reales de los cátaros del mundo real.

Senda del Corazón Salvaje, la [Path of the Feral Heart, the]

Senda de los Huesos, la [Path of the Bones, the]

Senda de Lilith, la [Path of Lilith, the]

Senda de la Metamorfosis, la [Path of Metamorphosis, the]

Senda de la Noche, la [Path of Night, the]

Senda de la Paradoja, la [Path of Paradox, the]

Senda del Poder y la Voz Interior, la [Path of Power and the Inner Voice, the]

Senda de la Sangre, la [Path of Blood, the]

Senda de Tifón, la [Path of Typhon, the]

El nombre en inglés parece hacer referencia a Tifón (el monstruo de la mitología grecorromana, y parte crucial de la mitología Setita) en lugar de al fenómeno meteorológico, de ahí que se haya optado por denominarla *Senda de Tifón* y no *Senda del Tifón*.

Sendas de Iluminación [Paths of Enlightenment]

Senda Primaria [primary path]

Sepulturero [Gravedigger]

Sermón de Caín [Sermon of Caine]

Serpentis [Serpentis]

Serpiente [Serpent]

Serpiente de la Luz, pl. Serpientes de la Luz [Serpent of the Light, pl. Serpents of the Light]

Set [Set] /set/ (set)

Dios egipcio. En español puede escribirse como *Set* o *Seth*. Se ha optado por la primera opción, pese a ser menos común, ya que la denominación Sethitas que habría de emplearse entonces para los Seguidores de Set resultaba demasiado extraña en español. Además, que un cambio de tal envergadura podría resultar demasiado chocante a los jugadores acostumbrados a anteriores ediciones.

Seth [Seth] /seθ/ (sez)

Mortal, tercer hijo de Adán y Eva, del que descendería el linaje de los hombres. Por lo general, en español tiende a escribirse como *Set*, pero se ha optado por utilizar la grafía con hache (más cercana a la hebraica original, y coincidente con la usada en la versión en inglés del V20) para evitar posibles confusiones con *Set*, el dios egipcio.

Setita [Setite]

Sheriff [Sheriff]

Shilmulo [Shilmulo]

Pese a ser un préstamo del romaní, se ha optado por escribirlo en redonda a fin de mantener un criterio común con el resto de apodos con los que se denomina a los seguidores de cada Senda de Iluminación. Por ello, el resto de los préstamos que forman parte del léxico propio de la Senda de la Paradoja sí aparecen en cursiva: tanto *jati* como *svadharma* o *maya* son palabras propias del romaní o del sánscrito. La única excepción es *samsara*, que aparece en redonda al ser un término ya aceptado por la RAE.

Sigilo [Stealth]

sin Clan [Clanless]

Sire [sire]

sirena [Siren]

Cuando hace referencia a los vampiros que seducen a humanos para alimentarse se utilizará en minúscula, dado que caracteriza a vampiros específicos y no a grupos o facciones amplias dentro de la Estirpe.

Sirena [Siren]

Como apodo de las Hijas de la Cacofonía se utilizará en mayúscula, al igual que el resto de apodos de Clanes y Líneas de Sangre.

Sistema Narrativo [Storyteller System / Storytelling System]

Szlachta [szlachta] /zlafta/ (es-lách-ta)

Sociales [Social]

Sociedad de Leopoldo, la [Society of Leopold, the]
Sociópata [Sociopath]
Soldado [Soldier]
Solitario [Loner]
Spiritus [Spiritus] /*spiritus*/ (es-pí-ri-tus)
Status Quo [Status Quo] /*status 'kwo*/ (es-tá-tus quó)
En mayúscula y redonda únicamente cuando haga referencia a la facción del Sabbat.
Subterfugio [Subterfuge]
Supervivencia [Survival]
Superviviente [Survivor]
Suspiro, el [Suspire]

T

Talentos [Talents]
Tal'Mahe'Ra [Tal'Mahe'Ra] /*tal 'mahe ,ra*/ (tál má-je rá)
Tanatosis [Thanatosis]
Tártaro [Tartar]
Taumaturgia [Thaumaturgy]
Técnicas [Skills]
Tecnología [Technology]
Templario [Templar]
Temporis [Temporis]
Teofidio [Theophidian]
Tercer Mortal, el [Third Mortal, The]
territorio [turf]
terruño [turf]

En la edición original del V20, el término *turf* posee dos acepciones diferenciadas. Por un lado hace referencia a un área bajo la influencia de una banda; por otro, es un nombre emotivo con el que se alude a un Dominio. Esta disyuntiva provocó que finalmente se optase por usar dos términos distintos en español, uno para cada acepción. Puesto que además ambas pertenecen al argot vulgar (y de acuñación relativamente reciente dentro de la sociedad vampírica) se determinó usar *territorio* cuando *turf* hace referencia a las zonas dominadas por una banda, y *terruño*, que es un término mucho más emotivo, para la segunda acepción.

Tierras de la Piel [Skinlands]
Tierras de las Sombras [Shadowlands]
Tifón [Typhon]
tirada [roll]

Al no ser Rasgos sino acciones con las que se solucionan los conflictos de la mecánica de juego, se ha optado por usar tirada en minúscula.

Tlacique [Tlacique] /*tla'θike*/ (tla-zí-que)
Toreador, pl. Toreador [Toreador, pl. Toreadors]
Torre de Marfil, la [Ivory Tower, the]
Tradicionalista [Traditionalist]
Tradiciones [Traditions]
Transformación, la [Change, the]
Trasfondo [Background]
Trasfondo Compartido [pooled Background]
Trastorno [derangement]

En mayúscula cuando aluda a un Rasgo de un personaje. Por contra, los nombres de los Trastornos concretos se emplean en minúscula, al no ser términos técnicos de *Mundo de Tinieblas*.

Trato con Animales [Animal Ken]

Animal Ken hace referencia en inglés a una comprensión o entendimiento en términos amplios de los miembros del reino animal, lo cual hace de ello una expresión difícil de traducir de una forma que no resulte forzada a otros idiomas. Por ejemplo, en portugués se traduce como *Empatía Animal* mientras que en francés se denomina directamente *Animales*. Tras considerar tanto éstas como otras posibles opciones (como *Doma* o *Animalística*), se optó por el continuismo con anteriores ediciones de *Vampiro: La Mascarada* en nuestro idioma, al no resultar ninguna de estas posibilidades completamente satisfactoria.

Tremere, pl. Tremere [Tremere, pl. Tremere] /*treme-re*/ (tré-me-re)

Del latín *tremo*, *-ere* (3ª conjugación), etimológicamente, significa temblar, estremecerse (por ejemplo, a causa del miedo, o del frío), y por extensión tener miedo de algo.

Tremere Telyavos [Telyavelic Tremere]

Tributo de Sangre [blood-tribute]

Troile [Troile]

Truhán [Trickster]

Tullido [crippled]

Tzimisce, pl. Tzimisce [Tzimisce, pl. Tzimisce] /*'fa:mizi*/ (shá-mi-si). También: /*si'mi:ski*/ (si-mís-qui) y /*tsi'miske*/ (tsi-mís-que)

El nombre de este Clan entraña una evidente complicación fonética. Mark Rein•Hagen aseguró en su día que el nombre había surgido como una broma yiddish (lengua descendiente del alto alemán con influencias del hebreo, y hablada principalmente por los emigrantes judíos del Este de Europa y sus descendientes). Lo único claro es que su origen es demasiado incierto. Por ello, la pronunciación puede variar ampliamente en función de la zona geográfica que se considere como origen. Incluso los propios vampiros Tzimisce de distintas regiones podrían pro-

nunciarlo de forma totalmente diferente. Precisamente, por tratarse del nombre del Clan Tzimisce, se recomienda la fonética de origen eslavo /'fa.mizi/, que sería la pronunciación más probable entre los personajes originarios de Rumanía y los países colindantes.

El origen del nombre del Clan también puede proceder del armenio *Chmushkik*, que quiere decir “de corta estatura” o “bota roja”, y que era el sobrenombre del emperador Juan I Tzimisces de Bizancio, el vocablo habría llegado entonces hasta nosotros a través del griego como /si'miske/. Richard Dansky sugirió en su día una pronunciación similar a ésta, /si'mi:ski/.

U

Ultraconservadores [Ultra-Conservatives]

Unificador [Unifier]

V

Valeren [Valeren] /va'leren/ (va-lé-ren)

vampiro / vampira [vampire]

El femenino aceptado es vampira, nunca vampiresa, dado que no denota una criatura sobrenatural, además de tener asociadas unas connotaciones sexuales que no han lugar en el contexto del juego.

Vasallo [Vassal]

En mayúscula únicamente cuando haga referencia a los Ghouls que sirven a un Domitor.

Vástago [Kindred]

Vaulderie [Vaulderie] /volde'ri/ o /vol'dri/ (vol-de-rí)

vegeteriano [Vegetary]

En minúscula al referirse a vampiros específicos y no a grupos o facciones amplias dentro de la Estirpe.

Ventajas [Advantages]

Ventrué, pl. Ventrué [Ventrué, pl. Ventrué] /ven'tru/
También es aceptable /ben'tru/ (ben-trú)

Ventrué significa “panzón o barrigudo” en francés, era un término con el que solía denominarse a los miembros de la nobleza.

Verdadero Brujah, pl. Verdaderos Brujah [True Brujah, pl. True Brujah]

Verdadera Mano Negra [True Black Hand]

Verdadero Sabbat [True Sabbat]

Víbora Cornuda [Horned Viper]

Vicisitud [Vicissitude]

Vida, la [Life, the]

Viejo Clan Tzimisce [Old Clan Tzimisce]

Viejo de la Montaña, el [Old Man on the Mountain, the]

Vincular [bond, to / hold a (blood) bond, to]

Al igual que en el caso de Abrazar, formar un Vínculo de Sangre es un acto de una importancia tal dentro de la sociedad vampírica que se ha optado por usar su forma verbal en mayúscula.

Vínculo de Sangre [blood bond]

Vinculum, pl. Vinculi [Vinculum] /'viŋkulum/ También es aceptable /'biŋkulum/ o /'viŋkulum/ (bín-cu-lum)

Se ha optado por mantener el plural que se usa en la edición en inglés, *Vinculi*, a fin de respetar el original, pese a que el plural real en latín sería *Vincula*.

Virtud [Virtue]

Viscerática [Visceratika / Visceratica]

Visionario [Visionary]

Visir Assamita, pl. Visires Assamitas [Assamite Vizier, pl. Assamite Viziers]

Vitae [vitae] /'witae/ (bí-tae)

En mayúscula, al ser un elemento sobrenatural específico de *Vampiro: La Mascarada*. Se ha desechado la opción de utilizar la cursiva, a pesar de ser un préstamo del latín, al tratarse de un término tan común dentro de la sociedad vampírica.

vividor [Rake]

En minúscula al referirse a vampiros específicos y no a grupos o facciones amplias dentro de la Estirpe.

Vozhd [Vozhd] /vozt/ (bózd)

En mayúscula al ser una clase de Ghoul pese a ser tan inhumana creación por parte de los Tzimisce.

Vuelo [Flight]

W

wraith [wraith] /.reitθ/ (réiz)

Se ha optado por dejar el término en inglés al ser ya de uso común entre los seguidores hispanohablantes de *Mundo de Tinieblas*, y a fin de evitar confusiones. Además, la complejidad de dar con una palabra adecuada que no se solapase con otros términos de juego hacía imposible una traducción alternativa y satisfactoria del mismo.

Wu Zao [Wu Zao] /,wu 'zāo/ (vú záo)

Y

yasun [yasun] /'jasun/ (yásun)

Yermos, los [Barrens, the]

yogui [yogi]

Inglés - español

En aquellos casos en los que aparecen dos términos en español para una misma palabra se recomienda consultar las anotaciones correspondientes en la lista español - inglés.

Ability, pl. Abilities - Habilidad, pl. Habilidades
Academics - Academicismo
Acceptance Ritus - Ritus de Aceptación
Accounting - Responsabilidad
Advantages - Ventajas
aggravated - agravado
Ahriman, pl. Ahrimanes - Ahrimán, pl. Ahrimanes
Alamut - Alamut
Alastor, pl. Alastors - Alastor, pl. Alastores
Albigensian - Albigense
Alertness - Alerta
Alleycat - gato callejero
Allies - Aliados
Alternate Identity - Identidad Alternativa
Amaranth - Amaranto
Anarch - Anarquista
Anarch Movement - Movimiento Anarquista
Ancient - Anciano
ancilla, pl. ancillae - Ancilla, pl. Ancillae
Anda, pl. Anda - Anda, pl. Anda
Animal Ken - Trato con Animales
Animalism - Animalismo
Angel of Caine - Ángel de Caín
Angellis Ater - Angellis Ater
Antediluvian - Antediluviano
antitribu, pl. antitribu - Antitribu, pl. Antitribu
apotheosis - Apoteosis
Appearance - Apariencia
Arcanist - Arcanista
Arcanum, the - Arcanum, el
Archbishop - Arzobispo
Archetype - Arquetipo
Architect - Arquitecto
Archon - Arconte
armor - armadura
artiste - Artiste
Artisan - Artesano
Assamite, pl. Assamites - Assamita, pl. Assamitas
Assamite Sorcerer, pl. Assamite Sorcerers - Hechicero Assamita, pl. Hechiceros Assamitas

Assamite Sorcery - Hechicería Assamita
Assamite Vizier, pl. Assamite Viziers - Visir Assamita, pl. Visires Assamitas
Assassin - Asesino
Athletics - Atletismo
Attribute - Atributo
auctoritas ritae - Auctoritas Ritae
Augustus Giovanni - Augustus Giovanni
Aura - Aura
Auspex - Auspex
Autarkis - Autarca
Autocrat - Autócrata
automatic feat - acción automática
Awareness - Consciencia
Baali, pl. Baali - Baali, pl. Baali
Background - Trasfondo
Baham, pl. Bahari - Baham, pl. Bahari
Banker - banquero
Banking - bancarizar
Bardo - Bardo
Baron - Barón
barony - Baronía
Barrens, the - Yermos, los
bashing - contundente
Bearing - Porte
Beast - Bestia
Beast, the - Bestia, la
Becoming, the - Conversión, la
Bishop - Obispo
Black Angel - Ángel Negro
Black Hand, the - Mano Negra, la
Black Hand Membership - Miembro de la Mano Negra
Blasphemer - Blasfemo
Blister - herpes
blood / Blood - sangre / Sangre
Blood Bath - Baño de Sangre
blood bond - Vínculo de Sangre
Blood Brother, pl. Blood Brothers - Hermano de Sangre, pl. Hermanos de Sangre
blood-curse - Maldición de la Sangre
blood doll - marioneta de sangre
Blood Feast - Banquete de Sangre
blood hunt - Caza de Sangre
blood magic / blood magick - Magia de Sangre
bloodline - Línea de Sangre
blood oath - Juramento de Sangre

blood point - punto de Sangre	circle - círculo
Blood Pool - reserva de Sangre	City Gangrel - Gangrel Urbano
blood-tribute - Tributo de Sangre	Clan - Clan
Blue Blood - Sangre Azul	Clanless - sin Clan
bond, to - Vincular	Clanmate - compañero de Clan
Bon Vivant - Hedonista	Cobra - Cobra
<i>Book of Nod, the</i> - <i>Libro de Nod, el</i>	Code of Milan, the - Código de Milán, el
boon - favor	Competitor - Competidor
botch - fracaso	Computer - Informática
Brahman, pl. Brahman - Brahmán, pl. Brahmanes	Concept - Concepto
Bravo - Bravucón	conclave - cónclave
Brawl - Pelea	Conformist - Conformista
brood - prole / hermandad	Conniver - Confabulador
bruised - Magullado	consanguineous - consanguíneo
Brujah, pl. Brujah - Brujah, pl. Brujah	Conscience - Conciencia
Brute - Bruto	Contacts - Contactos
Butterfly - mariposa	Contrition Ritus - Ritus de Contrición
cabal - cábala	Countermagic - Contramagia
Caine - Caín	Conviction - Convicción
Cainite - Cainita	Corrupter - Corruptor
Caitiff, pl. Caitiff - Caitiff, pl. Caitiff	coterie - coterie
Camarilla - Camarilla	council - concejo / concilio
Canaille - Canalla	Country Gangrel - Gangrel Rural
Capitalist - Capitalista	court - corte
Cappadocian, pl. Cappadocians - Capadocio, pl. Capadocios	Courage - Coraje
Cardinal - Cardenal	Coyote - Coyote
Caregiver - Protector	Crafts - Artesanía
Carrier - Portador	Creation Rite - Rito de Creación
Casanova - casanova	Creep - Inmundo
Cat - Gata	Creep Show - Repulsivo
<i>Cauchemar</i> - <i>cauchemar</i>	crippled - Tullido
Celebrant - Celebrante	Crone, the - Bruja, la
Celerity - Celeridad	Crusader - Cruzado
Chameleon - Camaleón	Cunctator - <i>cunctator</i> , pl. <i>cunctatores</i>
Change, the - Transformación, la	Curmudgeon - Hosco
changeling - changeling	curse - Maldición
chantry - Capilla	Cyclop - Cíclope
character - personaje	Dabbler - Diletante
Charisma - Carisma	Daitya - Daitya
Child - Niño	Daimoinon - Daimoinon
Child of Osiris, pl. Children of Osiris - Hijo de Osiris, pl. Hijos de Osiris	damage - daño
childe, pl. childer - Chiquillo, pl. Chiquillos	Damned, pl. Damned - Condenado, pl. Condenados
Chimerstry - Quimerismo	Dark Mother, the - Madre Oscura, la
chronicle - crónica	Daughter of Cacophony, pl. Daughters of Cacophony - Hija de la Cacofonía, pl. Hijas de la Cacofonía

debt - deuda	Eye of the Storm - Ojo de la Tormenta
Deceiver - Embustero	fae / faeries - hadas
Degenerate - Degenerado	failure - fallo
degeneration - Degeneración	falaqi - falaqi
Demeanor - Conducta	Fame - Fama
Dementation - Dementación	Fanatic - Fanático
demon - demonio	Farmer - granjero
Demon - Diablo	favor - favor
derangement - Trastorno	fief / fiefdom - feudo
Dervish - Derviche	Fiend - Demonio
Deviant - Depravado	Final Death, the - Muerte Definitiva, la
Dexterity - Destreza	Final Nights, the - Noches Finales, las
Destruction - Destrucción	Finance - Finanzas
Diablerie - Diablerie / Diabolismo	Firearms - Armas de Fuego
Diablerist - Diablerista / Diabolista	Flaw - Defecto
Diablerize - Diablerizar / Diabolizar	fledgling - Retoño
diocese - Diócesis	Flesh-Eater - Caníbal
Director - Director	Flight - Vuelo
Discipline - Disciplina	Follower of Set, pl. Followers of Set - Seguidor de Set, pl. Seguidores de Set
Dobrul the Brave - Dobrul el Bravo	Footpad - saltador
Domain - Dominio	Fortitude - Fortaleza
Dominate - Dominación	Founder - Fundador
Dominate Malkavians - Malkavian con Dominación	Frankenstein - Frankenstein
domitor - Domitor, pl. Domitores	Freak - Pirado
donor - donante	freebie point - punto gratuito
dot - punto permanente	Freeman - Hombre Libre
downtime - interludio	frenzy, pl. frenzies - Frenesí, pl. Frenesís
Drive - Conducir	Fury - Furia
Druid - Druida	Gallant - Gallardo
Ductus, pl. Ducti - Ductus, pl. Ducti	Games of Instinct - Juegos de Instinto
Earthbound - Encadenado	Gangrel, pl. Gangrel - Gangrel, pl. Gangrel
elder - Antiguo	Gargoyle, pl. Gargoyles - Gárgola, pl. Gárgolas
elder Discipline power - Poder de Antiguo	Gehenna - Gehenna
Elysium - Elíseo	Generation - Generación
Embrace, to - Abrazar	Gentry - burgués
Embrace, the - Abrazo	ghost - fantasma
Empathy - Empatía	ghoul - Ghoul, pl. Ghouls
End Times, the - Fin de los Tiempos, el	Giovanni, pl. Giovanni - Giovanni, pl. Giovanni
Enigma - Enigma	Gnosis - Gnosis
epopta, pl. epopta - epopta, pl. epoptas	Golconda - Golconda
Etiquette - Etiqueta	Gorgon - Gorgona
Experience - Experiencia	Gravedigger - Sepulturero
experience point - punto de Experiencia	Graverobber - Ladrón de Tumbas
Expression - Expresión	Great Prank, the - Gran Broma, la
extended action - acción extendida	

Grotesque - Grotresco
Guru - Gurú
Haqim - Haqim
Harbinger of Skulls, pl. Harbingers of Skulls - Herald-
do de las Calaveras, pl. Heraldos de las Calaveras
Harpy - Arpía
haven - refugio
head - drogata
Headhunter - cazador de cabezas
Health - Salud
health level - nivel de Salud
hellhound - Sabueso Infernal
Herd - Rebaño
Hermetic - hermetista
Hierarchy of Sins - Jerarquía de Pecados
Hierophant - Hierofante
High Clans - Altos Clanes
hold a (blood) bond, to - Vincular
Horned Viper - Víbora Cornuda
Hospitality - Hospitalidad
Hound - Sabueso
Humanitas - *Humanitas*
Humanity - Humanidad
Hunger, the - Ansia, el
Hunt, to - Cazar
Hunt, the - Caza, la
Hunter - Cazador
hurt - Lastimado
Iconoclast - Iconoclasta
Idealist - Idealista
ignoblis ritae - Ignoblis Ritae
incapacitated - Incapacitado
Inconnu - Inconnu
Independent - Independientes
infernalism - Infernalismo
infernalist - Infernalista
Influence - Influencia
initiative - Iniciativa
injured - Lesionado
Inner Circle, the - Círculo Interior, el
Inner Council, the - Concilio Interior, el
Inquisition - Inquisición
Inquisitor - Inquisidor
Instinct - Instinto
Intelligence - Inteligencia

Intimidation - Intimidación
Investigation - Investigación
Ivory Tower, the - Torre de Marfil, la
Jaguar - Jaguar
Judge - Juez
juicebag - bolsa de zumo
juicebox - brick de zumo
Justicar, pl. Justicars - Justicar, pl. Justicar
Jyhad - Jyhad
Keeper - Guardián
Keeper of Elysium - Guardián del Elíseo
khan - Kan
Khayyin - Khayyin
Kindred - Vástago / La Estirpe
Kine - ganado / Grey
Kiasyd, pl. Kiasyd - Kiasyd, pl. Kiasyd
Kiss, to - Besar
Kiss, the - Beso, el
Knight - Caballero
Knowledges - Conocimientos
Koldun - Koldun
Koldunic Sorcery - Hechicería Koldúnica
Lamia, pl. Lamia - Lamia, pl. Lamias
Larceny - Latrocinio
Lasombra, pl. Lasombra - Lasombra, pl. Lasombra
Law - Leyes
Lazarenes - Lazarenos
Lazarus - Lázarus
Leadership - Liderazgo
Leech - sanguijuela
Leopolder - Leopoldino
lethal - letal
Lextalionis - *Lex Talionis*
Lhiannan, pl. Lhiannan - Lhiannan, pl. Lhiannan
libertas - libertas
Lick - chupóptero
Life, the - Vida, la
Lilin, pl. Lilins - Lilin, pl. Lilin
Lilith - Lilith
lineage - linaje
Loner - Solitario
Low Clans - Bajos Clanes
Loyalist - Lealista
Lunatic - Lunático
Lupine - Lupino

Lush - beodo
 mage - mago
 magic - magia
 magick - Magia
 Magister - Magister
 Magus, pl. Magi - Magus, pl. Magi / *Magus*, pl. *Magi*
 Malkav - Malkav
 Malkavian, pl. Malkavians - Malkavian, pl. Malkavian
 Man, the - Hombre, el
 Manipulation - Manipulación
 Mariner, pl. Mariners - Mariner, pl. Mariner
 Martyr - Mártir
 Masochist - Masoquista
 Masquerade, the - Mascarada, la
 mauled - Malherido
 Medicine - Medicina
 Melee - Pelea con Armas
 Melpominee - Melpómene
 Mental - Mentales
 Mentor - Mentor
 Merit - Mérito
 Metamorphosist - Metamorfosista
 Methuselah - Matusalén
 miracle-worker - Hacedor de milagros
 Moderates - Moderados
 modern nights - noches actuales
 Monster - Monstruo
 Murcia - Murcia
 Mutt - Chucho
 Mytherceria - Mythercería
 Nagaraja, pl. Nagaraja - Nagaraja, pl. Nagaraja
 Nature - Naturaleza
 Necromancer - Necromante
 Necromancy - Necromancia
 neonate - Neonato
 nickname - apodo
 Nihilist - Nihilista
 Noddist - Nodista
 Noiad, pl. Noiad - Noiad, pl. Noiad
 Nosferatu, pl. Nosferatu - Nosferatu, pl. Nosferatu
 Obeah - Obeah
 Obfuscate - Ofuscación
 Obtenebration - Obtenebración
 Occult - Ocultismo
 Ogham - Ogham

Old Clan Tzimisce - Viejo Clan Tzimisce
 Old Man on the Mountain, the - Viejo de la Montaña, el
 Orphan - Huérfano
 Osiris - Osiris
 Outlander - Forastero
 pack - manada
 Pack Priest - Sacerdote de manada
 Paladin - Paladín
 Pander - Pander
 Papillon - *Papillon*
 Paradox - Paradoja
 parent Clan - Clan de origen
 Path - Senda
 Path of the Bones, the - Senda de los Huesos, la
 Path of Blood, the - Senda de la Sangre, la
 Path of Caine, the - Senda de Caín, la
 Path of Cathari, the - Senda de los Cátaros, la
 Path of the Feral Heart, the - Senda del Corazón Salvaje, la
 Path of Honorable Accord, the - Senda del Acuerdo Honorable, la
 Path of Lilith, the - Senda de Lilith, la
 Path of Metamorphosis, the - Senda de la Metamorfosis, la
 Path of Night, the - Senda de la Noche, la
 Path of Paradox, the - Senda de la Paradoja, la
 Path of Power and the Inner Voice, the - Senda del Poder y la Voz Interior, la
 Path of Typhon, the - Senda de Tifón, la
 Paths of Enlightenment - Sendas de Iluminación
 Pedagogue - Pedagogo
 Penitent - Penitente
 Perception - Percepción
 Perfectionist - Perfeccionista
 Performance - Interpretación
 Pervert / Perv - Pervertido
 Physical - Físicos
 pillar Clan - Clan pilar
 player - jugador
 poseur - Poseur
 point - punto (punto temporal)
 Politics - Política
 pooled Background - Trasfondo Compartido
 Potence - Potencia
 power - Poder
 praxis - Praxis

Presence - Presencia
primary path - Senda Primaria
Primogen - Primogénito
Primogen council - Concejo de la Primogenitura
Prince - Príncipe
Priscus, pl. Prisci - Priscus, pl. Prisci
Progeny - Progenie
Protean - Protean
Proxy Kiss - Beso de Aspirante
pyramid, the - Pirámide, la
Quietus - Extinción
Quintessence - Quintesencia
quórum - quorum
Rabble - Chusma
Rack, the - Coto, el
Rake - vividor
Ravnos, pl. Ravnos - Ravnos, pl. Ravnos
Rebel - Rebelde
Red List - Lista Roja
reflexive action - acción refleja
Regent - Regente
regnant - reinante
resisted action - acción enfrentada
Resources Recursos
retainer - criado
Retainers - Criados
Revenant - Aparecido
Rituals - Rituales
Ritus, pl. Ritae - Ritus, pl. Ritae
Rockhead - Cabezarroca
Rogue - Bellaco (Arquetipo de personalidad)
Rogue - rufián (vampiro que se alimenta de sus semejantes)
Rogue - Pícaro (en referencia a los Ravnos Antitribu)
roll - tirada
Rötschreck - Röttschreck
Runaway - Fugitivo
Sabbat - Sabbat
Sabbat, the - Sabbat, el
Sadist - Sádico
Sage - Sabio
Salubri, pl. Salubri - Salubri, pl. Salubri
Samedi, pl. Samedi - Samedi, pl. Samedi
Sandman - *sandman*
Sanguinus - Sanguinus
Saulot - Saulot

Scholar - Erudito
Science - Ciencias
Scientist - Científico
Scourge - Azote
Sect - Secta
Seed of Lilith - Semilla de Lilith
Self-Control - Autocontrol
Sermon of Caine - Sermón de Caín
Serpent - Serpiente
Serpent of the Light, pl. Serpents of the Light - Serpiente de la Luz, pl. Serpientes de la Luz
Serpentis - Serpenticis
Set - Set
Seth - Seth
Setite - Setita
Sewer Rat - Rata de Alcantarilla
Shadowlands - Tierras de las Sombras
shaman - chamán
shapeshifter - cambiaformas
Shepherd - Pastor
Sheriff - Sheriff
Shilmulo - Shilmulo
shovelhead - cabezapala
Shroud - Manto
sidebar - recuadro
simple action - acción sencilla
sire - Sire
Siren - sirena / Sirena (en mayúscula sólo cuando hace referencia a las Hijas de la Cacofonía)
Skills - Técnicas
Skinlands - Tierras de la Piel
szlachta - Szlachta
Slave, pl. Slaves - Esclavo, pl. Esclavos
Slummer - barriobajero
soak - absorción
Social - Sociales
Society of Leopold, the - Sociedad de Leopoldo, la
Sociopath - Sociópata
Soldier - Soldado
sorcerer - hechicero
Soulsucker - Chupaalmas
specialty - Especialidad
spectre - Espectro
Spellbinder - Encantador
Spiritus - Spiritus
Stalker - acechador

Stamina - Resistencia
Status - Estatus
Status Quo - Status Quo
Stealth - Sigilo
Stealth Ritus - Ritus de Sigilo
Stiff - Fiambre
Storyteller System / Storytelling System - Sistema Narrativo
Strength - Fuerza
Streetwise - Callejeo
Subterfuge - Subterfugio
success - éxito
Sun Dance - Danza del Sol
Survival - Supervivencia
Survivor - Superviviente
Suspire - Suspiro, el
Sword of Caine - Espada de Caín
Talents - Talentos
Tal'Mahe'Ra - Tal'Mahe'Ra
Tartar - Tártaro
Tease - caliente
Technology - Tecnología
Telyavelic Tremere - Tremere Telyavos
Templar - Templario
Temporis - Temporis
Thanatosis - Tanatosis
Thaumaturgy - Taumaturgia
Theophidian - Teofidio
Thin Blood - Sangre Débil
Third Mortal, The - Tercer Mortal, el
thrall - esclavo
Thrill-Seeker - Ansioso de Emociones
Tlacique - Tlacique
Toreador, pl. Toreador - Toreador, pl. Toreador
torpor - Letargo
Traditions - Tradiciones
Traditionalist - Tradicionalista
Tremere, pl. Tremere - Tremere, pl. Tremere
Trickster - Truhán
Troile - Troile
True Black Hand - Verdadera Mano Negra
True Brujah, pl. True Brujah - Verdadero Brujah, pl. Verdaderos Brujah
True Faith - Fe Verdadera
True Sabbat - Verdadero Sabbat
turf - territorio / terruño

Typhon - Tifón
Tzimisce, pl. Tzimisce - Tzimisce, pl. Tzimisce
Ultra-Conservatives - Ultraconservadores
undead - no-muerto
Underworld - Inframundo
Undying King, the - Rey Inmortal, el
Unifier - Unificador
unlife - no-vida
Valeren - Valeren
vampire - vampiro, vampira
Vassal - Vasallo
Vaulderie - Vaulderie
Vegetary - vegetariano
Ventruue, pl. Ventruue - Ventruue, pl. Ventruue
vessel - recipiente
Vicissitude - Vicisitud
Vinculum - Vinculum, pl. Vinculi
Virtue - Virtud
Visceratika / Visceratica - Viscerática
Visionary - Visionario
Vitae - Vitae
Vozhd - Vozhd
Wanderer - Nómada
War of Ages - Guerra de las Edades
War Party - Partida de Guerra
Warlock - Brujo
Warrior Setites - Guerreros Setitas
weakness - Debilidad
Week of Nightmares - Semana de las Pesadillas
Weirdlings - Extraños
werewolf - hombre lobo
whelp - muchacho
Whig - comunero
Wight - guéber
Wild Hunt - Caza Salvaje
Willpower - Fuerza de Voluntad
witch - bruja
Witch-hunter - cazador de brujas
Wits - Astucia
wizard - mago
wounded - Herido
wraith - wraith
Wu Zao - Wu Zao
yasun - yasun
yogi - yogui



Apéndice

Disciplinas

Animalism – Animalismo

- | | |
|-------------------------|--------------------------------|
| 1 Feral Whispers | Susurros Salvajes |
| 2 Beckoning | Llamada |
| 3 Quell the Beast | Reprimir a la Bestia |
| 4 Subsume the Spirit | Comunión de Espíritus |
| 5 Drawing Out the Beast | Expulsar a la Bestia |
| 6 Animal Succulence | Suculencia Animal |
| 6 Shared Soul | Alma Compartida |
| 6 Species Speech | Habla de la Especie |
| 7 Conquer the Beast | Conquistar a la Bestia |
| 8 Taunt the Caged Beast | Provocar a la Bestia Enjaulada |
| 9 Unchain the Beast | Desencadenar a la Bestia |

Assamite Sorcery – Hechicería Assamita

Awakening of the Steel – Despertar del Acero

- | | |
|-------------------------|---------------------------|
| 1 Confer with the Blade | Conversar con la Hoja |
| 2 Grasp of the Mountain | Agarre de la Montaña |
| 3 Pierce Steel's Skin | Perforar la Piel de Acero |
| 4 Razor's Shield | Escudo de Filo |

- | | |
|----------------------------|----------------------------|
| 5 Strike at the True Flesh | Golpear la Carne Auténtica |
|----------------------------|----------------------------|

Rituales de la Hechicería Assamita

- | | |
|-------------------------|---------------------------|
| Curtain of Will | Telón de Voluntad |
| Black Sunrise | Amanecer Negro |
| Speak with Sire | Hablar con el Sire |
| Turn the Impaling Shaft | Torcer el Astil Empalador |
| Draught of the Pebble | Sorbo del Guijarro |
| Passage of the Ghul | Paso del Ghul |
| Stain of Guilt | Mancha de la Culpa |

Auspex

- | | |
|----------------------------|-------------------------|
| 1 Heightened Senses | Sentidos Agudizados |
| 2 Aura Perception | Percepción del Aura |
| 3 The Spirit's Touch | Toque del Espíritu |
| 4 Telepathy | Telepatía |
| 5 Psychic Projection | Proyección Psíquica |
| 6 Clairvoyance | Clarividencia |
| 6 Prediction | Predicción |
| 6 Telepathic Communication | Comunicación Telepática |
| 7 Karmic Sight | Visión Kármica |
| 7 Mirror Reflex | Reflejo Especular |

Anotaciones

La traducción de algunos Poderes y Sendas ha conllevado ciertos problemas y complicaciones que suponen la necesidad de una explicación adicional más allá de una simple lista de correspondencias español - inglés.

Al ser términos capitales dentro del universo de *Vampiro: La Mascarada*, las anotaciones correspondientes a las Disciplinas se encuentran en la sección general del Glosario.

Capirotazo [Flick]

El término original en inglés, “Flick”, hace referencia a un golpe brusco con la punta de los dedos o el sonido producido por dicho golpe; esto presenta la complicación de carecer de una traducción directa al español que además sea de uso común tanto en España como en Latinoamérica. Finalmente se ha optado por el término Capirotazo al ser el más ajustado, descartando otras opciones como “colleja” o “capón” al ser de uso más local. Al ser un Poder de Antiguo, también se favoreció en este caso el hecho de ser un arcaísmo, lo cual encaja bastante con el vocabulario de los Vástagos con varios siglos de no-vida.

Furia del Englino [Engling Fury]

Dada la relación de las Ahrimanes con el mundo espiritual, y la cercanía entre Gangrel y Lupinos en la segunda edición de *Vampiro: La Mascarada*, en la que originalmente aparecía este Poder, se ha considerado que este Poder de Spiritus hace alusión a los espíritus de *Hombre Lobo: El Apocalipsis* conocidos como *Englings* (o Englinos en español).

Senda del Osario [The Bone Path]

Pese a que la traducción directa habría sido Senda de los Huesos, se ha optado por Senda del Osario para evitar confundir esta línea de estudio necromántico con la Senda de Iluminación propia del Clan Giovanni.

Sinsentido [Folderol]

El término “folderol” es un arcaísmo en lengua inglesa que hace referencia a algo estúpido, innecesario o carente de sentido. Por ello, y ante la imposibilidad de dar con un término más

arcaico en español, se ha optado por traducirlo como “Sinsentido”.

Cabe destacar que se ha prescindido de las cursivas en los nombres tanto de Poderes como de rituales, al considerarse que son términos de suficiente importancia (y cuyo uso es lo bastante común, al menos dentro de ciertos círculos de la Estirpe) como para aparecer siempre en redonda pese a ser préstamos de otros idiomas. Ejemplos de esto son: Restaurar Humanitas (Bardo nivel 1), Esilio (ritual necromántico de nivel 5) o Ignis Fatuus (Quimerismo nivel 1).

8	Psychic Assault	Asalto Psíquico
9	False Slumber	Falso Reposo

Bardo – Bardo

1	Restore Humanitas	Restaurar Humanitas
2	Banishing Sign of Thoth	Signo de Destierro de Thoth
3	Gift of Apis	Don de Apis
4	Pillar of Osiris	Pilar de Osiris
5	Paradox	Paradoja
6	Boon of Anubis	Ayuda de Anubis
7	Bring Forth the Dawn	Traer el Alba
8	Mummification	Momificación
9	Ra's Blessing	Bendición de Ra

Celerity – Celeridad

6	Projectile	Proyectil
7	Flower of Death	Flor de Muerte
8	Zephyr	Céfiro

Chimerstry – Quimerismo

1	Ignis Fatuus	Ignis Fatuus
2	Fata Morgana	Fata Morgana
3	Apparition	Aparición
4	Permanency	Permanencia
5	Horrid Reality	Realidad Horrenda
6	False Resonance	Falsa Resonancia
6	Fatuus Mastery	Dominio del Fatuus
6	Shared Nightmare	Pesadilla Compartida

7	Far Fatuus	Fatuus Lejano
7	Suspension of Disbelief	Suspensión de Incredulidad
8	Synesthesia	Sinestesia
9	Mayaparisatya	Mayaparisatya

Daimoinon – Daimoinon

1	Sense the Sin	Sentir el Pecado
2	Fear of the Void Below	Miedo al Vacío Inferior
3	Conflagration	Conflagración
4	Psychomachia	Psicomaquia
5	Condemnation	Condena
6	Concordance	Concordancia
7	Summon the Herald of Topheth	Invocar al Herald de Tophet
8	Contagion	Contagio
9	Call the Great Beast	Invocar a la Gran Bestia

Dementation – Dementación

1	Passion	Pasión
2	The Haunting	Tortura Mental
3	Eyes of Chaos	Ojos del Caos
4	Voice of Madness	Voz de Locura
5	Total Insanity	Locura Total
6	Lingering Malaise	Aflicción Persistente
6	Shattered Mirror	Espejo Roto
7	Restructure	Reestructuración
8	Personal Scourge	Flagelo Personal
9	Lunatic Eruption	Erupción Lunática

Dominate – Dominación

1	Command	Orden
2	Mesmerize	Mesmerismo
3	The Forgetful Mind	Mente Olvidadiza
4	Conditioning	Condicionamiento
5	Possession	Posesión
6	Chain the Psyche	Encadenar la Psique
6	Loyalty	Lealtad
6	Obedience	Obediencia
7	Mass Manipulation	Manipulación en Masa
7	Still the Mortal Flesh	Detener la Carne Mortal
8	Far Mastery	Dominio Lejano
9	Speak Through the Blood	Hablar a través de la Sangre

Flight – Vuelo

Fortitude – Fortaleza

6	Personal Armor	Armadura Personal
7	Shared Strength	Fuerza Compartida
8	Adamantine	Adamantino

Koldunic Sorcery – Hechicería Koldúnica

The Way of Earth – Vía de la Tierra

1	Grasping Soil	Suelo Aferrante
2	Endurance of Stone	Resistencia de Piedra
3	Hungry Earth	Tierra Hambrienta
4	Root of Vitality	Raíz de Vitalidad
5	Kupala's Fury	Furia de Kupala

The Way of Wind – Vía del Viento

1	Breath of Whispers	Hálito de Susurros
2	Biting Gale	Viento Cortante
3	Breeze of Lethargy	Brisa del Letargo
4	Ride the Tempest	Cabargar la Tempestad
5	Tempest	Tempestad

The Way of Water – Vía del Agua

1	Pool of Lies	Remanso de Mentiras
2	Watery Haven	Refugio Acuático
3	Fog Over Sea	Niebla sobre el Mar
4	Minions of the Deep	Sirvientes de las Profundidades
5	Doom Tide	Marea de Condenación

The Way of Fire – Vía del Fuego

1	Fiery Courage	Coraje Ardiente
2	Combust	Combustión
3	Wall of Magma	Muro de Magma
4	Heat Wave	Ola de Calor
5	Volcanic Blast	Erupción Volcánica

Melpominee – Melpómene

1	The Missing Voice	Voz Extraviada
2	Phantom Speaker	Hablante Fantasma
3	Madrigal	Madrigal

4	Siren's Beckoning	Canto de Sirena
5	Virtuosa	Virtuosa
6	Shattering Crescendo	Crescendo Devastador
7	Persistent Echo	Eco Persistente

Mytherceria – Mythercería

1	Folderol	Sinsentido
2	Fae Sight	Visión Feérica
3	Aura Absorption	Absorción del Aura
4	Chanjelin Ward	Protección Feérica
5	The Riddle Phantastique	Acertijo Fantástico
6	Steal the Mind	Robar la Mente
7	Absorb the Mind	Absorber la Mente
8	The Grandest Trick	El Mayor Truco

Necromancy – Necromancia

The Ash Path – Senda de las Cenizas

1	Shroudsight	Visión del Manto
2	Lifeless Tongues	Lenguas sin Vida
3	Dead Hand	Mano Muerta
4	Ex Nihilo	Ex Nihilo
5	Shroud Mastery	Dominio del Manto

The Bone Path – Senda del Osario

1	Tremens	Tremens
2	Apprentice's Brooms	Escobas del Aprendiz
3	Shambling Hordes	Hordas Tambaleantes
4	Soul Stealing	Robo de Alma
5	Daemonic Possession	Poseión Demoníaca

The Cenotaph Path – Senda del Cenotafío

1	A Touch of Death	Toque de Muerte
2	Reveal the Catene	Revelar las Cadenas
3	Tread Upon the Grave	Caminar sobre la Tumba
4	Death Knell	Toque de Difuntos
5	Ephemeral Binding	Atadura Efímera

The Corpse in the Monster – El Cadáver dentro del Monstruo

1	Masque of Death	Máscara de Muerte
2	Cold of the Grave	Frío de la Tumba
3	Curse of Life	Maldición de la Vida

4	Gift of the Corpse	Don del Cadáver
5	Gift of Life	Don de la Vida

The Grave's Decay – Podredumbre de la Tumba

1	Destroy the Husk	Destruir la Cáscara
2	Rigor Mortis	Rígor Mortis
3	Wither	Marchitar
4	Corrupt the Undead Flesh	Corromper la Carne no Muerta
5	Dissolve the Flesh	Disolver la Carne

Path of the Four Humors – Senda de los Cuatro Humores

1	Whispers to the Soul	Susurrarle al Alma
2	Kiss of the Dark Mother	Beso de la Madre Oscura
3	Dark Humors	Humores Oscuros
4	Clutching the Shroud	Aferrar el Manto
5	Black Breath	Hálito Negro

Mortis Path – Senda de Mortis

The Sepulchre Path – Senda del Sepulcro

1	Witness of Death	Testigo de la Muerte
2	Summon Soul	Invocar Alma
3	Compel Soul	Compeler Alma
4	Haunting	Embrujó
5	Torment	Tormento

Vitreous (Nihilistics) – Senda Vítreá (Nihilística)

1	Eyes of the Dead	Ojos de los Muertos
2	Aura of Decay	Aura de Descomposición
3	Soul Feast	Banquete de Almas
4	Breath of Thanatos	Hálito de Tánatos
5	Night Cry	Alarido Nocturno

Rituales Necrománticos

1	Call of the Hungry Dead	Llamada de los Muertos Hambrientos
1	Eldritch Beacon	Faro Ultraterreno
1	Insight	Última Visión
1	Knowing Stone	Piedra Sabiente
1	Minestra di Morte	Minestra di Morte
1	Ritual of the Smoking Mirror	Espejo Humeante

2	Eyes of the Grave	Ojos de la Tumba
2	The Hand of Glory	Mano de Gloria
2	Occhio d'Uomo Morto	Occhio d'Uomo Morto
2	Puppet	Títere
2	The Ritual of Pochtli	Ritual de Pochtli
2	Two Centimes	Dos Céntimos
3	Din of the Damned	Estruendo de los Condenados
3	Blood Dance	Danza de la Sangre
3	Divine Sign	Signo Divino
3	Nightmare Drums	Tambores de Pesadilla
3	Ritual of The Unearthed Fetter	Grillete Desenterrado
3	Tempesta Scudo	Tempesta Scudo
4	Baleful Doll	Muñeco Funesto
4	Bastone Diabolico	Bastone Diabolico
4	Cadaver's Touch	Toque del Cadáver
4	Peek Past the Shroud	Escudriñar más allá del Manto
4	Ritual of Xipe Totec	Ritual de Xipe Totec
5	Chill of Oblivion	Frío del Olvido
5	Dead Man's Hand	Mano de Hombre Muerto
5	Esilio	Esilio
5	Grasp the Ghostly	Aferrar lo Fantasmal

Obeah – Obeah

1	Sense Vitality	Sentir Vitalidad
2	Anesthetic Touch	Toque Anestésico
3	Corpore Sano	Corpore Sano
4	Shepherd's Watch	Vigilia del Pastor
5	Mens Sana	Mens Sana
6	Unburdening the Bestial Soul	Alivio del Alma Bestial
7	Renewed Vigor	Vigor Renovado
8	Safe Passage	Paso Seguro
9	Unburden the Flesh-Clad Soul	Liberar el Alma Revestida de Carne

Obfuscate – Ofuscación

1	Cloak of Shadow	Capa de Sombras
2	Unseen Presence	Presencia Invisible
3	Mask of a Thousand Faces	Máscara de las Mil Caras
4	Vanish from the Mind's Eye	Desvanecerse del Ojo de la Mente

5	Cloak the Gathering	Encubrimiento de la Concurrencia
6	Conceal	Ocultar
6	Mind Blank	Mente en Blanco
6	Soul Mask	Máscara del Alma
7	Cache	Escondrijo
7	Veil of Blissful Ignorance	Velo de Dichosa Ignorancia
8	Old Friend	Viejo Amigo
9	Create Name	Crear Nombre

Obtenebration – Obteneración

1	Shadow Play	Juego de Sombras
2	Shroud of Night	Manto de la Noche
3	Arms of the Abyss	Brazos del Abismo
4	Black Metamorphosis	Metamorfosis Negra
5	Tenebrous Form	Forma Tenebrosa
6	The Darkness Within	Oscuridad Interior
6	Shadowstep	Caminar por las Sombras
7	Shadow Twin	Gemelo de Sombra
8	Oubliette	Mazmorra
9	Ahriman's Demesne	Dominios de Ahrimán

Ogham – Ogham

1	Consecrate the Grove	Consagrar Arboleda
2	Crimson Woad	Pigmento Carmesí
3	Inscribe the Curse	Inscribir la Maldición
4	Moon and Sun	Luna y Sol
5	Drink Dry the Earth	Beber de la Tierra hasta Secarla
6	Inscribe the Forgotten Names	Inscribir los Nombres Olvidados

Potence – Potencia

6	Imprint	Dejar Huella
7	Earthshock	Temblor de Tierra
8	Flick	Capirotazo

Presence – Presencia

1	Awe	Fascinación
2	Dread Gaze	Mirada Aterradora
3	Entrancement	Encantamiento
4	Summon	Invocación

5 Majesty	Majestad
6 Love	Amor
6 Paralyzing Glance	Mirada Paralizante
6 Spark of Rage	Chispa de Ira
7 Cooperation	Cooperación
8 Ironclad Command	Orden Irresistible
9 Pulse of the City	Pulso de la Ciudad

Protean – Protean

1 Eyes of the Beast	Ojos de la Bestia
2 Feral Claws	Garras Salvajes
3 Earth Meld	Fusión con la Tierra
4 Shape of the Beast	Forma de la Bestia
5 Mist Form	Forma de Niebla
6 Earth Control	Control de la Tierra
6 Flesh of Marble	Carne de Mármol
7 Restore the Mortal Visage	Restaurar la Faz Mortal
7 Shape of the Beast's Wrath	Forma de la Ira de la Bestia
7 Spectral Body	Cuerpo Espectral
8 Purify the Impaled Beast	Purificar la Bestia Em- palada
9 Inward Focus	Concentración Intros- pectiva

Quietus – Extinción

1 Silence of Death	Silencio de la Muerte
2 Scorpion's Touch	Toque del Escorpión
3 Dagon's Call	Llamada de Dagon
4 Baal's Caress	Caricia de Baal
5 Taste of Death	Sabor a Muerte
6 Blood Sweat	Sudor de Sangre
6 Selective Silence	Silencio Selectivo
6 Ripples of the Heart	Ondas del Corazón
6 Purification	Purificación
7 Baal's Bloody Talons	Sangrientas Garras de Baal
7 Poison the Well of Life	Envenenar la Fuente de la Vida
8 Songs of Distant Vitae	Canciones de Vitae Dis- tante
9 Condemn the Sins of the Father	Condenar los Pecados del Padre

Sanguinus – Sanguinus

1 Brother's Blood	Sangre de Hermano
2 Octopod	Octópodo
3 Gestalt	Gestalt
4 Walk of Caine	Camino de Caín
5 Coagulated Entity	Entidad Coagulada

Serpentis – Serpentis

1 The Eyes of the Serpent	Ojos de Serpiente
2 The Tongue of the Asp	Lengua de Áspid
3 The Skin of the Adder	Piel de Víbora
4 The Form of the Cobra	Forma de Cobra
5 The Heart of Darkness	Corazón de las Tinieblas
6 Cobra Fangs	Colmillos de Cobra
7 Divine Image	Imagen Divina
8 Heart Thief	Ladrón de Corazones
9 Shadow of Apep	Sombra de Apep

Spiritus – Spiritus

1 Aid from Spirits	Ayuda de los Espíritus
2 Summon Spirit Beasts	Invocar Bestias Espirituales
3 Aspect of the Beast	Aspecto de la Bestia
4 Engling Fury	Furia del Englino
5 The Wild Beast	La Bestia Salvaje

Temporis – Temporis

1 Hourglass of the Mind	Reloj de Arena Mental
2 Recurring Contem- plation	Contemplación Recu- rrente
3 Leaden Moment	Momento Plúmbeo
4 Patience of the Norns	Paciencia de las Nornas
5 Clotho's Gift	Don de Cloto
6 Kiss of Lachesis	Beso de Láquesis
7 Cheat the Fates	Engañar al Destino
8 Clio's Kiss	Beso de Clío
9 Tangle Atropos' Hand	Enredar la Mano de Átropos

Thanatosis – Tanatosis

1 Hag's Wrinkles	Arrugas de Bruja
2 Putrefaction	Putrefacción

3	Ashes to Ashes	Cenizas a las Cenizas
4	Withering	Marchitar
5	Necrosis	Necrosis
6	Creeping Infection	Infección Insidiosa
7	Dust to Dust	Polvo al Polvo
8	Putrescent Servitude	Servidumbre Putrescente

Thaumaturgy – Taumaturgia

The Path of Blood – Senda de la Sangre

1	A Taste for Blood	Sabor de la Sangre
2	Blood Rage	Furia de Sangre
3	Blood of Potency	Sangre de Potencia
4	Theft of Vitae	Robo de Vitae
5	Cauldron of Blood	Caldero de Sangre

The Path of Conjuring – Senda de la Conjuración

1	Summon the Simple Form	Invocar la Forma Sencilla
2	Permanency	Permanencia
3	Magic of the Smith	Magia del Herrero
4	Reverse Conjunction	Revertir Conjuración
5	Power Over Life	Poder sobre la Vida

The Path of Corruption – Senda de la Corrupción

1	Contradict	Contradecir
2	Subvert	Subvertir
3	Dissociate	Disociar
4	Addiction	Adicción
5	Dependence	Dependencia

Hands of Destruction – Manos de Destrucción

1	Decay	Deterioro
2	Gnarl Wood	Retorcer la Madera
3	Acidic Touch	Toque Corrosivo
4	Atrophy	Atrofia
5	Turn to Dust	Convertir en Polvo

The Path of the Father's Vengeance – Senda de la Venganza del Padre

1	Zillah's Litany	Letanía de Zillah
2	The Crone's Pride	Orgullo de la Bruja
3	Feast of Ashes	Banquete de Cenizas

4	Uriel's Disfavor	Censura de Uriel
5	Valediction	Despedida

The Green Path – Senda Verde

1	Herbal Wisdom	Sabiduría Vegetal
2	Speed the Season's Passing	Acelerar el Paso de las Estaciones
3	Dance of Vines	Danza de las Enredaderas
4	Verdant Haven	Refugio Verde
5	Awaken the Forest Giants	Despertar a los Gigantes del Bosque

The Lure of Flames – Encanto de las Llamas

Elemental Mastery – Dominio Elemental

1	Elemental Strength	Fuerza Elemental
2	Wooden Tongues	Lenguas de Madera
3	Animate the Unmoving	Animar lo Inmóvil
4	Elemental Form	Forma Elemental
5	Summon Elemental	Invocar Elemental

Movement of the Mind – Movimiento Mental

Neptune's Might – Poder de Neptuno

1	Eyes of the Sea	Ojos del Mar
2	Prison of Water	Prisión de Agua
3	Blood to Water	Sangre en Agua
4	Flowing Wall	Muro Fluido
5	Dehydrate	Deshidratar

The Path of Mars – Senda de Marte

1	War Cry	Grito de Guerra
2	Strike True	Golpe Certero
3	Wind Dance	Danza del Viento
4	Fearless Heart	Corazón Intrépido
5	Comrades at Arms	Compañeros de Armas

The Path of Technomancy – Senda de la Tecnomancia

1	Analyze	Análisis
2	Burnout	Sobrecarga
3	Encrypt / Decrypt	Cifrado / Descifrado
4	Remote Access	Acceso Remoto
5	Telecommute	Teletrabajo

**Thaumaturgical Countermagic –
 Contramagia Taumatúrgica**
Weather Control – Control del Clima
Rituales Taumatúrgicos

1	Bind the Accusing Tongue	Atar la Lengua Acusadora
1	Blood Rush	Éxtasis de Sangre
1	Communicate with Kindred Sire	Comunicación con el Sire del Vástago
1	Defense of the Sacred Haven	Defensa del Refugio Sagrado
1	Deflection of Wooden Doom	Desviación de la Muerte de Madera
1	Devil's Touch	Toque del Diablo
1	Domino of Life	Dominó de la Vida
1	Engaging the Vessel of Transference	Disponer la Vasija de Transferencia
1	Illuminate the Trail of Prey	Iluminar el Rastro de la Presa
1	Incantation of the Shepherd	Ensalmó del Pastor
1	Purity of Flesh	Pureza de la Carne
1	Wake with Evening's Freshness	Despertar con la Frescura de la Tarde
1	Widow's Spite	Rencor de la Viuda
2	Principal Focus of Vitae Infusion	Foco Principal de Infusión de Vitae
2	Blood Walk	Camino de la Sangre
2	Burning Blade	Filo Ardiente
2	Donning the Mask of Shadows	Ponerse la Máscara de Sombras
2	Eyes of the Night Hawk	Ojos del Halcón Nocturno
2	Machine Blitz	Bombardeo de Máquinas
2	Recure of the Homeland	Remedio de la Patria
2	Ward Versus Ghouls	Protección contra Ghouls
2	Warding Circle versus Ghouls	Círculo de Protección contra Ghouls
3	Clinging of the Insect	Adherencia del Insecto
3	Flesh of Fiery Touch	Carne de Roce Ígneo
3	Incorporeal Passage	Paso Incorpóreo
3	Mirror of Second Sight	Espejo de la Segunda Visión
3	Pavis of Foul Presence	Pavés de la Presencia Inmunda
3	Sanguine Assistant	Asistente Sanguíneo

3	Shaft of Belated Quiescence	Astil de Sosiego Retardado
3	Ward versus Lupines	Protección contra Lupinos
4	Bone of Lies	Hueso de Mentiras
4	Firewalker	Caminante sobre Fuego
4	Heart of Stone	Corazón de Piedra
4	Splinter Servant	Astilla Servidora
4	Ward versus Kindred	Protección contra Vástagos
5	Blood Contract	Contrato de Sangre
5	Enchant Talisman	Encantar Talismán
5	Escape to a True Friend	Escapar hacia un Verdadero Amigo
5	Paper Flesh	Carne de Papel
5	Ward versus Spirits	Protección contra Espíritus

Valeren – Valeren

1	Sense Vitality	Sentir Vitalidad
2	Anesthetic Touch	Toque Anestésico
3	Burning Touch	Toque Ardiente
4	Armor of Caine's Fury	Armadura de la Furia de Caín
5	Vengeance of Samiel	Venganza de Samiel
6	Blissful Agony	Agonía Dichosa

Vicissitude – Vicisitud

1	Malleable Visage	Semblante Maleable
2	Fleshcraft	Moldear Carne
3	Bonecraft	Moldear Hueso
4	Horrid Form	Forma Horrenda
5	Bloodform	Forma de Sangre
6	Chiropteran Marauder	Merodeador Quiróptero
6	Blood of Acid	Sangre Ácida
7	Cocoon	Caparazón
8	Breath of the Dragon	Aliento del Dragón
9	Earth's Vast Haven	Vasto Refugio de Tierra

Visceratika – Viscerática

1	Skin of the Chameleon	Piel de Camaleón
2	Scry the Hearthstone	Vislumbrar el Corazón de Piedra
3	Bond with the Mountain	Vínculo con la Montaña
4	Armor of Terra	Armadura de Terra
5	Flow Within the Mountain	Fluir dentro de la Montaña

Méritos y Defectos

Nombre en español	Tipo	Puntos	Nombre en inglés
Ambidiestro	Físico	1	Ambidextrous
Antiguo Ghoul	Social	1	Former Ghoul
Aura Engañosa	Sobrenatural	1	Deceptive Aura
Cara Amistosa	Físico	1	Friendly Face
Comer Comida	Físico	1	Eat Food
Concentración	Mental	1	Concentration
Conocimiento Útil	Mental	1	Useful Knowledge
Equilibrio Felino	Físico	1	Catlike Balance
Fría Lógica	Mental	1	Coldly Logical
Habitual del Elíseo	Social	1	Elysium Regular
Idioma	Mental	1	Language
Inofensivo	Social	1	Harmless
Inofensivo a los Animales	Sobrenatural	1	Inoffensive to Animals
Introspección	Mental	1	Introspection
Líder Natural	Social	1	Natural Leader
Madrugador	Físico	1	Early Riser
Matón	Físico	1	Bruiser
Protegido	Social	1	Protégé
Representante	Social	1	Rep
Sentido Agudo	Físico	1	Acute Sense
Sentido Común	Mental	1	Common Sense
Sentido del Tiempo	Mental	1	Time Sense
Sire Prestigioso	Social	1	Prestigious Sire
Superviviente del Sabbat	Social	1	Sabbat Survivor
Toque Curativo	Sobrenatural	1	Healing Touch
Favor	Social	1 a 6	Boon
Amigo de la Autoridad	Social	2	Lawman's Friend
Aptitud Informática	Mental	2	Computer Aptitude
Camino Despejado	Social	2	Open Road
Código de Honor	Mental	2	Code of Honor
Color Saludable	Físico	2	Blush of Health
Conocimiento de Enemigos	Social	2	Scholar of Enemies
Conocimiento de Otros	Social	2	Scholar of Others
Esbirro	Social	2	Bullyboy
Lingüista Natural	Mental	2	Natural Linguist
Médium	Sobrenatural	2	Medium
Memoria Eidética	Mental	2	Eidetic Memory
Resistencia a la Magia	Sobrenatural	2	Magic Resistance
Santidad	Social	2	Sanctity
Sueño Ligero	Mental	2	Light Sleeper
Viejo Amigo	Social	2	Old Pal
Voz Encantadora	Físico	2	Enchanting Voice
Afortunado	Sobrenatural	3	Lucky
Amigo del Submundo	Social	3	Friend of the Underground
Corazón Calmado	Mental	3	Calm Heart
Diablerie Oculta	Sobrenatural	3	Hidden Diablerie
Digestión Eficiente	Físico	3	Efficient Digestion

Dotes de Oráculo	Sobrenatural	3	Oracular Ability
Espíritu Mentor	Sobrenatural	3	Spirit Mentor
Joven Promesa	Social	3	Rising Star
Precoz	Mental	3	Precocious
Temerario	Físico	3	Daredevil
Topo	Social	3	Mole
Voluntad de Hierro	Mental	3	Iron Wil
Amistad con la Primogenitura / el Obispado	Social	4	Primogen / Bishop Friendship
Amistad con un Clan	Social	4	Clan Friendship
Amor Verdadero	Sobrenatural	4	True Love
Corpulento	Físico	4	Huge Size
Vínculo Roto	Social	4	Broken Bond
Disciplina Adicional	Sobrenatural	5	Additional Discipline
Invulnerable	Sobrenatural	5	Unbondable
Nueve Vidas	Sobrenatural	6	Nine Lives
Fe Verdadera	Sobrenatural	7	True Faith
Bajo	Físico	-1	Short
Brisa Gélida	Sobrenatural	-1	Cold Breeze
Compasivo	Mental	-1	Soft-Hearted
Comprensión Incompleta	Social	-1	Incomplete Understanding
Confusión de Identidad	Social	-1	Mistaken Identity
Duro de Oído	Físico	-1	Hard of Hearing
Escéptico	Mental	-1	Unconvinced
Exclusión de Presa	Mental	-1	Prey Exclusion
Impaciente	Mental	-1	Impatient
Impedimento del Habla	Mental	-1	Speech Impediment
Novato	Social	-1	New Kid
Objetivo de Reclutamiento	Social	-1	Recruitment Target
Olor de la Tumba	Físico	-1	Smell of the Grave
Pesadillas	Mental	-1	Nightmares
Prescindible	Social	-1	Expendable
Presentación Torpe	Social	-1	Botched Presentation
Recién Llegado	Social	-1	New Arrival
Repelido por el Ajo	Sobrenatural	-1	Repulsed by Garlic
Responsabilidad Especial	Social	-1	Special Responsibility
Secreto Oscuro	Social	-1	Dark Secret
Simpatizante	Social	-1	Sympathizer
Sin Reflejo	Sobrenatural	-1	Cast No Reflection
Sire Infame	Social	-1	Infamous Sire
Sire Resentido	Social	-1	Sire's Resentment
Sueño Profundo	Mental	-1	Deep Sleeper
Tic	Físico	-1	Tic / Twitch
Tímido	Mental	-1	Shy
Toque de Escarcha	Sobrenatural	-1	Touch of Frost
Enemigo	Social	-1 a -5	Enemy
Maldito	Sobrenatural	-1 a -5	Cursed
Defecto Visual	Físico	-1, -3	Bad Sight
Amnesia	Mental	-2	Amnesia
Arrogante	Social	-2	Uppity
Decimocuarta Generación	Físico	-2	Fourteenth Generation

Desfigurado	Físico	-2	Disfigured
Estereotipo	Mental	-2	Stereotype
Faro Impío	Sobrenatural	-2	Beacon of the Unholy
Fiasco	Social	-2	Failure
Fobia	Mental	-2	Phobia
Lunático	Mental	-2	Lunacy
Mordisco Débil	Físico	-2	Dulled Bite
Mordisco Infeccioso	Físico	-2	Infectious Bite
Objetivo Frustrado	Social	-2	Escaped Target
Peón	Social	-2	Catspaw
Perseguido	Social	-2	Hunted
Presencia Inquietante	Sobrenatural	-2	Eerie Presence
Sed de Inocencia	Mental	-2	Thirst for Innocence
Señor de las Moscas	Sobrenatural	-2	Lord of the Flies
Sires Rivales	Social	-2	Rival Sires
Temperamental	Mental	-2	Short Fuse
Territorial	Mental	-2	Territorial
Transgresor de la Mascarada	Social	-2	Masquerade Breaker



Tuerto	Físico	-2	One Eye
Vengativo	Mental	-2	Vengeful
Víctima de la Mascarada	Mental	-2	Victim of the Masquerade
Viejo Amor	Social	-2	Old Flame
Vinculado	Social	-2	Bound
Visión de Muerte	Sobrenatural	-2	Deathstight
Vulnerabilidad a la Plata	Físico	-2	Vulnerability to Silver
Herida Abierta	Físico	-2, -4	Open Wound
Adicción	Físico	-3	Addiction
Antiguo Príncipe	Social	-3	Former Prince
Cazado como un Perro	Social	-3	Hunted Like a Dog
Cojo	Físico	-3	Lame
Colmillos Permanentes	Físico	-3	Permanent Fangs
Curación Lenta	Físico	-3	Slow Healing
Deformidad	Físico	-3	Deformity
Desgracia para la Sangre	Social	-3	Disgrace to the Blood
Durmiendo con el Enemigo	Social	-3	Sleeping With the Enemy
Embrujado	Sobrenatural	-3	Haunted
Herida Permanente	Físico	-3	Permanent Wound
Monstruoso	Físico	-3	Monstrous
Niño	Físico	-3	Child
Ojos Brillantes	Físico	-3	Glowing Eyes
Perezoso	Físico	-3	Lazy
Repelido por las Cruces	Sobrenatural	-3	Repelled by Crosses
Ríos Infranqueables	Sobrenatural	-3	Can't Cross Running Water
Soplón	Social	-3	Narc
Timorato	Mental	-3	Weak-Willed
Atormentado por la Culpa	Mental	-4	Guilt-Wracked
Consumción Conspicua	Mental	-4	Conspicuous Consumption
Decimoquinta Generación	Físico	-4	Fifteenth Generation
Desbordado	Social	-4	Overextended
Enemistad con un Clan	Social	-4	Clan Enmity
Miembro de Secta a Prueba	Social	-4	Probationary Sect Member
Mudo	Físico	-4	Mute
Portador de Enfermedad	Físico	-4	Disease Carrier
Presa de Condenación	Sobrenatural	-4	Grip of the Damned
Reinante Detestable	Social	-4	Loathsome Regnant
Sangre Débil	Físico	-4	Thin Blood[ed]
Sordo	Físico	-4	Deaf
Caza de Sangre	Social	-4, -6	Blood Hunted
Carne Cadavérica	Físico	-5	Flesh of the Corpse
Hazmerreír	Social	-5	Laughingstock
Sensible a la Luz	Sobrenatural	-5	Light-Sensitive
Sino Aciago	Sobrenatural	-5	Dark Fate
Vitae Estéril	Físico	-5	Infertile Vitae
Ciego	Físico	-6	Blind
Flash-backs	Mental	-6	Flashbacks
Lista Roja	Social	-7	Red List