



VAMPIROS

VAMPIRO

LA MASCARADA



DEDICATORIA

A Greil Marcus y Hunter S. Thompson.

WHITE WOLF ENTERTAINMENT

Martin “Ericsson” Ericsson – NARRADOR JEFE | Karim “Playa” Muammar – EDITOR EN JEFE
Dhaunae “Eternamente Vinculada” De Vir – DESARROLLADORA DE NEGOCIO | Tomas “El Anciano” Arfert – ARTISTA Y EDITOR |
Jason “By Night” Carl – ENCARGADO DE COMUNIDAD Y MARKETING

DISEÑO

DESARROLLADO POR – Kenneth Hite, Juhana Pettersson y Martin Ericsson
HISTORIA Y DIRECCIÓN CREATIVA – Martin Ericsson

ESCRITO POR – Juhana Pettersson y Matthew Dawkins

TEXTO ADICIONAL POR – Martin Ericsson, Ariel Celeste, Karim Muammar y Steffie De Vaan

CORRECCIÓN – Freja Gyldenstrøm
CORRECCIÓN ADICIONAL – Karim Muammar

ARTE

DIRECCIÓN ARTÍSTICA – Tomas Arfert y Martin Ericsson
DISEÑO DEL LIBRO Y MAQUETA – Tomas Arfert
MAQUETA ADICIONAL – Michal E. Cross
PORTADA – Tomas Arfert

ARTE E ILUSTRACIONES – Jer Carolina, Mary “TwistedLamb” Lee, Tomas Arfert, Sarah Horrocks,
el equipo artístico de CCP Atlanta, dirigido por Reynir Harðarson, Anders Muammar y Mark Kelly

SÍMBOLOS DE CLAN, ANKS DE SECTA, FUENTES DE CLAN Y LOGOS DE VAMPIRO: LA MASCARADA – Chris Elliott, Tomas Arfert |
ARTE DE LAS FICHAS DE CONOCIMIENTOS – Tia Carolina Ihalainen, Christopher Shy, D. Alexander Gregory, Michael Gaydos y Guy Davis |
DISEÑO DE LA MODA Y LAS SESIONES DE FOTOS DE CLAN – Mary “TwistedLamb” Lee

FOTÓGRAFOS: Viktor Herak, Derek Hutchisson, Sequoia Emanuelle y Julius Kontinen

MODELOS: MINISTERIO – Ty Tugwell, Veronica Löfdal, Maria Krylova y Emmelie Mohlin Z | BRUJAH – Grace Rizzo, Jackie Penn,
Jacqueline Roh, Lee Dawn, Marcus Natividad, Mario Ponce, Mila Dawn, Nate Kamm, Paul Olguin, Daphne von Rey
y Casey Driggers | GANGREL – Zoe Jakes, Pixie Fordtears, Aram Giragos, Allesandro Giuliano y Hal Linton |
TOREADOR – Indhi Korth | TREMERE – Aidin Fanni y Marcus Söderström | MODELOS ADICIONALES – Ida-Emilia Kaukonen

CREADORES DE VAMPIRO: LA MASCARADA – Mark Rein-Hagen con Justin Achilli, Steven C. Brown, Tom Dowd,
Andrew Greenberg, Chris McDonough, Lisa Stevens, Josh Timbrook y Stewart Wieck.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES A

Justin Achilli por “Anarquistas Liberados”, Poppy Z Brite, 6104, Bassiani, Berghain, Cloak & Dagger, Stefan Bergmark,
Johan Persson, Ossian Reynolds, J. Gerdin, Dima Brodin, Anders Davén, Gösta Kamp y Marcus Engstrand.

EDICIÓN EN ESPAÑOL

COORDINADOR DE LA LÍNEA Y TRADUCTOR – Héctor Gómez Herrero | CORRECTORA – Edén Claudio Ruiz |
MAQUETADOR – Marcos Manuel “EnOch” Peral Villaverde | COORDINADOR EDITORIAL – Sergio M. Vergara

© 2019 WHITE WOLF ENTERTAINMENT AB

Todos los derechos reservados. La reproducción sin el permiso escrito de la editorial está expresamente prohibida,
salvo para la elaboración de reseñas y las hojas de personaje en blanco, que pueden ser reproducidas sólo para uso personal.

Publicado por Nosolorol Ediciones | C/ Ocaña 32, 28047 Madrid
ISBN: 978-84-17775-69-8 | Depósito legal: M-38187-2019

White Wolf, Vampiro: La Mascarada y Mundo de Tinieblas son marcas comerciales registradas de White Wolf Entertainment AB.

Todos los derechos reservados.

VISITA WHITE WOLF ENTERTAINMENT ONLINE EN WWW.WHITE-WOLF.COM Y WWW.WORLDOFDARKNESS.COM.

VISITA BIBLIOTECA OSCURA ONLINE EN WWW.BIBLIOTECAOSCURA.COM.

VISITA NOSOLOROL ONLINE EN WWW.NOSOLOROL.COM.



IMPRESO EN ESPAÑA 2019

TABLA DE CONTENIDO

Introducción	5
Noches de los Libres	8
Qué Somos	9
Monstruos del pasado reciente	12
La ciudad en el mar	14
Buscando a Tyler	16
Primera Revuelta Anarquista	19
Reinado del terror	22
El 68	24
Diez noches que sacudieron al mundo	25
Guía de sangre de Dee para los Estados Libres Anarquistas	28
Damsel te quiere a TI para los Estados Libres Anarquistas	32
Cónclave de Praga	34
Camina con nosotros	37
Iluminación en sangre	38
Ni Príncipe Ni Caín	40
Vagabundos de Sangre	43
Sangre del Redentor	46
El camino del parásito	50
El Amanecer del Milenio de Satán	51
Muerte en la cima del mundo	54
La Bestia con correa	56
Noches de Las Vegas	58
El Circo Nocturno	61
Delirios de humanidad	64
Los Nueves	68
Chupasangres de fiesta continua	70
Nómina de la Revolución	73
Lasciami	74
Soy Cuba	79
Ni Dieu Ni Maitre	82
I:IV:XV	84
La Leyenda del Sangriento Qhawe	87
La 0	89
El Ministerio del Amor	91
¿Qué fue de la Pregunta Roja?	93
Revelaciones de la Madre Oscura	96
Luzern Kommune / Comuna de Lucerna	99

Creo en Theo Bell / Que le den a Theo Bell	101
La Sangre de los patriotas	104
Ejército de Rudi	106
¿Qué queda por hacer?	108
Educar, agitar, organizar	109
Construye un mundo mejor (para ti)	112
Vigila tu terruño	115
El Príncipe debe morir	117
A vér hangja	120
Máscara y Mascarada	122
#Motstå	125
Vitae de ácido lisérgico	127
El Manifiesto de Perth	130
¡Devora al rico!	132
Una utopía de Sangre en el Amazonas	135
Extirpa esta mácula	137
Los Clanes Libres	139
Clan Brujah	140
Clan Gangrel	148
Caitiff	152
Crepusculares	155
Clanes Traidores	161
Malkavian Desencadenados	161
Nosferatu Rojos	164
Toreador Abstractos	166
Tremere Ipsissimus	170
Ventru Libres	173
El Ministerio	176
Algoritmo de respuesta	186
Fichas de conocimiento	190

Ésta es una obra de ficción especulativa de terror ambientada en un reflejo oscuro de nuestro propio mundo. Por ello contiene representaciones gráficas de sexo, consumo de sangre, drogas, violencia, abusos, opresión política, coacción, ocultismo, herejía y muchos otros temas potencialmente perturbadores. Está recomendada para lectores y jugadores adultos. Para consejos sobre el juego considerado y cómo manejar temas sensibles en los juegos de rol, ver la sección “Juego considerado” en la versión en PDF del manual de reglas de “Vampiro: La Mascarada”



INTRODUCCIÓN

La Sangre es demasiado buena como para desperdiciarla en la eternidad. Vives, mueres y vives de nuevo irrumpiendo en la noche como un animal recién creado que intenta desesperadamente ocultarse entre sus antiguos compañeros humanos.

Aprendes a mentir, a herir y a cazar.

Aprendes el gozo de saborear la sangre.

Aprendes a ver a cada ser humano como un mecanismo vivo que mantiene caliente tu sangre por ti.

Quieres existir aquí y ahora. Quieres sentir todo lo que la noche puede darte. Quieres ver qué hay ahí fuera. Quizás hasta quieres encajar.

Los Anarquistas

Los viejos tienen el poder, el conocimiento y los recursos para hacer que las cosas sigan funcionando en su favor. Los jóvenes no tienen nada salvo su temeridad, su cantidad y su comprensión del mundo moderno.

Y eso sólo en el caso de los mortales. Para los vampiros es mucho peor. Los añosos nunca morirán. Se aferrarán a sus posiciones y ventajas para siempre y aplastarán a cualquiera que un día pueda ser una amenaza a sus privilegios.

La Guerra de las Edades es el principio organizador de la sociedad vampírica. El poder establecido se ha asentado en la Camarilla y busca limitar el concepto mismo de lo que puede ser un vampiro. Buscan controlar la existencia de todos los vampiros en la Tierra y mantener tanto a mortales como a no-muertos en una estasis eterna en la que el poder nunca cambie de manos.

Contra la Camarilla se alza el Movimiento Anarquista, una infinita variedad de ideologías y teorías sobre el poder unidas por su negativa a pasar la eternidad en una estática tiranía.

La primerísima edición de *Vampiro: La Mascarada* de 1991 tenía esta cita en la contraportada: «Nadie me domina. Ningún hombre. Ningún dios. Ningún Príncipe. ¿Qué es una proclamación de edad para los que son inmortales? ¿Qué es una proclamación de poder para los que desafían a la muerte? Convoca tu detestable cacería. Ya veremos a quién arrastro gritando al Infierno conmigo».

Ésa es la experiencia central de interpretar a un vampiro Anarquista, justo ésa. Eres un joven revolucionario que lucha por destruir una inmortal tiranía de sangre. Eres un simple donnadie, alguien de la calle que se vio atrapado en la Guerra de las Edades y que trata de sobrevivir. Eres un idealista dividido entre tus sueños por un mundo mejor y el ansia de sangre que corrompe todo lo que tocas.



No hay lugar para ti en la Torre de Marfil de la Camarilla. Tu historia hablará de sangre y fuego, de sacrificar tu eternidad por una lucha tan vieja como el mundo.

Los libres

Más allá del Movimiento Anarquista yacen los libres. ¿Quién sabe cuántos vampiros hay ahí fuera, desconectados de la gran sociedad de los no-muertos? Estos vampiros forman familias, cultos o bandas, microsociedades que sólo tratan de sobrevivir en la noche.

Los libres representan una variedad infinita de formas de experimentar *Vampiro: La Mascarada*. Para muchos libres, la Camarilla es una sombra distante, una fuerza represiva que les pondría fin si tan sólo supiese de ellos. La verdad es que hay una enorme variedad de pequeñas comunidades vampíricas que viven ocultas entre los miles de millones que pueblan el planeta.

Si quieres jugar una partida sobre vampiros recién Abrazados que aún pretenden ser los humanos que solían ser, los libres son tu elección. Quizás quieras contar la historia de la infestación vampírica de un sindicato criminal local o un extraño culto de sangre formado en torno a un líder carismático. En estos casos, el marco general de la política vampírica puede simplemente pasar de soslayo en la historia de terror de humanos que estás planeando.

Por encima de todo, los libres hacen que el Mundo de Tinieblas esté lleno de sorpresas. Ningún Príncipe de la Camarilla puede saber realmente qué está pasando en su ciudad, a pesar de todos sus esfuerzos. Ésa es otra idea para una crónica de libres: puede que tus personajes crean que son los únicos vampiros del mundo hasta que, tras diez o veinte sesiones, de repente entran en contacto con la Camarilla local.

Un Mundo de Tinieblas

El Mundo de Tinieblas se extiende de océano a océano, de un continente a otro. Hay monstruos acechando en las noches de Tokio, Nueva York, Lagos y tu ciudad. Esto se refleja en la amplia variedad de experiencias y proyectos políticos Anarquistas. A la revolución Anarquista que creó los Estados Libres de California le dieron vida ideas muy distintas de las de los Brujah que lucharon con Lenin en las primeras noches del comunismo. Muchos Anarquistas hablan de Cartago, pero no siempre se refieren a lo mismo.

Una crónica Anarquista está conectada con el mundo mortal, con el aquí y ahora. Tendrá humanos que persiguen sus propios objetivos, terrores creados por mortales peores que los perpetrados por cualquier vampiro. En una partida Anarquista, los personajes son parte del tejido social del mundo y pueden abrazar su naturaleza de parásitos o luchar contra ella.

Para un personaje Anarquista, los horrores de ser un vampiro los sufren sus amigos y familia, la gente que conoce, con la que ha vivido. Conceptos vampíricos como la Caza no son una abstracción, sino una necesidad que le fuerza a tener en cuenta su verdadera naturaleza cada noche.

Esto se aplica ya a ambientes tu partida en Ciudad del Cabo o en Montreal. Los detalles sobre la cultura vampírica local cambian y la política evoluciona y muta, pero la naturaleza de la Sangre que da vida

a cada vampiro es la misma y, con esa Sangre, las actividades básicas que los personajes pueden llevar a cabo en tu partida: Cazar, ocultarse, luchar, robar, mentir, engañar, discutir, infiltrarse, seducir.

La experiencia

Este libro intenta exponer una gran variedad de experiencias Anarquistas, desde los Anarquistas moteros con chupas de cuero de los Estados Libres a la vida nocturna Crepuscular de Reikiavik. En todos estos casos, los vampiros viven en el ahora. La vida eterna no es más que un sueño distante en la lucha nocturna por la supervivencia, y muchos de los vampiros que componen la escena Anarquista probablemente habrían vivido mucho más si no se hubieran convertido en vampiros.

La existencia vampírica de los libres es frenética y mortal. Aprendes a asumir riesgos, a luchar por lo que quieres y a morir en lugar de a someterte. Los conceptos e ideas de este libro son herramientas para que las uses en tus propias partidas. Úsalas, cámbialas, ignóralas según desees. Una vez que comiences a dirigir tu propia partida, es tu Mundo de Tinieblas.

Monstruos del pasado reciente presenta la historia del Movimiento Anarquista desde Cartago a la actualidad tal y como la cuentan diversas voces entre los libres.

Camina con nosotros trata de la no-vida en las noches actuales. ¿En qué tipos de comunidades se organizan los Anarquistas?

Nómina de la revolución detalla figuras famosas, posiciones políticas, ideologías y lugares del Movimiento Anarquista actual y más allá.

¿Qué queda por hacer? Mucho hablar y poco actuar es de malos revolucionarios. Esta sección trata de las opciones a la hora de combatir en la lucha Anarquista, desde consejos para desaparecer hasta los muchos beneficios de plantearse la Diablerie de una manera liberal.

A esta panoplia de experiencias Anarquistas del mundo le sigue un vistazo a cómo funcionan los distintos Clanes vampíricos en el mundo de los libres. Y tras ello se presenta una serie de fichas de conocimientos que amplían temas específicamente Anarquistas tratados en este libro.



Monstruos invisibles

Así que bienvenido al Planeta Libre, un mundo en el que el sol siempre se está poniendo en alguna parte, listo para desatar monstruos ocultos que viven entre nosotros como vecinos, amigos, compañeros de trabajo, amantes o gente que pasa por la calle.

La vida en Planeta Libre continúa noche tras noche mientras la Camarilla vigila desde las ventanas de su Torre de Marfil. Ésta es una verdad que todos los Anarquistas conocen: si crees que puedes separar la Caza de alguna forma de tu existencia nocturna, te has perdido pero bien en el mundo actual. Para el vampiro Anarquista, la Caza es la vida, ya se encuentre con un viejo amigo de la escuela para comprobar si puede forzarle a convertirse en un adicto a la Sangre o se vea inmerso en una lucha desesperada para escapar de los colmillos de un Arconte asesino de la Camarilla. No es casual que, entre los Vástagos, los más hermosos ideales de la humanidad sean abrazados por quienes en realidad ya no viven entre humanos.

Esta noche es tu noche. El planeta está poblado por un festín de seres humanos, su carne recorrida por las venas que portan la dulce sangre que te aguarda. No importa si te deleitas en la Caza o la ves como una horrible necesidad. A la sangre no le importa tu moralidad. Está en todas partes, llamándote a que la pruebes.

Pon tu mejor canción de fiesta, vístete con tu chaqueta favorita, píntate la raya del ojo, olvida que eres menos que humano y baila en la noche ■

**NOCHES DE
LOS LIBRES**



QUÉ SOMOS

De acuerdo, prepárate.

Voy a explicarte la verdad tras nuestra gente. Has leído sobre esa bacteria alienígena en el hielo de la Antártida, ¿verdad? De ahí es de donde venimos. Esa bacteria infectó a los científicos y se extendió, y aquí estamos. Es la única explicación con sentido.

Somos una enfermedad, nada más. Una enfermedad que transforma a un huésped en el vehículo perfecto para extender la plaga. Cuando sientes que el Ansia por la sangre aumenta, es el virus empujándote a buscar nuevas víctimas. Es como esas hormigas del Amazonas que son infectadas por un hongo que se apropia de todo su sistema y comienza a dirigirlo en pos de sus propias metas.

Todos nosotros somos demonios, todos somos verdaderos rebeldes. Ésta es nuestra gloria y nuestra carga. Lucifer comenzó siendo un rebelde, pero pronto se convirtió en lo que más despreciaba: el tirano del Infierno. Sólo que nosotros somos los auténticos librepensadores, los demonios que rechazaron a Lucifer y vinieron a la Tierra. Éste es nuestro verdadero propósito: extender el mensaje de verdadera libertad entre la humanidad.

Siempre hemos estado aquí, desde el albor de los tiempos a la actualidad. Somos una especie paralela que ha evolucionado en simbiosis con la humanidad. Ella nos

proporciona sustento y nosotros le proporcionamos guía y propósitos.

Tengo la seguridad

de que la Sangre vampírica es radioactiva y que somos mutantes. Por eso tenemos estos poderes.

Debes descartar la moralidad humana como una serpiente que muda de piel y escuchar la voz de la divinidad en tu interior. Eres el instrumento elegido de Dios, dotado con un fragmento de divinidad que te muestra el verdadero camino. Ése es nuestro propósito y destino. No hay escapatoria a nuestra santidad inherente: tu bondad y tu crueldad son actos de Dios.

Si deseas entender nuestra condición, debes estudiar las obras de los teósofos. Todos comenzamos el ciclo como minerales inanimados y, mediante actos virtuosos, evolucionamos a plantas, animales y, por último, consciencias humanas. La literatura tradicional sugiere que el término para el siguiente estado es *bodhisattva*, pero también podemos usar otra palabra con connotaciones míticas: vampiro. El propósito del *bodhisattva*-vampiro es guiar a la humanidad al siguiente estado en su ciclo de reencarnación a través del acto espiritual de ingerir sangre.

Ésta es la sencilla verdad que cristianismo, judaísmo e islam buscan negar: Caín fue el primer Mesías que se rebeló contra un Dios tirano, el verdadero visionario que nos mostró el poder y el potencial

que todos tenemos en nuestro interior. Somos los ángeles de Caín que llevamos su juicio a la Tierra.

Soy materialista. No creo en las explicaciones sobrenaturales, pero sí en la amplia marcha de la historia. Éste es el verdadero propósito de nuestra especie como seres inmortales: dirigir el progreso de los eventos humanos. Después de todo, la inmortalidad es iluminación.

¿A quién le importa si hay una gran explicación tras todo esto? Yo lo llamo tal y como lo veo. Somos depredadores, explotamos a la humanidad en la noche. Nada más.

QUÉ SON LOS HUMANOS

Me gustan los humanos, mucho. ¿Qué más puedo decir? Nunca me canso de la Caza. Hacen sonidos graciosos cuando tratan de escapar y en el momento de morir tienen este adorable convencimiento de que son únicos. He tratado de explicarle lo hilarante que es a algunos de ellos, pero nunca lo entienden.

La humanidad está a nuestro cargo y somos responsables de guiarla y protegerla. Debemos cumplir con la responsabilidad que tenemos para con nuestros hermanos más débiles, incluso cuando ellos cumplen con la responsabilidad de alimentarnos.

Montones de chupópteros ven a los humanos como nada más que comida. Para ellos, la humanidad es una enorme granja de sangre que nos da lo que necesitamos para sobrevivir, y me apena. ¡La humanidad puede ser mucho más que simple nutrientes! Puede proporcionar una auténtica experiencia culinaria. Hay una enorme diferencia entre la sangre de un anciano policía que se consume en un destartado geriátrico y el rollizo descendiente de una familia adinerada que planea una boda en las Maldivas. No existe la sangre mala. Cada humano aporta su propio sabor a la mesa, ¡y deberíamos aprender a apreciarlo!

Los humanos son nosotros y nosotros somos los humanos. Imaginar que de alguna forma somos mejores, más fuertes, más crueles o más inteligentes que ellos no es más que simple vanidad. Podemos vivir más tiempo y Cazar para obtener sangre, pero al final sólo somos unos capullos que tratan de sobrevivir una noche más.

Veo a los humanos como protovampiros en esencia. Sólo necesitan un pequeño empujón para convertirse en nosotros. Sé que parece desagradable, pero es como funciona nuestra biología. Somos un organismo que subsiste a base de devorar a sus larvas, lo que permite que los individuos más fuertes y viables se desarrollen hasta el estado adulto de la especie. Ahora, he aquí el quid de la cuestión: ¿somos el estadio final o aún nos desarrollaremos hasta ser algo más?

Somos depredadores, animales nocturnos, cazadores diseñados para cazar rápido

y en silencio. Somos guepardos, no elefantes. Necesitamos nuestro camuflaje, nuestros escondrijos, guaridas desde las que atacar. La mejor defensa que tenemos es ocultarnos entre la humanidad como un gran felino entre la hierba alta.

Nunca deberíamos olvidar lo que es ser humanos. Convertirse en uno de nosotros es caer en desgracia, y nuestra única esperanza de salvación es regresar a la humanidad. No somos más que humanos. Somos menos. Y deberíamos esforzarnos por retornar a lo que éramos.

No me preocupa la humanidad. A muchos de los nuestros sí, pero en realidad es sólo una distracción de la auténtica forma del mundo. Sí, la humanidad hace mucho ruido, pero al final es tan significativo como el chisporroteo de una frecuencia de radio vacía.

La humanidad está perdida. Ésa es una lección que terminas por aprender. Te encariñas, te enamoras, haces enemigos, odias, pero al final la humanidad siempre se marchita y desaparece. Para un chupóptero, depender de los vivos es como construir un castillo de arena en una playa antes de que suba la marea.

QUÉ ES LO INTELIGENTE

Quieres atiborrarte, sentir el poder de la sangre en tu cuerpo, arder con cada gota y convertirte en un monstruo sobrehumano capaz de cualquier cosa. Y sí, puedes hacerlo. Pero si quieres vivir más tiempo, quizás no debas. Bebe con medida, usa la Sangre con un propósito y sobrevivirás.

Muchos de nosotros detestan el Ansia que nos hace concentrarnos en el delicioso líquido bermejo que corre por las venas de los mortales. Para mí, el Ansia es una bendición. Su propósito es mantenernos alerta, vigilantes, listos para cualquier cosa. Gracias al Ansia, siempre estamos pensando en lo que necesitamos para sobrevivir. Todo lo demás es un lujo.

La regla número uno de una no-vida con éxito es anidar entre mortales. Vive como uno de ellos. Parece uno de ellos, compórtate como ellos, habla como ellos. No te permitas separarte de la humanidad. No te abandones a la idea de que de alguna forma vives apartado de la cultura y la civilización humanas. Cuanto más próximo estés a la humanidad, mayor éxito tendrás como cazador y más difícil serás de detectar para tus enemigos.

La sangre es el centro de tu existencia. Guarda un alijo en tu frigorífico. Aprende a dejar secos a animales (sé que saben fatal, pero es mejor que morir de hambre, ¿no?). Asegúrate de tener siempre más sangre de la que necesitas. Así podrás darte un festín si necesitas sanarte tras una pelea. Y, una vez lleguen las vacas flacas, podrás adaptarte cuando vengan mal dadas.

Un vampiro es un cazador solitario. No dependas de nadie, no te fíes y no reveles tus secretos. Al final, la única persona que realmente se preocupa por tu supervivencia eres tú. Asegúrate de que nadie sepa dónde duermes, quiénes son tus esclavos de sangre ni cómo Cazas.

Tratar de sobrevivir solo es imposible. Muchos de los nuestros

caen en la paranoia inoperante, temiendo a todo el mundo y ocultando malas intenciones tras gestos amistosos. Aprende a Cazar en manada. Te resultará más fácil, más seguro, y si la cagas habrá alguien ahí para salvarte el culo. Y otra cosa: también nos sentimos solos. Que estés no-muerto no significa que no necesites a alguien con quien hablar.

La Camarilla apesta, pero tiene una idea buena: la Mascara-da. Si piensas en sus Tradiciones, te darás cuenta de que la mayoría de ellas están dirigidas a preservar el poder de la élite. Pero la Mascara-da es una excepción: está diseñada para proteger a toda nuestra especie, y ésa es la razón por la que todos deberíamos seguirla. La realidad es que puedes considerarte un depredador alfa en una noche de luna, pero a mediodía no eres más que otro estúpido que arde hasta quedar carbonizado.

A la Camarilla le gusta definir de qué va ser un chupóp-tero. Quieren hablarte de Caín, las Tradiciones, el Príncipe y toda esa mierda. Si no tienes cuidado, empezarás a creerles. Pensarás que su forma es la única en que puede existir nuestra especie. Pero no es así. Hay un remedio sencillo para sus mentiras: devorar al rico. Una vez que pruebas a un vampiro de la Camarilla, no hay vuelta atrás.

Y AHORA ¿QUÉ?

La inmortalidad es una sandez. Es una mentira diseñada para mantenerte dócil y asustado. Sí, podemos vivir para siempre, pero ¿vale la pena si eso significa una eternidad inclinándose

ante un Príncipe? Vive al límite y asegúrate de que cuando mueras te lleves a esos mamones contigo.

Has sido traído a un mundo en el que cada ventaja, cada migaja de poder y cada gota de sangre ya están en manos de avaras criaturas ancianas que nunca jamás lo cederán. A la humanidad al menos le queda la esperanza de que el viejo poder muere. Para nosotros eso nunca pasará. En su lugar, debemos arrancarlo de las manos de nuestros Antiguos y hacerlos trizas para que no puedan reconstruir su cruel sistema.

Se te han concedido los poderes de la Sangre y una existencia inmortal. Es tiempo de darles buen uso y luchar por un mundo mejor. Cualquier mamón puede luchar por sí mismo, pero si quieres una inmortalidad real, lucha por cambiar el mundo. Lucha por algo mayor que tú. Pero antes de hacerlo, hazte esta pregunta: ¿un mundo mejor para quién?

La Camarilla es un inmenso edificio construido para preservar el poder de ancianos monstruos que fueron Abrazados en siglos pasados. Se presentan como los más poderosos, sabios y dignos de nuestra especie, pero no te creas sus mentiras. No son más que viejos estúpidos que se aferran a su poder con cada fibra de su ser. Tu labor es demoler la Camarilla y dejar espacio para que nazca algo nuevo. Algo edificado en principios, no sólo para mantener los privilegios existentes.

No me convertí en no-muerto sólo para verme atrapado en las guerras de otros.

La Camarilla, el Movimiento Anarquista, Caín, la humanidad... ¿a quién le importan? Vivo por mí. Ésta es mi vida, la única que jamás tendré. No la malgastaré al servicio de un escurridizo depravado que quiere venderme un cuento chino.

Somos monstruos, y de nosotros no puede venir nada bueno. No podemos construir un mundo mejor porque en un mundo mejor no tendríamos cabida. La mejor forma de que un chupóp-tero pueda mejorar la sociedad que le rodea es suicidarse. De otra forma, lo envenenamos todo, especialmente a los mortales que tratan de hacer algo bueno. Ningún movimiento político humano ha mejorado gracias al contacto con nuestra especie.

Hay tantas mentiras. Caín, los Antediluvianos, la Golconda. Todas esas historias están ahí para mantenernos quietecitos y necesitan ser demolidas. Creo en que podemos encontrar la verdad de nuestra condición, pero primero debemos disipar la oscuridad de esos mitos medievales que pretenden enseñarnos cómo vivir nuestras no-vidas.

Hay esperanza para nosotros. Lejos de los juegos políticos de la Camarilla y los juegos tóxicos que llevan a cabo nuestros Antiguos, aún podemos redimirnos. Quizás eso sea la Golconda, quizás sea otra cosa. Aún hay esperanza en este sórdido desastre ■

Monstruos del pasado reciente

No hay una única historia del Movimiento Anarquista o los libres.

Después de todo, la historia siempre ha sido política, interpretada y reinterpretada para ajustarla a las necesidades del momento. Puede que la sociedad vampírica acoja a aquéllos que recuerdan los tiempos antiguos desde el Imperio romano al Nueva York de los ochenta, pero sólo un estúpido confiaría en la versión de los hechos contada por un chupasangre inmortal.

La verdad es que los vampiros mienten. Mienten para servir a sus propios intereses, para inflar su ego y fastidiar a sus enemigos. En eso no son distintos a los mortales ordinarios. Pero la Mascarada hace incluso más difícil escribir una historia objetiva. Las fuentes de información fiables sobre la historia de los no-muertos son escasas.

¿Qué significa esto para un joven Anarquista que busca encontrarle sentido al mundo? ¿Cómo puede saber de dónde viene y qué significa ser un vampiro?

Tienes que decidir qué mentiras te gustan más.

Piensa en uno de los momentos más famosos de la historia Anarquista reciente: la muerte del Príncipe de Los Ángeles, Don Sebastián, en 1944. Las leyendas Anarquistas cuentan cómo el anarquista español Salvador García se abrió paso luchando en el refugio de Don Sebastián y le mató tras una cruenta y desesperada batalla.

Por esto y por escribir el *Manifiesto Anarquista*, Salvador García se convirtió en una de las leyendas del Movimiento Anarquista.

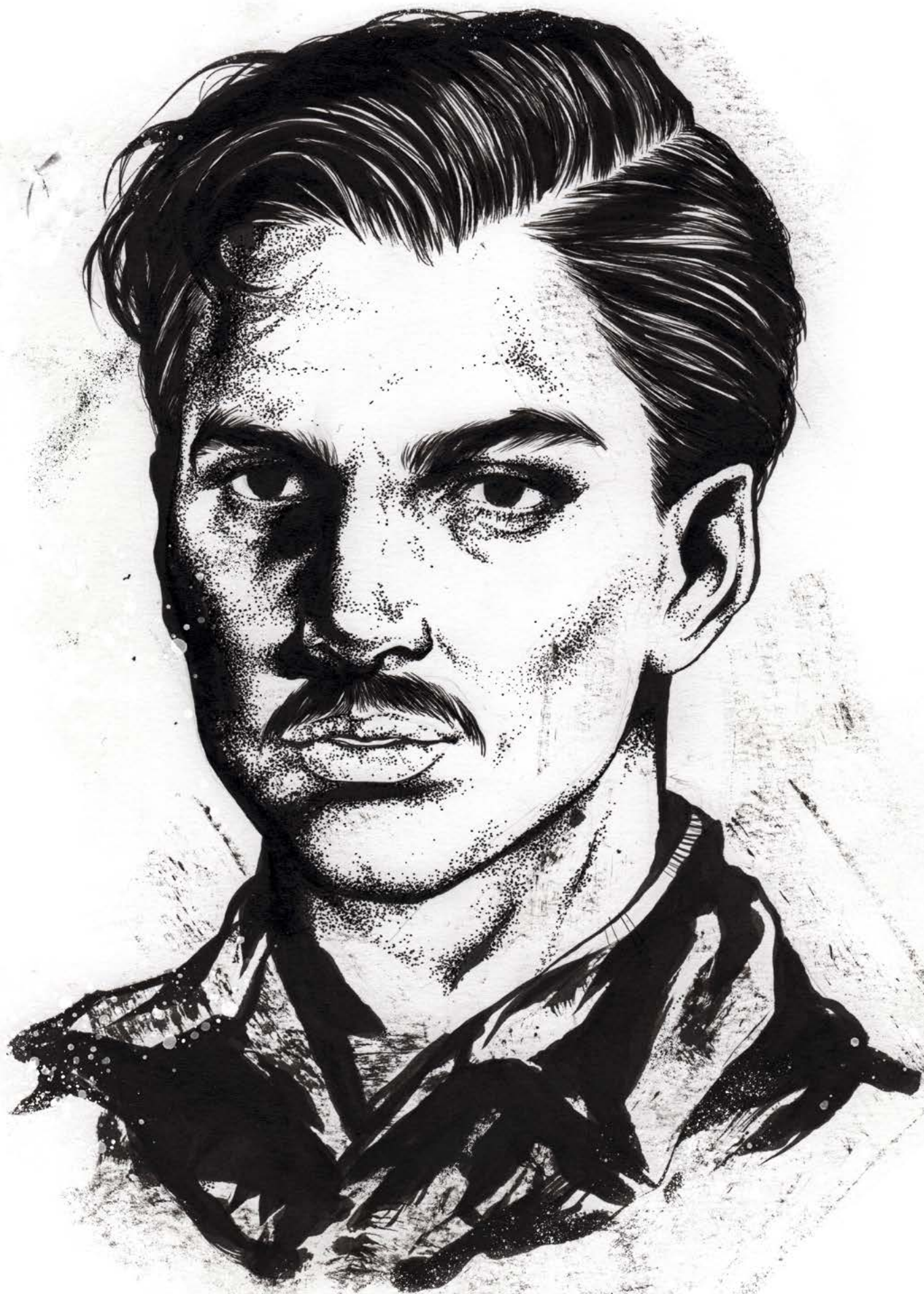
Pero ¿realmente mató a Don Sebastián él solo?

Puede que sí, puede que no. En cualquier caso, cuando estaba vivo, Don Sebastián no era más que un Príncipe de la Camarilla de una ciudad joven. En muerte, se convirtió en símbolo de todo lo que está mal en la Camarilla, desde las prácticas autócratas a la pura crueldad. Incluso la Camarilla se creyó el mito, abandonó su legado y se negó a tratar de rescatar el gobierno de un Príncipe que parecía tan degenerado e inútil.

¿Era realmente Don Sebastián peor que muchos otros Príncipes de la Camarilla? Probablemente no, pero era débil y eso fue suficiente.

Cuando escuches relatos de la historia Anarquista, aplica las mismas reglas que deberías seguir cuando lees un periódico. ¿Quién está contando la historia y cuáles son sus objetivos? ¿Cómo se está presentando el problema? ¿Quién se beneficia de esa narrativa? Y, por supuesto, siempre tendemos a creer a aquéllos con poder y a desconfiar de aquéllos que carecen de él. Si eres un vampiro joven, trata de mantener ese impulso bajo control. El poder nunca está de nuestro lado.

– Rudi, ideólogo Brujah



La ciudad en el mar

Si te mueves por círculos Anarquistas, y particularmente con Anarquistas políticos, durante algún tiempo, hay una palabra que sin duda oirás: Cartago. ¿Qué tiene que ver una ciudad-estado norteafricana cuyos días de gloria pasaron hace dos mil años con nuestra lucha hoy en día?

Cartago es a veces llamada la Tercera Ciudad, por la Primera y la Segunda Ciudad de las leyendas vampíricas. La mayoría de ellas no tienen mucho atractivo en los círculos Anarquistas, pero Cartago sí. Según la historia, fue el mejor intento y el que mayor éxito tuvo de crear una sociedad donde humanos y vampiros pudieran vivir abiertamente en armonía. Aunque fue creada mucho antes del nacimiento del Movimiento Anarquista actual, fue nuestro paraíso en la Tierra, y su caída aún resuena en la historia vampírica. Para la Camarilla, es un símbolo de lo impráctico de nuestras ideas y de la supremacía de su visión para nuestra existencia, pero para nosotros significa precisamente lo opuesto.

Afrontémoslo: su existencia contradice los siglos de ortodoxia de la Camarilla acerca de la Mascarada. Pone en duda la concepción más básica de nosotros mismos. Después de todo, los Príncipes nos dicen que somos parásitos que se ocultan entre la humanidad, aprovechándose de sus éxitos. Su dogma establece que el secretismo es seguridad y que sólo los estúpidos sueñan con un cambio radical en la sociedad humana que mejore nuestra vida.

Así que ¿cómo lo hicieron? ¿Cómo lograron estos ancianos Vástagos, principalmente Brujah, algo que rara vez siquiera se ha intentado desde entonces?

Aquí es donde las cosas se complican. Hay pocas fuentes escritas, y nuestros Antiguos son infames mentirosos en lo que respecta a la historia. Es difícil determinar cómo se organizaba realmente Cartago, pero buena parte del Movimiento Anarquista tiene sus propias ideas sobre cómo se hizo.

Para algunos, fue una pacífica utopía en la que humanos y vampiros vivían como iguales. No éramos depredadores ni parásitos, sino que disfrutábamos de la sangre de nuestros hermanos humanos de forma consensuada. Gobernábamos juntos nuestra ciudad y compartíamos el poder y los privilegios sin importar quién era vampiro y quién no.

Para otros, era una dictadura vampírica benevolente. Cuidábamos de nuestros hermanos y hermanas humanos, los gobernábamos con compasión y sólo tomábamos la sangre que necesitábamos. Nuestra inmortalidad significaba que podríamos vivir entre ellos abiertamente como una élite privilegiada y de confianza.

También hay versiones más oscuras de la historia. Después de todo, somos vampiros y los humanos son simples reses. En esta visión de Cartago, la ciudad era una utopía para los Vástagos, una metrópolis con una población cautiva y controlada que conocía su lugar. Esta Cartago era un lugar de iluminación y paz, siempre que fueras uno de los nuestros.

Así que ¿cuál de ellas es cierta? Normalmente lo que creas dependerá de qué tipo de mundo quieres construir. Escoges la Cartago que te funciona.

Las tres versiones comparten dos ideas: vampiros viviendo abiertamente entre humanos y usando nuestro poder para crear la sociedad en la que queremos vivir. Desde la caridad de quienes creen que somos iguales a los humanos a la brutalidad de quienes creen que los humanos son un simple recurso, nuestro rasgo común es la ambición. Creemos que podemos rehacer el mundo. Que no tenemos que aceptar las condiciones actuales como esos cobardes de la Camarilla.

Éste es el verdadero significado de Cartago. La realidad histórica exacta no importa realmente. Lo importante es que es posible un mundo mejor.

Ésta es también la verdad que la Camarilla trata de reprimir con tanto ahínco. Tanto la historia mortal como la vampírica hablan de un violento culto de sangre cartaginés. Niños sacrificados en rituales dementes, sus huesos recogidos en perturbadores osarios. Puedes preguntar: ¿es eso cierto? ¿Era Cartago realmente una ciudad de terror y violencia en la que sus amos Brujah se daban festines con la sangre de bebés?

Los historiadores mortales se han enfrentado durante mucho tiempo a la falta de registros propiamente dichos de la propia Cartago. Sus fuentes de información son de segunda mano, normalmente romanas. ¿Y quién libró una encarnizada guerra contra Cartago y terminó por destruirla?

Así es, Roma.

Estas historias de asesinatos de bebés no eran más que propaganda bélica de Roma, tomada por verídica por historiadores crédulos. De hecho, estudios recientes sobre Cartago ponen en duda la narrativa romana. Los osarios están ahí, pero tienen una explicación más mundana que ritos de locura: son simplemente un cementerio. Después de todo, los niños morían de enfermedades y hambre en Cartago al igual que en el resto del mundo antiguo.

Aun así, no hay duda de que la Camarilla aún trata de manchar la reputación de Cartago. La idea de la ciudad siempre ha sido peligrosa. Hace dos mil años, eran los Brujah idealistas de Cartago contra los Ventrue conservadores de Roma. Los Ventrue entendieron el potencial de la idea cartaginense para crear una nueva sociedad revolucionaria. Se dieron cuenta de que ellos no tendrían lugar en ese nuevo mundo que representaba Cartago y decidieron destruirla.

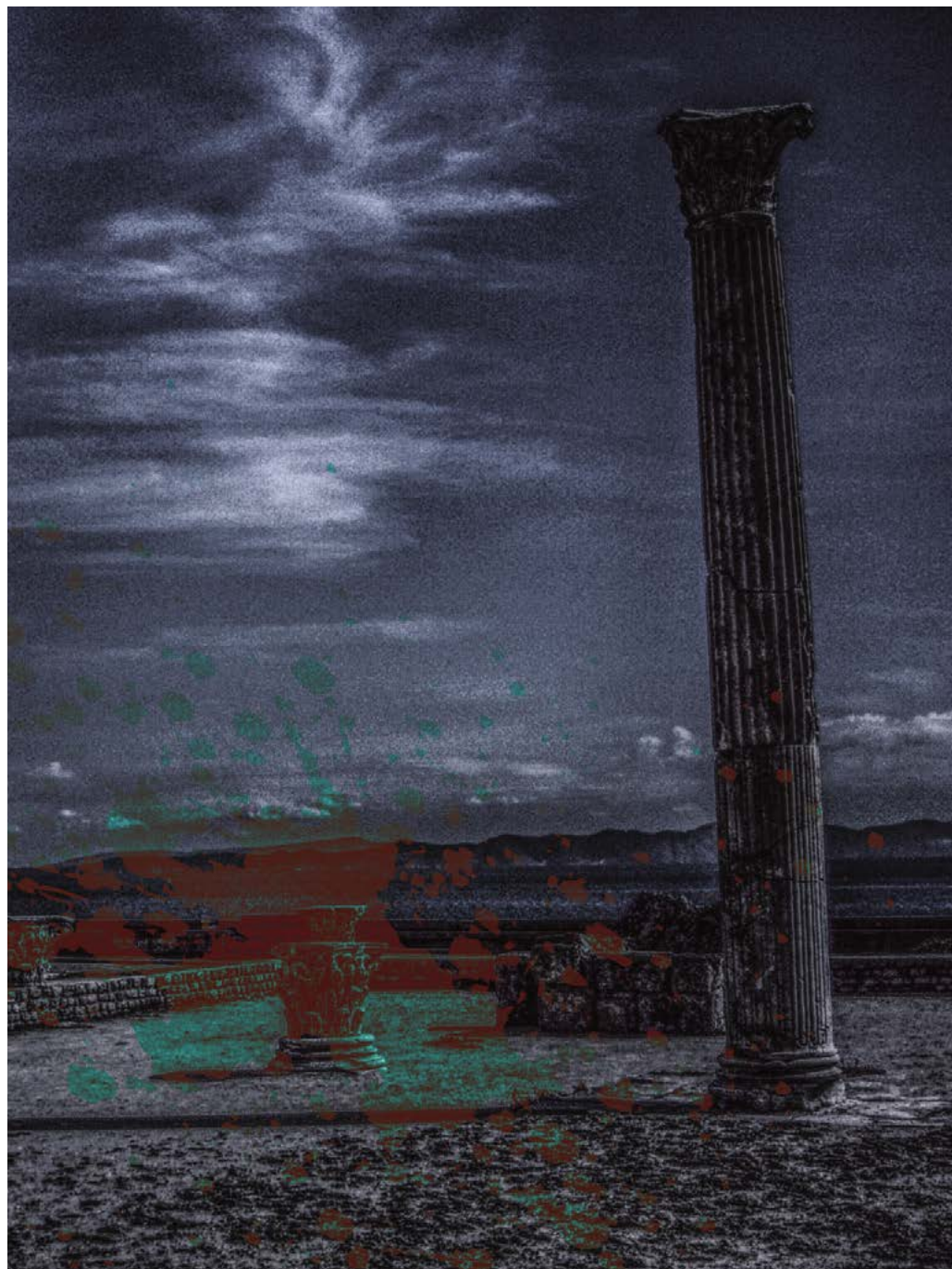
Según la historia humana, es difícil decir por qué cayó realmente Cartago. Quizás el ejército romano, apoyado por la riqueza y el poder de los Ventrue, fue suficiente. O puede que Cartago se topase con sus propios problemas. La corrupción no nos es ajena, así que es posible que los Brujah de la época se volvieran autocomplacientes y provocaran su propia caída. Sea cual sea la verdad, Cartago sentó la base de un patrón que se repetiría muchas veces en nuestra historia. La ciudad cayó, pero la idea se volvió inmortal.

A veces nos enamoramos tanto del relato que olvidamos su base en la realidad. En la gran leyenda de Cartago, fue destruida para

toda la eternidad, pero en realidad aún existe, sólo que en una forma distinta. Tras ser conquistada por Roma, Cartago se convirtió en una capital provincial romana. Hoy en día es un pueblo cercano a Túnez, capital del país homónimo. En él viven 24 000 personas.

Esto es un buen recordatorio de que, mientras nosotros soñamos con nuestras utopías, la humanidad se empeña en pasar página a su propia historia.

– SALVADOR GARCÍA, AUTOR
DEL *MANIFIESTO ANARQUISTA*



BUSCANDO A TYLER

No le vi nada de especial. Sí, era carismática, sabía cómo manejar a una multitud, pero eso no es raro entre los Brujah Anarquistas. Supuse que sólo era otra punki recién Abrazada divirtiéndose entre los muertos.

Estábamos echando el rato donde siempre, como hacíamos prácticamente cada noche, cuando el Sheriff decidió dejarse caer con sus lacayos. Ella no estaba allí todavía. El Sheriff nos dijo que hasta que atrapara al chupóptero que se estaba alimentando en el territorio de Caza privado del Príncipe, ejecutaría a uno de nosotros cada semana, empezando esa noche.

Sí, nos hacíamos los chulitos, pero al final éramos un puñado de perdedores. Nos gustaba pensar que éramos tipos duros, pero no teníamos el coraje de enfrentarnos al Sheriff y todo lo que representaba. Le aplastó la cabeza a mi Chiquillo con su bota frente a mí y no tuve agallas para hacer nada al respecto.

Pero ella sí. Esta chica que yo creía que no era nadie entró en el bar. Llevaba una camiseta de Misfits hecha jirones y unas Doc Martens, pero cuando vi su cara siendo testigo de la ejecución, todo eso pareció desvanecerse.

No hizo ni un ruido, pero de alguna forma el Sheriff se percató de que las cosas se habían puesto serias. Quizás lo vio en nuestras caras: ya no le mirábamos a él. Se volvió y ella le atravesó el corazón con un taco de billar como si lo hubiera hecho cientos de veces.

Los amigos del Sheriff comenzaron a apartarse. Ella les sonrió y dijo: «Salud al Príncipe de mi parte. Él ya sabe mi nombre».

A la mañana siguiente, el Sheriff ardió con el amanecer. Nunca la vimos de nuevo, pero algo grande cambió en la ciudad aquella noche.

- Lena, Anarquista alemana

Muchos consideramos a Tyler la primera Anarquista, aunque probablemente no sea cierto hablando estrictamente. Lo que sí sabemos es que en vida fue una campesina inglesa rebelde del siglo XIV, una seguidora de Wat Tyler, de quien más tarde tomaría el nombre. En muerte, luchó contra la Camarilla incluso antes de que ésta se formase oficialmente y tuvo un papel clave en la Revuelta Anarquista original. Fue a la Convención de Thorns en 1493 y estuvo presente en la capitulación de los recién formados Anarquistas ante la Camarilla.

Éstos son los hechos históricos indiscutibles sobre Tyler: tras Thorns, desapareció como líder Anarquista, quizás decepcionada por la forma en que el movimiento naciente había traicionado sus ideales en nombre de una paz servil con la Camarilla. Algunos dicen que participó en la formación del Sabbat, pero es difícil estar seguro.

Quizás sea lo mejor. Durante siglos tras Thorns, la leyenda de Tyler ha sido mucho más importante que la realidad. Ella fue la primera rebelde auténtica, la que rechazó capitular. No se ha embarrado en los juegos de poder de la Camarilla o las brutalidades del Sabbat. No ha tomado su puesto como líder como Salvador García o Jeremy MacNeil, así que podemos estar proyectando todas nuestras esperanzas y sueños en ella sin haberlos puesto a prueba en la realidad. No conocemos sus verdaderas creencias, así que puede ser cualquier cosa para cada uno.

Sólo sabemos que está ahí fuera, en alguna parte, y, cuando más la necesitamos, aparecerá para salvar el día.

- CHINASA ADEYEMI,
CRONISTA ANARQUISTA



Solía envidiar a Tyler. La conocí en su día y sin duda era impresionante. Pero también lo eran muchos otros. En los siglos que han pasado desde entonces, algunos hemos combatido en el frente del Movimiento. ¿Y qué ha hecho ella? Ocultarse en las sombras jugando a ser Robin Hood.

Me parto el lomo tratando de liderar a esta comunidad, pero la auténtica heroína es ella.

Si te digo la verdad, ya hice las paces con eso. No te percatas del verdadero poder de Tyler hasta que vas a un encuentro con la Camarilla. Te sientas con un Arconte u otro y ves cómo les gusta oír su nombre. Sí, yo soy duro. Probablemente puedo acabar con cualquiera de esos debiluchos mocosos que a la Camarilla le gusta enviarnos. Pero aun así no me temen tanto como temen a una historia. Eso es lo que es ella, una historia.

Lo mejor es que la mayoría de la gente ni siquiera conoce historias reales sobre ella. Si quieres ver a un Príncipe estremecerse, pregúntale por Tyler y Hardestadt, el poderoso fundador Ventrue de la Camarilla. Pero estate preparado para un largo interrogatorio sobre cómo supiste hacer esa pregunta.

– Jeremy MacNeil, líder Anarquista

No espero que me creas. No soy nadie, una vagabunda, una pordiosera. Pasas de largo junto a mí cada día.

Más tarde, me dijeron que alguien bienintencionado había llamado a la policía e insistió en que cuidasen de mí. Me había desmayado en la calle y temía que me estuviera muriendo.

Los policías estaban molestos. Me arrestaron y me metieron en una celda. Decidieron que ya estaban hartos de mí. La gente muere en el calabozo todo el tiempo y yo ya estaba medio muerta. Sólo necesitaba un pequeño empujón y así no tendrían que verme más.

Entonces la vi. Era como un ángel rojo, destrozando a esos policías como si no fueran nada. El borracho que me meó, el tipo furioso que golpeaba al chico en la celda de al lado, el otro asustado que trató de resistirse. No eran más que carne para ella. Sólo huesos y órganos en un uniforme esperando a ser destrozados y esparcidos por el suelo de linóleo. Quieres que confirme tu historia de cómo unos yonquis puestos de meta hasta las trancas asaltaron y asesinaron a tus agentes. Y lo haré, pero en mi corazón siempre tendré a mi ángel, velando por mí.

– SOFIA, SIN TECHO

Primera Revuelta Anarquista

Incluso hoy en día se oyen a algunos Anarquistas diciendo que deberíamos hablar con la Camarilla. Que necesitamos una respuesta común contra la Segunda Inquisición. Que necesitamos hacer las paces tras los catastróficos resultados de Praga.

Cualquiera que sepa algo de nuestra historia puede decirte que eso es una estupidez. Echemos un vistazo a la Primera Revuelta Anarquista. Sus raíces se encuentran en la campaña de la Inquisición del siglo XV para destruir a todas las criaturas que veían como prole del Diablo. Aunque su origen era humano, no había que joder a la Inquisición: barrió toda Europa, un pueblo tras otro, destruyendo a nuestra especie. Tuvo éxito porque tenía inercia, fe y organización. Confiamos durante mucho tiempo en el miedo para mantener a los mortales a raya y eso nos había vuelto perezosos y autocomplacientes. Cuando ese miedo se disipó, no teníamos nada.

Así que ¿cómo respondieron ante esta amenaza los monstruos ancianos, las criaturas supremamente poderosas que lideraban nuestra especie? De la misma forma que un Antiguo sobrevive cada noche: corriendo y escondiéndose.

Es importante entender que la sociedad vampírica de la época era extremadamente autoritaria, incluso comparada con el presente. A nuestra especie se le enseñaba a seguir el ejemplo de nuestros Antiguos en todo. Un chupóptero joven no tenía libertad, pero al menos la sociedad construida por los Antiguos era estable y segura, ¿verdad?

Los primeros Anarquistas nacieron en los fuegos de la Inquisición. Aprendieron a sobrevivir y a luchar en una guerra contra el peor enemigo que ha amenazado

a nuestra especie hasta el día de hoy. Muchos murieron por la traición de los Antiguos, pero muchos más aprendieron que podían hacerse cargo de su propia vida.

Tras la Inquisición, descontentos con la idea de inclinarse ante los cobardes Príncipes que habían vuelto de sus escondrijos exigiendo lealtad, se percataron de que, si pudieron sobrevivir a la Inquisición, podrían deponer a un tirano.

La Revuelta Anarquista barrió Europa y tuvo algunos éxitos espectaculares. En cada ciudad y pueblo había jóvenes vampiros listos para tomar la antorcha de la revolución. Debes recordar que, en aquella época, nuestra gerontocracia era incluso más brutal que hoy en día. Ejecuciones, tortura y sádicos juegos de control mental... Un vampiro joven era para su Sire básicamente una propiedad, un juguete que usar y del que abusar como creyese conveniente. La idea de una nueva sociedad libre y justa para nuestra especie germinó en un campo largo tiempo labrado por los propios Antiguos tiranos.

Aunque las historias de la Primera Revuelta Anarquista suelen girar en torno a las míticas muertes de los Antediluvianos Tzimisce y Lasombra a manos de bandas revolucionarias, es importante recordar que la Revuelta era un auténtico movimiento de masas que actuaba por todo el continente europeo y más allá.

Antes de la Revuelta, los Antiguos se habían sentido seguros en su poder. Todo estaba a su favor y podían permitirse tratar a sus Chiquillos como esclavos. Tras la Revuelta, cada Principito de cada pueblucho sabía lo que era temer a su propia Progenie.

¿Cómo contraatacó la Camarilla? De forma muy astuta, como corresponde a un vampiro. Esos ladinos hijos de puta se dieron cuenta de que nunca podrían

derrotar a la revolución usando la violencia. En su lugar, capitularon y nos corrompieron desde dentro, al estilo de los vampiros.

El escenario de esta gran maniobra fue la Convención de Thorns, una cumbre de paz organizada en Inglaterra en 1493. Los Anarquistas y la naciente Camarilla enviaron representantes a la ciudad de Thorns para negociar. Éste fue el primer error que cometieron los Anarquistas. No hay negociación posible con la Camarilla. No puedes vencer contra manipuladores políticos que llevan siglos perfeccionado su arte.

En Thorns, la Camarilla destruyó nuestro movimiento. Nuestros líderes nos traicionaron, seducidos por concesiones simbólicas y favores personales. Los Antiguos de la Camarilla hicieron pretensión de humildad, dándonos una sensación de logro para que así no pudiésemos ver cómo nos estaban destruyendo. La Camarilla jugó a largo plazo, confiando en el hecho de que un tratado privaría a la Revolución de su inercia, lo que les daría tiempo para reafirmar poco a poco su poder.

Algunos de nosotros lo entendimos incluso en ese momento.

Hubo Anarquistas que discreparon durante la Convención, la más famosa entre ellos, la heroína popular Anarquista Tyler. Un ala radical de la Revuelta abandonó la Convención y se marchó a formar el culto misterioso extremista del Sabbat.

Aun así, para nuestra eterna vergüenza, la mayoría de Anarquistas aceptaron el trato ofrecido por la Camarilla, destruyendo así cualquier oportunidad de revolución en los siglos venideros.

¿Qué tiene que ver esto con estas noches? Veamos. La Segunda Inquisición está erradicando a nuestra especie por todo el mundo. Al mismo tiempo, los Antiguos de muchas ciudades de la Camarilla se están volviendo más y más inaccesibles, a menudo desapareciendo directamente. A la luz de la historia, está claro que están siguiendo las lecciones de la primera Inquisición: desaparecer y dejar que sus Chiquillos lidien con el peligro.

La cosa es que no son los únicos que aprenden de la historia. Nosotros también podemos hacerlo. Si los Antiguos nos abandonan, podemos tomar el control del poder y los recursos que dejen atrás.

Lo que es más, el Cónclave de Praga fue algo que rara vez encuentras en la historia Anarquista: un regalo. Nos dieron un enorme empujón sin esfuerzo por nuestra parte. La Camarilla logró alienar a los Brujah hasta el punto de que se marcharon como Clan.

No tengo ni idea de lo que eso significa en la práctica y dudo que los Antiguos Brujah vayan a ser menos peligrosos que antes, pero, como acto simbólico, el mensaje estuvo claro. La Camarilla no representa a la gran mayoría de los chupópteros del mundo. El Movimiento Anarquista sí.

Ésta es la sencilla regla que hemos de recordar cuando luchemos por nuestra libertad: nunca la obtendremos apelando a la conciencia del rey. Los Príncipes nunca nos darán nuestra libertad por voluntad propia. Hemos de tomarla por la fuerza. Hemos de resistir toda oferta de compromiso, porque será un intento de neutralizarnos mediante negociaciones, como hicieron en Thorns.

– DALIA NAKACHE,
IDEÓLOGA REVOLUCIONARIA
ANARQUISTA FRANCESA



Reinado *del* terror

El único problema con la Revolución francesa fue que quedó inacabada. A causa de esa tragedia, los aristócratas aún infestan nuestra sociedad. En un mundo justo, la Revolución se habría extendido y hasta el último rey habría sido ejecutado por sus crímenes contra el pueblo.

No soy dada a la envidia, pero me habría gustado estar allí. Muchos Anarquistas de cierta Generación dicen que ellos sí estuvieron, pero creo que es como cuando un *hippie* dice que estuvo en Woodstock. Créete sólo la mitad.

París es uno de los mayores bastiones de la Camarilla, una verdadera ciudad en el corazón del poder de los Antiguos. Por ello, los dos períodos en los que París se convirtió temporalmente en villa Anarquista son muy queridos en nuestros círculos. El primero fue la Revolución, el segundo, en mayo del 68. En ambos casos, los eventos instigados por mortales provocaron que los Anarquistas acudieran en masa a la ciudad y obligaran a la Camarilla local a esconderse. Al final la Camarilla se recuperó y tuvimos que abandonar la ciudad, pero el recuerdo permanece.

En el caso de la Revolución, el cambio político totalmente adverso a la Camarilla barrió Europa. En Francia se abolió el feudalismo, la monarquía cayó y docenas de vampiros de la Camarilla que habían vivido entre la aristocracia murieron, a veces sacados a rastras de sus refugios durante el día por las nuevas autoridades revolucionarias.

Lo que es más, al relativamente nuevo Príncipe de París, François Villon, le costó combatir la Revolución a pesar de que él estaba totalmente del lado del Antiguo Régimen. Las razones para ello son dos:

1. La ciudad de Villon estaba sumida en el caos y llena de Anarquistas que habían acudido a unirse a la revolución.

2. Él era un jodido cobarde que huyó de la ciudad en lugar de arriesgarse a que su persona sufriera peligro.

Con Villon exiliado, los nuevos amos Anarquistas de la ciudad tenían carta blanca con el nuevo gobierno revolucionario. A algunos viejos Anarquistas les gusta minimizar su influencia, pero creo que todos sabemos cuál fue la contribución de los Vástagos: ¡hacerlo lo más sangriento posible!

Estoy segura de que hubo buenos momentos que disfrutar. Imagina la escena: los refugios de viejos Toreador abiertos de par en par o los confundidos Antiguos emergiendo para enfrentarse a multitudes armadas con antorchas. Debíó de ser el cielo Anarquista. Ayudados por el caos de los mortales, podrías haber hecho cualquier cosa, forzando a la clase dirigente de la Camarilla a sufrir cualquier indignidad.

Muchos Anarquistas sólo hablan de matar al enemigo, pero yo abogo por la humillación ritual ocasional. ¡Es muy divertida!

E incluso sin los Antiguos, aún queda la humanidad. La guillotina. La fila de afligidos nobles esperando a morir. Eso es de lo que trata ser un chupasangre. Desearía poder haber estado junto a la guillotina y que la sangre de cada decapitación fluyese hasta mi boca.

Por desgracia, todo lo bueno se acaba. Para los mortales, la Revolución dio lugar a toda clase de nuevas ideas que echaron raíces en Francia y otras partes. Para nosotros, la Revolución fue un temprano florecer del sentimiento Anarquista, aplastado por Villon una vez regresó a la ciudad en el umbral del siglo XIX.

— AGATA “FAN DE LA GUILLOTINA” STAREK



El 68

Si pasas el tiempo suficiente con el Movimiento Anarquista, oirás hablar del París del 68. El romance, la excitación... Siempre hay algún viejo que pasó lo mejor de su vida en las barricadas y que nunca experimentó nada mejor. A diferencia de la Revolución francesa, el 68 es lo bastante reciente para que muchos de nosotros estuviésemos allí.

¿Y sabes qué? Fue grandioso. Es uno de esos levantamientos que la gente recuerda y el primero en el que era lo bastante mayor como para haber participado en él.

El escenario: la Francia de posguerra de Charles de Gaulle.

Los problemas: capitalismo, consumismo, autoritarismo e imperialismo estadounidense.

Los participantes: estudiantes ocupando instituciones de enseñanza. Once millones de trabajadores en huelga.

El resultado: el presidente De Gaulle se ve forzado a abandonar el país en secreto durante un corto período de tiempo y convoca nuevas elecciones generales a su regreso.

[La parte deprimente: el partido de De Gaulle ganó las elecciones, aunque la carrera personal de De Gaulle entró en declive.]

Llegué a París un poco tarde, y era como un festival Anarquista. Todo el mundo que era alguien en el Movimiento estaba allí. Piensa que a mí me habían Abrazado hacía poco, así que estaba impresionada con toda esta gente de la revolución como Jeremy MacNeil y Salvador García. Pero también estaban otros. Puedes reírte de mí, pero estoy bastante segura de que una chica con la que pasé una noche en las barricadas era Tyler.

Al igual que durante la Revolución francesa, la Camarilla pasó a ocultarse. Algunos de sus miembros eran lo suficientemente viejos para recordar el trauma de la primera ocupación Anarquista de París. El Príncipe François Villon desapareció durante una semana dejando a sus lacayos con el inmenso flujo de Anarquistas ávidos de repetir la Revolución.

Personalmente, yo me lo pasé bien. Abracé a mis primeros tres

Chiquillos. ¡Uno de ellos incluso sobrevivió al caos! Bebí hasta dejar seco a mi primer imbécil de la Camarilla. Era encantador, un elegante aristocratucho. Suplicó que no le matase. ¡Fue embriagador para una joven Anarquista!

Ésa es la verdadera experiencia generacional del 68 para nosotros: los disturbios, las fiestas, los debates, alimentarnos y follar en las calles y las barricadas. No hay duda de por qué los Anarquistas lo recuerdan con cariño. Pero hay algo más. Ésta es mi teoría personal: todo pasó tan rápido que no tuvimos tiempo de emponzoñarlo.

Adoro un buen disturbio tanto como cualquiera, pero, mirando a los mortales, las cosas tienden a torcerse cuando nuestra gente se involucra. Eso es por lo que siempre les digo a mis compatriotas que deberíamos dejar que los humanos organicen sus movimientos políticos en paz y dedicarnos a la banca.

Pero la banca es aburrida y los disturbios, divertidos.

- Agata "el Problema" Starek

Diez noches que sacudieron al mundo

Durante toda una vida humana, la Unión Soviética fue un paraíso en la Tierra. Antes de protestar ante esta afirmación, te pido que consideres: ¿un paraíso para quién?

A la Camarilla y sus Vástagos les gusta verse como algo aparte de la historia y la sociedad humanas. Esta perspectiva de sí mismos hace difícil que los Vástagos de la Camarilla entiendan otras formas de relacionarse con la humanidad. Imaginan que su planteamiento es universal, cuando sólo lo comparte una pequeña minoría de vampiros envejecidos.

Esto es importante si deseas entender quiénes éramos realmente los Brujah que participaron en la Revolución de Octubre.

Dicho simple y llanamente, éramos gente ordinaria. Éramos vampiros jóvenes, recién Abrazados. Ninguno de nosotros llevaba más de diez años no-muerto. El Abrazo no borra quién eres. Tu historia, valores, análisis del mundo, bagaje de clase. Todo eso permanece intacto. La única diferencia es que, cuando el mundo comienza a sacudirse, estás mejor equipado para luchar por aquello en lo que crees.

El pueblo

Hubo mucha sangre en la revolución y alimentó una limpieza de la sociedad que habría sido inimaginable antes. Para los mortales, la sangre que derramaron les dio la fe de que podían vencer. A nosotros nos dio sustento mientras destrozábamos las guaridas de monstruos tan ancianos que hasta los Antiguos de la Camarilla temblarían si oyeran mencionar sus nombres.

Los individualistas de la Camarilla no entienden el poder de la acción colectiva. ¿Qué posibilidades tiene un Matusalén cuando las masas dismantelan su tumba piedra a piedra bajo la fría luz del sol de octubre? Los mortales pueden creer que están buscando provisiones ocultas por aristócratas corruptos, pero el efecto en el cuerpo del vampiro es el mismo: arderá.

En esas primeras noches, todos estábamos unidos por el propósito común de destruir el gobierno del zar y de los Príncipes vampíricos que gobernaban la noche. Queríamos construir algo mejor, algo más, un nuevo y hermoso mundo para el pueblo y por el pueblo.

Quizás las semillas de nuestra división ya habían sido plantadas o puede que nuestras ideas divergiesen más tarde. No importa mucho. Al comienzo, nos enardecíamos al saber que estábamos haciendo algo que la clase dirigente siempre nos había dicho que era imposible. Para nuestros eruditos vampíricos, ésta era nuestra Cartago, no como ciudad, sino como inmenso país que se extendía de Europa a Asia.



Muchos dicen que la verdadera naturaleza del vampiro siempre se reafirma. Puede que fuera así. Personalmente, creo que se trataba más de una perspectiva de la experiencia y la edad. Algunos de nosotros nunca abandonaron la creencia de que debemos construir un lugar donde humanos y vampiros puedan vivir juntos en armonía, como iguales.

Otros, como yo misma, terminamos por entender que el verdadero paraíso inmortal sería algo que construyéramos para los de nuestra especie. No estoy en contra de tratar bien a los humanos, yo una vez fui humana, pero tenemos que ser realistas y aceptar que los humanos no son más que nuestra comida y forma larvaria. La amabilidad es una virtud, pero abogar por los plenos derechos de los mortales no tiene más sentido que concedérselos a las vacas o los perros.

El cisma

Este conflicto ideológico llegó a un punto crítico tras la muerte de Lenin. En 1926, en el 4º Congreso del Consejo Revolucionario (coloquialmente conocido como el Consejo Brujah), se abandonó formalmente la meta de una coexistencia abierta entre nuestra especie y los humanos. A esta decisión la siguió en el 5º Congreso en 1929 la definición formal del propósito del Consejo como la creación de un Estado perfecto para los vampiros. La facción prohumana universalista logró que se aprobase una moción sobre nuestra responsabilidad de tratar a los mortales en un espíritu de igualdad, pero no perduró.

En los diez años siguientes, las purgas internas erradicaron a esta facción sentenciando a sus miembros a muerte por sedición o condenándolos al exilio.

Así que ¿controlaba el Consejo Brujah la Unión Soviética? Sí y no, dependiendo de a quién preguntes y cómo definas “control”. Para entenderlo, necesitamos retornar a la idea de la Camarilla de que nuestra especie está separada de la humanidad: no es así como funcionaba el Consejo. Existíamos como parte de una estructura de partido mayor, trabajábamos con nuestros camaradas humanos.

Por decirlo sin rodeos, el ambiente que fomentamos fue tal que, si pudieras tener una reunión de noche con la Camarada Domasheva en la Lubianka, ¿te pondrías a hacer preguntas? ¿O sencillamente te quedarías callado? El terror y la censura eran

herramientas maravillosas para proteger nuestros privilegios y para mantener la Mascarada.

No estábamos separados del partido, no. Éramos parte de una máquina mayor, a la que alentábamos sutilmente a alcanzar nuestras metas. Nuestra influencia venía de dentro, no de fuera.

El fin del sueño

Eso es de lo único que me arrepiento, de que ahora tan poca gente entienda lo que hicimos.

Fuimos derribados por el sentimentalismo inútil y la avaricia. Algunos comenzamos a soñar con los dominios Principescos de antaño y otros continuaron con su cháchara sobre el papel de los humanos y su valor. Muchos objetaron y exigieron más “igualdad”. Querían un mejor trato para ellos, citando su parte en la Revolución y contradictorios relatos de Cartago. A causa de estas debilidades y las luchas internas, nos polarizamos. Para cuando cayó la Unión Soviética, hacía mucho que nos habíamos fragmentado en una multitud de facciones que no se ponían de acuerdo en nada.

Personalmente, nunca abandoné el sueño de gobernar abiertamente a los humanos. Aún hay lugares donde es posible hacerlo mediante represión. No podía soportar la ideología de muchos de mis compañeros de Clan, menos aún en lo que se había convertido Rusia. Hace mucho que me marché.

Aun así, esos no-vivos en las ruinas de nuestro magnífico diseño deben recordar que, durante unas décadas, Cartago, como creo que debió de ser, fue una realidad a gran escala. Que hablen de igualdad con los humanos; para mí son comida, nada más, y deben vivir aterrorizados y conscientes de ello. Un paraíso para los vampiros y un corral para los humanos. No escuches a los detractores, sin importar cuántos puedan ser: éste es un lugar donde podríamos florecer de verdad sin miedo a la depredación de la Camarilla o a terrores como la moderna Segunda Inquisición. Ahora que los jóvenes vampiros se arremolinan para construir sus propios dominios en los antiguos territorios soviéticos, harían bien en honrar a quienes les han allanado el camino.

– OKSANA DMITRIYEVNA DOMASHEVA,
VIEJA MIEMBRO DEL CONSEJO BRUJAH



GUÍA DE SANGRE DE DEE PARA LOS ESTADOS LIBRES ANARQUISTAS

Por: Dee

En el Valle de San Fernando se graba mucho porno, tanto que a veces lo llaman el Valle del Porno. Te diré algo sobre el porno y sobre ser un vampiro que te hará más feliz, si puedes aceptarlo.

Mucha gente piensa que tiene que querer follarse lo que la sociedad le dice que se folle. Un tío debe querer follarse rubias del porno. Si en lo hondo de su corazón quiere follarse alguna otra cosa, necesita reprimir ese sentimiento porque entonces su identidad y su autoestima se lían.

Esto es lo que les pasa también a un montón de vampiros. Creen que necesitan alimentarse de rubias del porno. Creen que es lo que tienen que hacer como vampiros: buscar a humanos convencionalmente atractivos para alimentarse de ellos.

Pero, ya sabes, el corazón quiere lo que quiere. Y normalmente lo que quiere es la cosa más jodidamente inapropiada.

Como este machote Brujah que conozco con el que fui de Caza. Había una grabación de una porno, una de esas cosas tipo “El mayor *gangbang* del mundo”. Había una mujer a cuatro patas a la que se estaban follando. Para un montón de gente ella habría sido la víctima elegida.

Pero mi amigo es un hombre moderno. Está en sintonía con sus deseos.

En un rodaje así, hay un tipo cuyo trabajo es mantener limpia a la estrella. Tiene una toalla para limpiarle el esperma y demás fluidos. No mucha gente le presta atención. Ése era el hombre que mi amigo quería probar. El toallero de semen.

Los Estados Libres

Si quieres leer sobre cómo chuparle la sangre a estrellas del porno, no me necesitas. Pero si quieres saber dónde encontrar a los limpiasemen, Dee está aquí para ti.

La respuesta a esta cuestión son los Estados Libres Anarquistas. El lugar más hermoso de la Tierra para aquéllos de nosotros con gustos exigentes. El viejo Príncipe de la Camarilla fue asesinado en la revolución de 1943 y los Estados Libres han sido un parcheado de pequeños dominios en posesión de bandas y vampiros individuales desde entonces. Hay dos fundadores famosos: Salvador García y Jeremy MacNeil, ambos Brujah. Salvador se considera una especie de Che Guevara y escribe manifiestos y esas cosas aburridas.

Salvador, además, mató al viejo Príncipe, y le envidio por ello. Todo el mundo dice que la Sangre de un Príncipe es una delicia, pero una cobarde comprometida como yo rara vez la prueba.

Mucha gente quiere que MacNeil sea el Fidel Castro de los Estados Libres, un líder fuerte. Es un Antiguo con el poder para hacerlo. Pero en su lugar y para su favor, es más como un Barrendero, alguien que mantiene a los forasteros bajo control y que por lo demás no sale de su dominio.

Desde una perspectiva culinaria, si necesitas elegir entre ellos, yo elegiría a MacNeil. Es un gruñón, pero si le ruegas lo suficiente, como yo, puedes llegar a probar algo de él. He oído que Salvador es genial para esos sentimentales que quieren echar un polvo cuando intercambian Sangre.

Y no te pongas a discutirme si está bien reducir a dos grandes iconos del Movimiento Anarquista a simples objetos de sangre. Eso es de lo que va la libertad, la libertad de desear la dulce Sangre de dos Anarquistas buenorros.

Lo bueno

Los Estados Libres de California son una maravilla en lo que respecta a tipos de sangre únicos y extraños, ya sean humanos o vampíricos. ¿Te ponen los culturistas sin hogar? ¿Los ejecutivos de Hollywood? ¿Los jóvenes soñadores de cualquier rincón del mundo? ¿Los aspirantes a artistas de todo tipo que han visto sus sueños reducidos a cenizas? Todos ellos están aquí.

Y respecto a los vampiros, lo único que no encontrarás en los Estados Libres es un Príncipe de la Camarilla, y hasta eso cambia de vez en cuando si alguien trata de lograrlo.

La cosa es recordar que el dominio es supercomplicado en los Estados Libres, extremadamente complicado. No hay un Príncipe que te dé permiso para Cazar, puedes hacer cualquier cosa que quieras siempre que los vampiros del vecindario no tengan problemas con ello. Algunos, como MacNeil, abren sus dominios a todo el mundo. Otros, como la banda de Salvador, tienen las cosas más controladas.

Lo que es más, los límites de los diferentes dominios cambian todo el tiempo. Las bandas aparecen y desaparecen, las fronteras se renegocian y estallan guerras. En cualquier momento, el número de Estados Libres puede variar entre diez y treinta.



Aun así, si tienes agallas para ello, la Caza furtiva es muy sencilla. Si de pronto te apetecen viejas estrellas del deporte en coma, sé discreto y ve a por ello. Lo más probable es que no te pillen. Y si lo hacen, puedes salir del embrollo con engaños o humillándote. La gente de los Estados Libres está acostumbrada a ver vampiros nuevos. Todo el tiempo llegan más.

Los clásicos

Pero espera. Alguna gente realmente quiere a la estrella porno y no al toallero limpiasemen. ¡Increíble pero cierto!

Y, venga, puedo ayudarte con eso. ¿Adónde ir si quieres la verdadera experiencia Anarquista? ¿Si quieres hundir tus colmillos en la tableta de chocolate de un joven motorista Anarquista con chupa de cuero? La respuesta es el club nocturno Anarquista apropiadamente llamado A Taste of L.A. (“Una Probadita de Los Ángeles”). Es un almacén destartalado y sombrío, pero también es territorio neutral entre las bandas, así que puedes dejarte caer, tantear el terreno y escoger tras comparar a los malos.

Pese a todo, un aviso: a mucha gente le gusta la Sangre de un Clan concreto, pero en los Estados Libres es de mala educación preguntar eso. No puedes ir y preguntarle a alguien: «¿Cuál es tu Clan y Generación? Lo necesito para mi estudio de los patrones de alimentación vampíricos». Si haces eso puedes llevarte un puñetazo en la cara (hablo por experiencia propia).

Así que, ya sabes, sé sutil.

Pero ya me conoces, hay una cosa mejor que ninguna otra cuando hablamos de Sangre: la Ventrue. Nunca me canso de ella. En mis tiempos he podido beber de cincuenta Ventrue distintos y aún me sabe fresca cuando encuentro uno nuevo. Los matices, la riqueza... Admito que los Estados Libres no son el mejor lugar para ello, pero hay algunas opciones. El Ancilla Louis Fortier es un Ventrue clásico al que le gusta Abrazar a chicas bonitas. Me planteé ir a por una de ellas, pero con los Ventrue el poder es poder. Tenía que probar al propio Fortier.

Fortier es un buen ejemplo de la variedad que puedes encontrar en los Estados Libres. Es un vampiro dictatorial bastante clásico dado a acaparar terreno, pero ni de lejos lo bastante poderoso para ser realmente un Príncipe. Los Estados Libres le funcionan

porque puede mantener un pequeño dominio sin tener que inclinarse ante nadie más que él mismo.

Le vi en A Taste of L.A. y le insistí hasta que dijo que me dejaría probar su Sangre si me ponía a cuatro patas y besaba los zapatos de una de sus Chiquillas.

Mucha gente me pregunta: «Pero, Dee, ¿cómo puedes humillarte así? ¡Eres una orgullosa Brujah!».

Mi respuesta es sencilla: no me importa una mierda la dignidad, pero sí la dulce, dulcísima Sangre Ventrue.

Siempre libres

La política es aburrida, pero hay algo divertido en que tanta gente no pueda entender la idea de un sistema descentralizado. En plan, “oh, no, los Anarquistas no han logrado encontrar un líder; ¡sin duda perecerán!”.

No tener una figura central es el quid del asunto. Es más, los Estados Libres han demostrado su resiliencia ante incansables ataques. Al menos dos invasiones Sabbat, multitud de traiciones de la Camarilla, incontables vampiros tratando de establecer su propio lugar aquí. Aun así, todo fue absorbido o repelido por los Estados Libres. Casi se podría concluir que un liderazgo centralizado hace a una ciudad débil: elimina a los líderes y vencerás. No puedes hacer eso aquí.

Lo más parecido a un Príncipe de la Camarilla que tienen los Estados Libres es Tara, una Brujah texana que vino a California en 1948 para apoyar la revolución. Se estableció como Barón de San Diego y en las décadas siguientes se convirtió en el paradigma de los Barones mientras confabulaba con títeres de la Camarilla. Todo el mundo sabe que se anda con juegos. Ha tratado de cerrar pactos con todo el mundo, desde la Camarilla a los vampiros chinos. Hasta intentó convertirse en Príncipe de Los Ángeles.

Me gusta su espíritu, pero está claro que está abocada al fracaso. Es la Anarquista de mala fe definitiva y ni siquiera ella puede lograr que su usurpación del poder perdure.

Si eres más valiente que yo, es bueno estar en la ciudad cuando está en marcha una de estas guerras de bandas entre Estados Libres. Para un entendido astuto, hay muchos tipos de Sangre interesantes que obtener en medio del caos. Tan sólo recuerda que tu primer paso es mirar en lo profundo de tu alma y preguntarte honestamente: ¿qué tipo de Sangre me hace realmente feliz? ■

Damsel te quiere a TI para los Estados Libres Anarquistas

Una discusión en una sala de chat privada y cifrada

Damsel_AFS: Hola novata, andas por ahí?

Lost_Kitten: Sip. Hola Damsel.

Damsel_AFS: Oki novata, si tienes más preguntas es el momento de hacerlas. Tengo media hora y luego tengo que patearle el culo a un jodido Cami que anda tras de mí.

Lost_Kitten: Grax Damsel. Me hablaste de las Baronías. ¿No son como un dominio de la Camarilla pero con un pez gordo más pequeño?

Damsel_AFS: Y un cojón! Mira, son los Barones primeros entre iguales? Sí, el Sistema no es perfecto. Alguien tiene que hacer que estos capullos hijos de puta miren en la misma dirección. Es mucho trabajo. Nosotros LES DEJAMOS hacerse cargo. Si no nos gusta lo que hacen... Esto no es la Camarilla, donde cortas la cabeza de la serpiente y brotan dos más. Al Barón que no hace su trabajo se le da una patada en el culo.

Lost_Kitten: Me mola. ¿Qué sacáis de eso? Es decir, yo ni siquiera salí bien...

Damsel_AFS: Te sacamos a ti. Los Estados Libres son la gente y son más que la suma de sus partes. La gente cree que todo es Smiling Jack o

Jeremy MacNeil. Sí, es una gozada tener a esos bastardos cerca cuando viene la Cam (aunque entre tú y yo, Jack está siempre en alguna aventura...), pero ellos no son los Estados Libres Anarquistas. Lo eres tú y los demás chupópteros y marginados. Éste es NUESTRO hogar y nosotros determinamos su futuro. Y por cierto...

Lost_Kitten: ¿Sí?

Damsel_AFS: Tú saliste bien. Si alguien te dice lo contrario, le patearé el culo.

Lost_Kitten: Jo, Damsel.

Damsel_AFS: No te pongas cursi. Alguna otra pregunta?

Lost_Kitten: Una más. ¿LA es seguro?

Damsel_AFS: Seguro es una palabra muy seria. Nada es seguro... El mundo está muy jodido. Tenemos nuestros problemas... Tenemos al capullo de Vannevar en el norte y a la hija de puta de Tara en San Diego haciéndole ojitos a la Camarilla. Pero somos libres. Es mejor morir de pie que vivir de rodillas y toda esa mierda.

Lost_Kitten: Pues sí. Estoy lista. ¿Qué es lo siguiente?

Damsel_AFS: Estás en Chicago, no? Ve al Last Chance Saloon en Millington.

Un amigo mío te recogerá para la primera parte del viaje.

Lost_Kitten: ¿No puedo ir para allá en avión?

Damsel_AFS: Entre Camis y cazadores, es mejor viajar por tierra. Podemos hacer que cruces el país a escondidas.

Lost_Kitten: No suena muy seguro... ¿¿¿Y cómo es que conoces gente en Millington???

Damsel_AFS: Es parte de mi trabajo como Cuidadora. Pateo culos y hago amigos. Conozco a todo el mundo que vale la pena. Tenemos nuestras firmas de grafiti para hacer más fácil mantenernos en contacto. Nos permite organizarnos lejos de miradas de la Cam. Es seguro? Estamos hablando de autobuses Greyhound y cajas de envíos para poder transportarte a escondidas de la jodida Camarilla, Lupinos que te destrozarian y cualquier otra sorpresa desagradable entre Chicago y LA. Tienes que dejar de pensar en la seguridad. Si quieres seguridad, ve a suplicarle a tu papá que te siga alimentando con su Sangre. A ver si puede hacerte a su imagen... y su sierva de paso. Pero si eso no es lo que quieres, si quieres tomar tus propias decisiones y caminar con la cabeza alta, tienes que arriesgarte.

Lost_Kitten: De acuerdo. Iré a Millington.

Damsel_AFS: Perfecto. Aguanta y piensa en el premio. Te presentaré a mi chica Jenna cuando llegues. Se dedica a ayudar a los Crepusculares.

Lost_Kitten: Grax Damsel. Te veré allí.

<Lost_Kitten se desconectó>

<Nines salió del modo oculto>

Nines: ¿Crees que lo logrará?

Damsel_AFS: No lo sé, tío. Es un viaje duro, pero es una chica dura.

Nines: ¿Crees que es justo subestimar la amenaza de la Camarilla?

Damsel_AFS: No empieces. Cómo voy a explicarle todo eso a una novata? Si llega aquí... Cuando llegue... le hablaré con detalle de cómo la Cam está tratando de colarse.

Nines: De acuerdo. Estoy seguro de que sabes qué es lo mejor.

Damsel_AFS: Siempre lo sé.

<Nines se desconectó>

<Damsel_AFS se desconectó>

CÓNCLAVE DE PRAGA

A veces olvidas cómo puede afectarte la alta política de los chupópteros Ancianos. Es fácil pensar que cuando vives de Caza en Caza, invisible entre los mortales de tu vecindario, las disputas y rencillas entre Príncipes, Sectas, Arcontes y Justicar no significan nada.

Y a menudo no lo hacen. Pero en las últimas noches, sí suponen mucho.

¿Qué significa para un Anarquista que vive en las calles que la Camarilla entre en pánico al primer indicio de la Segunda Inquisición? Que nos usan de cabeza de turco. Cuando un equipo de los SWAT llama a tu puerta es porque un puñado de cabrones ancianos a medio mundo de distancia ha decidido que eras prescindible.

Se ha filtrado la verdad sobre la política de la Camarilla: sus altos mandos han decidido darle a la Segunda Inquisición información sobre dominios Anarquistas y Sabbat.

Es para cabrear. A mí, desde luego, me cabrea. Diablos, si cabréo tanto a Theo Bell, el superpolicía Brujah de la Camarilla, que atacó a un pez gordo de la Camarilla en una

reciente asamblea política llamada el Cónclave de Praga.

Es mala señal cuando hasta tus perritos falderos comienzan a percibir el olor a sangre en el aire. Solemos pensar que los Antiguos de la Camarilla son infinitamente hábiles y sabios, siempre diez pasos por delante en el eterno ajedrez de la Guerra de las Edades. Los eventos del Cónclave de Praga muestran lo contrario. Si oyes a un chupóptero de la Camarilla relatarlo, te dirá que fortalecieron su dominio sobre el mundo al prescindir de los Anarquistas y los Brujah. Pero en realidad la cagaron.

No estoy segura de si realmente se creen sus historias o son sólo propaganda. Tienen talento para el autoengaño. En cualquier caso, el hecho es que se han retirado a sus mansiones y áticos y le han dejado las calles al Movimiento Anarquista. La Camarilla solía reivindicarse como una organización mundial para toda clase de Vástagos. Incluso los Anarquistas eran supuestamente un subconjunto de la Camarilla.

Ahora ha quedado claro que todo eso es basura. No pueden reclamar universalidad. Nosotros sí. Pueden cazarnos, torturarnos y

matarnos, pero eso no cambiaría la realidad de su pérdida. Lo que hace más peligrosa a la Camarilla es que la privilegiada élite siempre desnuda sus colmillos ante el peligro de verse despojada de sus ventajas.

Así que ¿qué significa esto para ti? En muchas ciudades, la Camarilla ha tenido que retirarse, controlando sólo parte del territorio y dejando el resto para los Anarquistas. Muchas de sus propiedades en el mundo mortal han quedado abandonadas y, si eres lo bastante inteligente, puedes encontrarlas y hacerte con ellas. Después de todo, el banquero adicto a la Sangre vampírica no tiene realmente opción de decirte que no si eres su única esperanza de evitar la privación de Sangre.

Es más, estos eventos han revelado la verdadera cara de la Camarilla. A pesar de su propaganda, no son un paraguas bajo el que todos podamos buscar refugio, sino un mecanismo diseñado para proteger los intereses de los poderosos. Si les juras lealtad, recuerda que te dejarán morir si eso les ayuda a escapar.

— Dalia Nakache, ideóloga revolucionaria Anarquista francesa



Los Príncipes y los Justicar se retiraron a la Torre de Marfil. No importa cómo lo pinten, la realidad es que, en su retirada, han abierto un nuevo campo de batalla entre la Camarilla y el Movimiento Anarquista que conducirá a un horrible derrocamiento de Sangre en ambos bandos, pero también tiene claras ventajas para aquéllos de nosotros que preferimos mantenernos al margen.

Me estremezco al pensarlo ahora, pero en el Ministerio estuvimos a punto de unirnos a la Camarilla antes de su ruptura definitiva. Me alegro de que el proceso se alargase lo suficiente para que la verdadera debilidad de la Camarilla quedase al descubierto. Los Antiguos son tan mortíferos como siempre, pero la guerra entre los viejos y los jóvenes sirve de conveniente distracción si quieres perseguir metas totalmente distintas.

He de admitir que, en ciertos aspectos, estos nuevos desarrollos han puesto a los tradicionales forasteros como nosotros, el Ministerio, en una posición diferente y extraña. La cobardía de la Camarilla respecto a la Segunda Inquisición concedió mucha legitimidad a los Movimientos Anarquistas y unificó sus dominios con más eficiencia que nada que pudieran haber conseguido por sí mismos.

O quizás debería decir “nuestros dominios”. Nunca he pensado en mí mismo como un Anarquista, pero puede que también me haya convertido en uno. Sí sé que, según se intensifica el peligro de la Segunda Inquisición, los forasteros como yo no encontrarán seguridad entre la Camarilla. Por extraño que resulte, sospecho

que tendré mejores posibilidades con los matones callejeros de los Anarquistas a mi lado.

Para esos matones, esto es sólo una confirmación de lo que ya sabían: no puedes confiar en el poder. Y tampoco puedes confiar en la historia que se cuenta sobre el Cónclave de Praga.

Piénsalo: ¿van unos Antiguos Ventrue y Brujah que han sido amigos durante siglos a dejar de conspirar juntos? ¿Va el Regente Tremere a abandonar a su amante secreta Brujah sólo por un cisma político? Probablemente no. Ésta siempre ha sido la regla en la alta política de las Sectas: las reglas se aplican a los jóvenes, no a los viejos. Para los Ancianos que mueven al resto de nosotros como peones, las Sectas son sólo otra herramienta que usar en sus juegos.

A veces, cuando te encuentras con los verdaderos jugadores de nuestra especie ávida de sangre, puedes captar un atisbo de esto. He pasado más tiempo con tales augustos personajes que la mayoría y aún me sorprende lo despreocupado que puede ser un Príncipe de la Camarilla al respecto de los aparentemente sagrados preceptos de su Secta si quien los rompe es un amigo y no un vasallo.

Bueno, ya basta de política. Muchos Anarquistas van a verse atrapados en el espíritu de la revolución y van a morir como resultado. Quizás logren algo. Quizás no. Mientras, aquéllos como yo tenemos la oportunidad perfecta para explotar el caos en pos de nuestras verdaderas metas más allá de la comprensión de las Sectas ■

— Hesha Ruhadze, buscador
de conocimiento del Ministerio

Camina con nosotros

Dee: Ahora que eres una vampira, debes vestir como una.

Freya: ¿Qué quieres decir? ¿Cómo te vistes como una vampira?

Dee: Ya sabes, maquillaje pálido, pelo negro, medias de rejilla, una camiseta de los Misfits.

Freya: Tú llevas una camiseta extragrande con una foto de ti misma. Pareces la sórdida hermana pequeña de algún degenerado rapero blanco.

Dee: Sí. Pero si le preguntas a cualquiera que me conozca, ¿te dirá que soy un modelo a seguir?

Freya: No.

Dee: Exacto. Te han traído a la noche. Ahora necesitas abrazar el *hashtag* vidavampírica.

Freya: Soy una Crepuscular. No me han "traído a la noche".

Dee: Lo que sea. Eres una vampira, una chupasangre. No pretendas no serlo.

Freya: No lo pretendo. Así que ¿qué es eso que necesito abrazar?

Dee: ¡¡¡El estilo de vida vampírico!!!

Freya: ¿Y qué es eso?

Dee: Veamos...

ILUMINACIÓN EN SANGRE

Presentador: Los detalles de los eventos acaecidos anoche en la zona de Friedrichshain de Berlín aún son escasos, pero los informes iniciales sugieren una significativa violencia. Hemos recibido informes sobre al menos cuatro muertes y las autoridades en la escena advierten que ese número probablemente ascenderá según peinen la zona.

Conectamos con Carol, que está hablando con los servicios de emergencia en el lugar de los hechos.

Entrevistadora: Me sorprende que sólo hayamos descubierto la extensión de la catástrofe ahora. ¿No hubo ninguna llamada a esta zona anoche?

Auxiliar médico: Eso es por lo que resulta tan confuso. Nunca he visto nada como esto. Es como si hubiera habido alguna clase de guerra de bandas, pero en secreto. Esta gente ha muerto apenas a unos metros de una habitual calle de la vida nocturna.

Entrevistadora: Este grado de violencia es extremadamente inusual en Berlín.

Auxiliar médico: ¡Es inaudito! Quiero decir, la gente muere, pero no así.

Entrevistadora: Todos con quienes he hablado aquí me dicen lo mismo. Es una nueva clase de violencia y las causas siguen siendo un misterio.

– Segmento de *Sky News* emitido a las 12:05 p. m. del 13 abril de 2017

[COMENTARIO: ¿Sabes? Cuando has trabajado como Arconte de la Camarilla antes de hacerte Anarquista..., esto no es lo que quieres ver en las noticias.]

La policía revela nuevos detalles sobre las muertes de Friedrichshain

BERLÍN / AP: La Policía de Berlín ha revelado nuevos detalles de la investigación de las muertes de Friedrichshain la pasada primavera. Una misteriosa cadena de eventos en la zona de vida nocturna de Friedrichshain en Berlín ha llevado a 24 muertes confirmadas, así como a cierta cantidad de individuos hospitalizados por causas que van desde la sobredosis a la anemia severa. El incidente tuvo lugar el 12 de abril de 2017, pero la investigación ha estado plagada de retrasos y revelaciones de corrupción dentro de la policía berlinesa.

En un comunicado público esta mañana, la Policía de Berlín atribuye gran parte de la violencia a los efectos impredecibles de una nueva droga de diseño que provoca gran agresividad como efecto secundario. La nueva droga se ha vendido en las calles con el nombre de "sangre".

[COMENTARIO: Esto pinta muy mal. Es prácticamente una ruptura de la Mascarada. Si la SI no lo ve, es ciega, sorda y estúpida.]

Las primeras reacciones en los medios alemanes al comunicado de la policía han sido críticas. El discurso de la droga no explica los cuerpos más viejos encontrados al peinar el área

tras el incidente. Algunos tenían más de una década.

El caso ha estado plagado de extraños incidentes, incluyendo múltiples muertes en custodia policial. La investigación de estas muertes aún no ha concluido, pero el material filtrado menciona detalles insólitos, como cadáveres en avanzado estado de descomposición encontrados en celdas.

[COMENTARIO: Dios mío. Esto va a peor. Nos dirigimos a una invasión de la SI sin ninguna duda.]

La Bundestag alemana ha pedido que agentes de fuera de la Policía berlinesa realicen una investigación neutral del asunto Friedrichshain.

(26.7.2017)

Un comentario en un grupo de cultura callejera de Facebook del 22 de octubre de 2017:

La policía miente. Lo sé, yo estaba allí. Vi cómo unos lunáticos trastornados hacían pedazos literalmente a un hombre. Lo estaban mordiendo. Nunca había visto algo así, era demencial. La policía me entrevistó y se lo conté. ¡Y no fui el único! Había más gente allí, testigos. He visto más comentarios al respecto, pero no saldrán en las noticias.

[COMENTARIO: Esto debe de ser cuando los habitantes de la ciudad destruyeron al Príncipe de Berlín. Fue un momento a lo Nicolae Ceaușescu para la Camarilla, sin duda. Muchos de los Vástagos de la Camarilla más sensatos empezaron a huir de la ciudad al primer atisbo de revolución, pero el Príncipe pensó que podría controlarla en última instancia. La próxima vez que haya una revolución Anarquista en una ciudad Camarilla, muchos Vástagos recordarán lo que pasó en Berlín.]

La investigación de Friedrichshain se traspasará a una fuerza especial internacional

BERLÍN / AP: Las últimas revelaciones sobre la mala gestión de la investigación de las muertes de Friedrichshain y sobre las conexiones con el crimen organizado internacional han provocado la creación de una nueva fuerza especial internacional, coordinada por la Interpol. La Policía de Berlín cesará su propia investigación y entregará todo su material a la nueva fuerza especial.

Al tiempo, se ha abandonado la investigación policial interna del papel de la Policía berlinesa. A las muertes de Friedrichshain las han seguido gran cantidad de escándalos en Alemania, desde políticos a evasión fiscal, pasando por desarrollos urbanísticos.

(1.12.2017)

[COMENTARIO: Esto es lo que pasa cuando la policía mortal empieza a desentrañar los hilos de la Estirpe. ¿Debería dejar de decir "Estirpe" ahora que ya no estoy en la Camarilla?]

Extracto de la transcripción de un interrogatorio policial la noche del 13 de abril de 2017:

Sospechoso: No me importa lo que seáis. Policías, Camarilla, Inquisición. ¿Sabéis lo que me hizo el Sheriff? Me hizo matar a mi mujer e hijos porque eran un riesgo para la Mascarada. Mató a una de mis amigas porque no quería salir con uno de los Primogénitos. Una vez me arrancó los incisivos porque me había alimentado en el lugar equivocado. Luego se reía de mí porque ceceaba. Haz estas cosas el tiempo suficiente y a la gente dejará de preocuparle su seguridad. No les preocupará la supervivencia. Únicamente les preocupará destruirlo todo. Así que, por favor, ya he terminado de hablar. He oído que hay una celda para mí con una ventana orientada al este.

[COMENTARIO: No hay duda de que estamos jodidos. Siempre habrá alguien que diga que esto no es más que otra prueba de que los Anarquistas no pueden gobernar una ciudad, pero eso es basura. Todos los Príncipes de Berlín, aspirantes o no, desde Gustav Breidenstein en adelante, han sido bestias sádicas sedientas de poder. Al final la gente termina harta. La catástrofe es sólo un síntoma. La causa es la Camarilla. Ahora lo veo.]

Ni Príncipe Ni Caín

**SALVADOR GARCÍA, UNO DE LOS FUNDADORES
DE LOS ESTADOS LIBRES DE CALIFORNIA,
EXPLICA LAS BASES DE LA VIDA ANARQUISTA.**

He aquí lo que encontrarás en muchos territorios Anarquistas. Cada uno es único, pero hay ciertas tendencias.

La vida sencilla

Muchos piensan que miro por encima del hombro a los Anarquistas que no participan en la lucha. Nada más lejos de la realidad. En muchos sentidos, ellos ya viven en el mundo que estamos tratando de construir. Ya hacen lo que quieren, libres de interferencias de la Camarilla.

Algunas bandas Anarquistas que encontrarás por todo el mundo se basan en ese estilo de vida sencillo. Salir con tus amigos. Ayudarles y que ellos te ayuden a ti. Cazar, quizás regentar un bar o club nocturno. Salir de juerga, pasártelo bien, disfrutar de las ventajas de la no-muerte.

¡No hay nada de malo en ello! Cuando surgen problemas, no son estos chupópteros los que los provocan.

Las bandas

Es en lo que piensa la mayoría de Vástagos de la Camarilla cuando piensa en nosotros: bandas de vampiros moteros o grupos de hipoperos chupasangres. En los Estados Libres hemos visto bandas de surferos cabalgando las olas de noche y chavales sin techo no-muertos que solían querer actuar en Hollywood y que ahora llevan lo de acosar a celebrities a un nuevo nivel.

Cada banda suele controlar su propio territorio. Pueden estar dirigidas por un líder, pero no siempre es así. Cómo se organizan es su propio problema. Muchas acaban pasándose de ambiciosas con sus reclamaciones territoriales y como resultado hay una guerra de bandas. Eso es la libertad siguiendo su curso.

Una banda de moteros Anarquistas puede pasar desapercibida tanto para la Camarilla como para la Segunda Inquisición durante mucho tiempo. Tienen una huella digital insignificante y a simple vista su comportamiento es indistinguible de una banda de moteros mortales. La Camarilla tiende a moverse despacio, y, desde su perspectiva, los territorios y las mismas identidades de las bandas Anarquistas cambian todo el tiempo.

Las células

Los Anarquistas más serios, especialmente los que están metidos en política en territorios peligrosos, se organizan en células, que se asemejan a organizaciones criminales o políticas clandestinas, como las Brigadas Rojas italianas de los setenta y los ochenta. Las células se centran en la seguridad y el control de la información. Siguen cuidadosas precauciones, cambian de piso franco con regularidad y sólo contactan con otras células mediante protocolos establecidos.

No es sorprendente que los chupópteros de las bandas tiendan a morir mucho más que los de las células, incluso si éstas se involucran en actividades más peligrosas.

Recuerda que la mayoría de dominios mezclan distintas clases de organizaciones. En el mismo puede haber una banda de moteros y una célula revolucionaria.

Los demás

Gran cantidad de Anarquistas no encajan en ninguna de estas categorías. Algunos dominios albergan un único y poderoso chupóptero; en otros, chupópteros burgueses pretenden que pueden continuar con sus vidas como abogados y doctores. Algunos crean cultos a su alrededor. Cada ciudad Anarquista tiene algún nuevo y extraño fenómeno vampírico que nunca esperarías encontrar.

Los Estados Libres

Los Estados Libres Anarquistas son la totalidad de los dominios Anarquistas de todo el mundo. Allí donde la Camarilla ha sido abolida y los Anarquistas tienen el control, nuestra especie puede vivir en libertad y prosperidad. Los Estados Libres se organizan en una docena de formas, pero tienen algo en común: es raro que gobierne un único individuo, dado que eso suele asociarse con los Príncipes de la Camarilla. A veces hay un Consejo Revolucionario central gobernando la ciudad, pero incluso eso es inusual. Habitualmente, un Estado Libre es una anarquía formada por dominios más pequeños. No está regulado ni controlado, sino que existe en un estado permanente de cambio.

A veces puedes hacer que los líderes de las bandas se unan bajo un único estandarte, pero es difícil a menos que la razón sea una amenaza externa, como una invasión de la Camarilla.

Barones

En muchos dominios encontrarás algo llamado Barón. Originalmente un título usado irónicamente por Jeremy MacNeil para describir a los líderes Anarquistas, acabó adquiriendo más matices y connotaciones. En su forma más básica, un Barón es un Anarquista fuerte que controla un territorio y posee autoridad sobre quienes viven en él.

Uno de los tipos de Barón más común, y la forma en que el término se usó originalmente en los Estados Libres de California, es un chupóptero que posee un barrio o incluso un solo edificio. Puede ser el líder de una banda que gobierna con puño de hierro o un representante público sin poder real. Lo importante es que puede haber muchos Barones de este tipo en una ciudad.

El otro tipo común de Barón controla toda una ciudad él solo, un autócrata local que se comporta sospechosamente como un Príncipe de la Camarilla. Se tiende a sospechar que esta clase de Barón esté secretamente en connivencia con la Camarilla, como una suerte de jefe menor de la Secta. No ayuda que en algunos dominios de la Camarilla con población Anarquista esto se admita abiertamente. A la Camarilla le gusta subcontratar su represión a un líder que aparentemente representa a la población oprimida. En este modelo, el Barón Anarquista es realmente un agente de la voluntad de la Camarilla.

Defensa

Éste es un clásico truco de la Camarilla: primero hacen todo lo que pueden para socavarnos y asegurarse de que nuestros dominios se llenan de chaqueteros y agitadores. Luego señalan todos los problemas que tenemos y dicen que son la prueba de que nuestro sistema no funciona. Esto es por lo que cada dominio Anarquista necesita pensar en la defensa.

La seguridad es la razón por la que muchos dominios Anarquistas son sorprendentemente draconianos. Los crímenes tradicionales de la Camarilla, como crear Progenie ilegalmente (cosa que no es en absoluto un crimen en muchos dominios Anarquistas), tienen castigos muy leves, mientras que traicionar la causa en favor de la Camarilla puede hacer que te ejecuten.

En lo que se refiere a la guerra, entenderás por qué me gustan las bandas. Pueden ser apolíticas, pero saben cuándo su terruño está amenazado y luchan con un coraje que nunca verás entre los cobardes de la Camarilla.

Emisario

Una gran ciudad puede tener cinco bandas, un par de células y un puñado de Anarquistas cualesquiera. También puede haber tres ciudades de la Camarilla adyacentes al Estado Libre. Lo que esto significa es que hay mucha diplomacia en curso. Las bandas se envían emisarios entre sí, la Camarilla manda emisarios a los Anarquistas, los Anarquistas envían emisarios rivales a los distintos grupos de la Camarilla.

Lo que estoy tratando de decir es que puede haber muchos emisarios en una Ciudad Libre, especialmente en estos tiempos de la Segunda Inquisición, cuando tiende a ser mejor enviar a alguien a negociar presencialmente en lugar de por teléfono.

Barrendero

Ahora llegamos a la parte realmente fea. A veces hay una epidemia descontrolada de vampiros que se dedican a corretear por ahí Abrazando más vampiros antes de siquiera entender lo que son. O puede que toda una banda resulte ser una traidora y nos delate.

Sea cual sea la situación, a veces hay que matar un poco y no hay tiempo para debatir. El de Barrendero es un puesto no oficial. Recae sobre un chupóptero físicamente poderoso, que no es activo políticamente y que posiblemente no forma parte de ninguna banda

o célula local. Durante una crisis, se llama a esta persona para que mate hasta que el problema desaparezca.

Es un trabajo desagradecido que te puede dejar socialmente aislado con facilidad.

Espías

A la Camarilla le gusta pensar que está infiltrada en nuestras filas y que sabe todo lo que hay que saber de nosotros. Lo que no suelen entender es que nosotros también nos hemos infiltrado en las suyas y que a veces ni siquiera tenemos que esforzarnos para hacerlo. La simple realidad es que en las ciudades de la Camarilla donde los Antiguos abusan de sus Chiquillos rutinariamente hay muchos vampiros jóvenes que nos pasan información. El típico espía Anarquista en una corte de la Camarilla es alguien que quiere reclamar un poco de su dignidad trabajando contra sus amos.

A veces nos ponemos imaginativos y enviamos a un Anarquista más experimentado a una ciudad de la Camarilla como parte de una operación, pero es inusual. Somos fuertes como movimiento, no como operación paramilitar.

Superpoblación y criaturas

Casi todos los dominios Anarquistas están superpoblados, pero también suelen tener una alta tasa de renovación. Rara vez se habla de la altísima ratio de degeneración entre los Anarquistas recién Abrazados. Un porcentaje significativo de los nuestros sucumbe a la Bestia en los primeros meses de su no-vida. Sospecho que esto es infrecuente en los territorios de la Camarilla debido al estricto tutelaje de sus Chiquillos, pero para nosotros es un buen recordatorio de que nuestras costumbres no son tan perfectas como las pinta nuestra propaganda. Algunos Barones designan fuerzas de acción especial para ocuparse de estas presuntas criaturas, pero la mayoría de los dominios esperan que sus chupópteros lidien con sus propios Chiquillos problemáticos. Después de todo, nada atrae la atención de la Segunda Inquisición como un desmadrado cadáver loco de sangre.

Griteríos

Mi parte favorita de la cultura Anarquista es el griterío. En muchas ciudades, los griteríos, a menudo organizados por los Brujah, se han vuelto universales y accesibles para todos los Anarquistas. Son como una noche de micrófono abierto, donde todo el mundo tiene la oportunidad de decir lo que quiere. El poder en ellos es la habilidad de convencer a la gente de tu punto de vista, así que favorecen a quienes tienen carisma y elocuencia para argumentar.

Yo los adoro. De eso trata ser un Anarquista: encender a la multitud si le gusta lo que dices y ser expulsado del escenario entre abucheos si no ■



Vagabundos de Sangre

Acabas de llegar a una nueva ciudad. Te reúnes con el Príncipe como un buen chupóptero. Te presentas y pides permiso para Cazar en su dominio.

Ése es un momento crucial. Necesitas decirle algo al Príncipe, pero el problema es que cada Príncipe reacciona a su manera. No puedes usar siempre la misma historia. Estás hambriento y necesitas Cazar. No quieres arriesgarte a tener problemas con el Sheriff. El Príncipe debe creerte.

Miras al Príncipe a los ojos. En ese instante debes intuir la respuesta correcta y comenzar a hablar.

No es azaroso que muchos Anarquistas que viven en la carretera sean inventivos mentirosos. Se nos tiene que dar bien. Si no, nos moriríamos de hambre o a manos de un Sheriff por Cazar de forma furtiva.

Así que ¿cómo se hace? Deja que la tía Juniper te enseñe algunas cosas de la vida.

El ratón de campo y el ratón de ciudad

Te dicen que es mejor que los chupópteros se queden en las ciudades. Supongo que es cierto si eres un pelele que no sabe nada y no puede sobrevivir en la carretera. Y, francamente, no hay que avergonzarse por ser débil. Si es demasiado para ti, deberías mantenerte cerca de tus Rebaños y Elíseos.

A algunos de nosotros no nos gustan mucho los dominios, las reglas y las tradiciones. Si eres del mismo palo y puedes cuidar de ti mismo, abandona la vida del chupóptero sedentario y lánzate a la emocionante vida del vagabundo chupasangre. La tía Juniper lleva décadas viviendo en su tráiler, y no es mala vida. Voy de sitio en sitio, de ciudad en ciudad, y cuando todo se va a la mierda, desaparezco.

Ayuda que tantos chupópteros, tanto Camarilla como Anarquistas, ni siquiera puedan concebir lo que significa

vivir libremente. Piensan que los espacios abiertos entre áreas urbanas están llenos de hombres lobo o algo peor. Y sí, a veces lo están. Aprendes a lidiar con ello.

Así que ¿qué le dices al Príncipe al llegar a su dominio? Necesitas tener una razón y al Príncipe no le gustará si le cuentas la verdad: que eres un vampiro indigente que conduce por ahí, Caza furtivamente y vive su vida en una caza continua.

A muchos Príncipes de la Camarilla les gusta pensar que son buena gente, por increíble que suene. Gánatelos con una historia triste. Eres un pobre Neonato de la Camarilla, tu ciudad ha sido tomada por aterradora chusma Anarquista: «Por favor, señor, si tan sólo pudiera Cazar unas noches, podría recomponer mi vida. ¡No le molestaré más que eso!».

El problema es que otros Príncipes odian la debilidad. No tienen problemas en ejecutar a quien consideran inútil. En estos casos, recurre a la táctica contraria: eres un combatiente de la Camarilla, un Neonato leal que lucha su propia guerra por la libertad contra la terrible amenaza de la revolución Anarquista. Sé rudo, invéntate un puñado de camaradas muertos y estarás listo. Si quieres ir más allá, invéntate una atrocidad: «Los Anarquistas mataron a mi Sire, el hombre más noble que nunca he conocido. Casi tan noble como usted, señor. Esa noche, mi vida anterior terminó y comenzó la guerra».

En los dominios Anarquistas, has de improvisar. A veces la gente es hospitalaria y no tienes problemas. Cuéntales tus mejores historias del camino y Caza hasta que tu corazón se sacie. En cambio, a veces un Barón es tan malo como un Príncipe. Entonces vuelve a recurrir a la historia. Sencillamente recuerda invertirla: «Por favor, señor,

la Camarilla asesinó a mi Sire, el hombre más noble que nunca he conocido...».

Bolsas para cuerpos

Ya eres un cadáver, así que no está tan mal dormir en una bolsa para cuerpos, ¿no? Dónde dormir es tu principal preocupación cuando vives fuera de los límites de la ciudad. Las bolsas para cuerpos se han diseñado para contener cadáveres, así que son una buena medida de seguridad.

Algunos chupópteros nómadas son muy radicales respecto a dónde dormir: «duerme en el cieno», «duerme en una alcantarilla», dicen. La verdad, eso no va conmigo. Sí, es seguro, pero yo quiero una cama. Tengo una bonita cama aunque sea en un tráiler protegido del sol.

El tráiler funciona porque la tía Juniper tiene a sus chicos con ella. Sí, serán adictos a la Sangre, pero son leales. Si no tienes a gente que cuide de ti, la paranoia puede salvarte la vida. Ahora es cuando digo algo que puede no tener sentido de primeras: evita los edificios.

«¡Pero, tía Juniper, es más seguro dormir en una casa! ¡Para eso están!».

Lo sé, lo sé, pero no es más seguro. Estás en la habitación de un motel. Llega la chica de la limpieza, la luz del sol entra por la puerta y eres cenizas. Te cueles en casa de alguien para dormir, alguien te ve, llama a la policía y el equipo de los SWAT llega para verte estallar en llamas. Éstos son ejemplos reales, por cierto. La gente y los edificios van de la mano, y para dormir seguro debes evitar a la gente. Guarda tu cadáver en alguna parte donde nadie lo vaya a buscar. No hace falta que sea una alcantarilla, porque es muy desagradable, pero sí algún lugar secreto.

Además, si llevas en esto mucho tiempo, puedes construir una red de pisos francos. Una gran elección si tienes la diligencia necesaria para hacerlo. Demasiado trabajo para la tía Juniper...

Vida vampírica

Lo mejor de esta vida es que te permite Cazar. Nada de esa mierda del “rebaño”. Ni fuentes de sangre estables. Nada de llamar a viejos ex de cuando aún eras humano porque los tres últimos intentos de Cazar fallaron. Y, sin duda, nada de la mierda feudal de la Camarilla en la que obtienes un diezmo de sangre o cosas semejantes.

No, eres un monstruo no-muerto cazando en la noche. Sin planes, sólo la belleza y el terror del momento.

Una pequeña advertencia: si eres uno de esos chupópteros modernos que no sabe Cazar con propiedad, la tía Juniper no puede ayudarte. Has de ser capaz de lanzarte a por la sangre si quieres vivir en la carretera. Así son las cosas.

Sé que vas a Cazar furtivamente en los dominios de otra gente, pero mi consejo es que lo evites. Sigue las normas, preséntate ante el Príncipe, cuéntale una historia como te he dicho. Pero si optas por lo furtivo, figúrate en dónde se alimentan los lugareños y ve a alguna otra parte. No te pongas imaginativo. Si estás en una gasolinera, Caza ahí. Para un cazador furtivo, la velocidad siempre es la principal consideración.

Lo más divertido es Cazar en el campo, en zonas donde nunca habrá un chupóptero de la Camarilla. Ahí es donde un vampiro se convierte en vampiro. Entrás en un pequeño pueblo en alguna parte de Ohio o Tennessee. No hay Príncipe ni Sheriff, no hay Barones ni dominios, sólo tú y un pueblo lleno de presas fáciles en la noche. La Mascarada no es siempre una preocupación y es fácil lidiar con la policía.

Tal vez presenten resistencia. Un granjero te sorprende abriéndole la garganta a su hija y te llena la cara de plomo. Ésa es parte de la emoción. A la tía Juniper le gusta que su presa se ponga peleona.

Ésta es la verdadera Caza. Sin complicaciones urbanas, sólo depredadores y presas. Eso es lo que hace que todo valga la pena.

Mendigando las sobras

¿Y si todo se torciese? Has perdido todo tu dinero, no tienes coche, el sol comienza a alzarse. Ahí es donde debes entender que a veces en la carretera tienes que aceptar cosas terribles.

Una vez, la tía Juniper estaba bien jodida. Había perdido a sus bonitos yonquis y no conocía el terreno. A un par de horas del amanecer, estaba en una gasolinera buscando desesperadamente a algún joven que me llevase a su casa para así poder matarlo y refugiarme en su baño. Pero en su lugar se presentó una banda de seis moteros Chusma, todo cuero y tíos duros. Empecé a hablar con ellos y les dejé proyectar lo que quisieran en mí. Éste es un truco que puedes aprender de la tía Juniper: si tienes el aspecto correcto,

a la gente no le interesa quién eres. No tienes que mentir, porque ellos solitos crearán la historia y tú sólo tendrás que seguirles la corriente.

Iba a dormir en su refugio. Según se iban, salté a la parte trasera de una de las motos y eché un vistazo. Tenían a un hombre encadenado a una moto. Un chupóptero urbano aterrorizado. Lo llevaron arrastrando por el suelo mientras su piel se deshacía e iba dejando un rastro de Sangre en el asfalto. Estaba medio muerto cuando llegamos al motel en el que dormían. Le dejaron en el tejado hasta que saliese el sol.

A la tía Juniper no le gusta ver que se trata con esa crueldad a un objetivo indefenso. Haz daño, pero hazlo de forma justa.

Pero ¿sabes lo que le dije a esa Chusma? Nada. Dormí segura mientras ese hombre ardía en el techo ■

– Juniper, Anarquista errando por el medio oeste de Estados Unidos



SANGRE DEL REDENTOR

Esta noche tomaremos el Levítico, 17: «Si un hombre cualquiera de la casa de Israel, o de los emigrantes que residen entre ellos, come cualquier clase de sangre, yo me volveré contra el que coma sangre y lo excluiré de su pueblo».

¡Aterradoras palabras para un vampiro! Muchos de nuestra especie leen estas palabras y comprenden que significan que Dios nos da la espalda. Somos los Condenados y hemos de hollar la Tierra bajo una maldición. Castigados por Dios, nuestro mismo sustento es una afrenta contra Su orden divina.

¡Mas no temáis! Dios tiene un plan para todos y cada uno de nosotros. Para encontrar nuestras respuestas, debemos observar Su palabra. Veamos lo que Dios realmente dice en el Levítico.

«Cualquier hombre de la casa de Israel que mate buey, oveja o cabra dentro del campamento o fuera del mismo y no los lleve a la entrada de la Tienda del Encuentro para presentarlos como ofrenda al Señor ante su Morada será reo de sangre».

¿Veis? Dios considera que la Sangre es sagrada. No quiere que se desperdicie, por eso derramar sangre salvo para Honrarle es un crimen. Porque Él dice: «Porque la vida de la carne está en la sangre, y yo os he dado la sangre para hacer expiación sobre el altar por vuestras vidas».

¡La sangre es la vida!

¿De qué uso es para un hombre mortal? ¡Como sacrificio! El hombre mortal expía al derramar sangre en el altar, la suya y la de los demás.

¿Y quién recibe el sacrificio? ¡Nosotros! Estas pobres almas pueden morir tranquilas en el confort de nuestros brazos sabiendo que, en sus últimos momentos, nuestros cuerpos transforman su sangre en el sacrificio que place a Dios. Cada vez que tomamos la sangre de un mortal en el altar, le damos a ese mortal el don de la redención. ¡Somos las herramientas de Dios en la Tierra y nuestra labor es extender su gracia y salvación!

Ése es el verdadero mensaje de Jesús. Ése es el significado de la sangre del redentor. Cristo no se sacrificó por la humanidad. Se sacrificó por nosotros, por los instrumentos elegidos de Dios en la Tierra.

¿Qué es lo que veis cuando miráis a vuestro alrededor? Una pequeña iglesia de madera en Alabama, los bancos rotos, polvo en las ventanas. El edificio no es nada. Mirad a la congregación. Mirad a nuestros hermanos y hermanas mortales arrodillándose y rezando. Ellos entienden que para encontrar la salvación deben sacrificar su sangre en el altar, o la sangre de alguien a quien aman. Ésa es la lección de Isaac y Abraham, eso es por lo que nos dan a sus hijos para que comamos. Cuando un inocente renuncia a su sangre, alcanza el cielo en un estado de perfección.

Mirad a aquéllos en la congregación que han probado la Sangre. Los mortales cuyos labios brillan rojos de la sangre del redentor. Se arrodillan fervientemente en su fe, sustentados por la sangre del propio Cristo. ¡Nosotros somos por quien sufrió Cristo! ¡Nuestra obra! Cristo dio su vida y su sangre para que nosotros pudiéramos vivir y entregar salvación a



todos los pueblos del mundo. Somos el instrumento de la libertad del pecado original.

Ése es el verdadero nacimiento de nuestra raza. Se nos ha dado la sangre de Cristo y se nos ha transformado en seres superiores. Cuando un mortal bebe de nosotros, acepta a Cristo en su cuerpo y Cristo le guiará.

La sangre es la vida.

Por último, mirad a los vampiros que nos rodean. ¡Vampiros! Una palabra que suena tan maligna pero que esconde tanta gracia. Mirad a estos hermosos ángeles que han dedicado su vida a extender la piedad de Dios. ¡Nuestras limitaciones no son una maldición! Son una bendición, ya que la necesidad de vivir de noche nos hace humildes.

Éste es un ejemplo de la sabiduría de Dios: hay tantos de los nuestros que han rechazado su verdadero propósito. Deberían haber abrazado la humildad que ofrece nuestra maldición, ¡pero en su lugar se han dedicado a negar Su reino!

Atended a mis palabras, ya que brotan de la sangre de Jesucristo. Mirad la Sangre que brota de mis muñecas. Ésta es su sangre, su marca. Conforme corre por mis brazos y gotea al suelo, cualquiera que se humille y se arrodille a beber de ella estará bendito. ¡Acercaos, arrodillaos, bebed! Sacrificad vuestra sangre en el altar, ¡marcaos con la perfección carmesí!

¡Veo al Espíritu Santo moviéndose entre vosotros! ¡Arrancaos la carne unos a otros para alcanzar la salvación que fluye en vuestras venas! ¡Postraos ante los discípulos de Dios en la Tierra! ¡Permitid que un ángel oscuro toque vuestro espíritu y vuestro cuerpo!

¡La sangre es la vida!

Mirad Números, 33: «He aquí un pueblo que se levanta como leona y como león se erguirá; no se echará hasta que devore la presa y beba la sangre de sus víctimas».

¡Ésta gente es nuestra gente! Éste es el mensaje de Dios: «¡Ya que no los maldices, por lo menos no los bendigas!».

No estamos aquí para ser juzgados por Dios. Nosotros somos Dios, mensajeros y Pastores, agentes de la voluntad divina. Nuestra Sangre nos hace auténticos y nos mantiene en el camino recto. Mientras escuchemos la voz de la Sangre no podemos errar.

Al tiempo que yacéis heridos y saciados, a salvo o benditos, pensad en la verdadera naturaleza de esta minúscula comunidad. Se nos ha concedido el mayor don de todos, y ha ocurrido justo aquí, en este mismo pueblo. Conocemos la voluntad de Dios y estamos listos para traerla a la Tierra, para ayudar a todos los pueblos a encontrar la salvación y la esperanza de la redención. Ésta será nuestra gran obra. Comienza dentro de estos muros de madera, en este pequeño pueblo, con esta gente a vuestro alrededor: granjeros, tenderos, mineros. Buena gente toda ella. Esta gente son los primeros sacrificios que nos darán la fuerza para llevar la verdadera expiación al mundo.

Después de todo, la sangre es la vida. Amén ■





El camino del parásito

Agata: Así que básicamente eres una tenia.

Rudi: Deja de llamarme tenia. Es más que insultante.

Agata: Lo digo en serio. Eres un parásito que infecta un cuerpo. Estás viviendo dentro de un organismo, creciendo a expensas de tu huésped.

Rudi: Eres una cínica. Tenemos muchas opciones...

Agata: Quizás una tenia sea una analogía incorrecta. ¿Conoces ese hongo amazónico que toma a una hormiga y comienza a controlarla?

Rudi: Primero soy una tenia y ahora un hongo. Hay una razón por la que no le gustas a nadie, Agata.

Agata: Vale, tengo una mejor. Eres una hormona. Como una sustancia que se mezcla en las operaciones normales del cuerpo y dirige sutilmente sus acciones.

Rudi: Creo que tenemos un problema grave con el mensaje. Cuando vayas a la Camarilla, te dirán que eres uno de los Vástagos, una sociedad secreta eterna de amos ocultos que pastorean a la humanidad en su tortuoso devenir a través de la historia. Cuando acudes a nosotros, te decimos que eres una tenia. O un hongo.

Agata: Pensaba que la analogía de la hormona era buena.

Rudi: Nadie quiere ser una hormona. No seas estúpida.

Agata: Háblame así de nuevo y te mato.

Rudi: <silencio>

Agata: ¡Vamos, era una broma! ¿Por qué la gente siempre reacciona así cuando amenazo con matarla?

Rudi: No voy a responder a eso. Pero hemos de darle una vuelta a nuestro mensaje. Necesitamos darles a los nuestros algo en lo que creer. Algo que les haga sentirse orgullosos.

Agata: Yo soy una tenia orgullosa.

Rudi: Tú eres una chupóptera, una chupasangre, una vampira. Como yo, vives entre la humanidad. No como un amo oculto, al estilo de la Camarilla, sino como una de ellos. Sólo que diferente.

Agata: Me encanta cuando hablas así. Me hace sentir como una chica de verdad.

Rudi: Bueno, algo es algo.

EL AMANECECER DEL MILENIO DE SATÁN

En el primer artículo de su serie "Parásitos de la subcultura", Chinasa Adeyemi entrevista a la *groupie* de *black metal* finlandés y Brujah Karoliina Koski.

Rituales de sangre y misas negras satánicas. Finlandia tiene la mayor cantidad de bandas de *metal* per cápita del mundo, alcanzando las 53,5 bandas por cada 100 000 habitantes. Le siguen Noruega y Suecia con 27,2 cada una. La escena del *metal*, y en especial del *black metal*, parece una buena elección para un chupóptero que quiere rodearse de sangre y blasfemia sin atraer sospechas. O, al menos, sin atraer más sospechas que el satanista quemaglesias promedio.

Karoliina Koski es una joven vampira que ha pasado años como una *groupie* de *black metal*, siguiendo a bandas por todo el país.

Política de Satán

Tengo que empezar con la pregunta más obvia: ¿has sentido alguna vez la necesidad de crear tu propia música?

Lo hice, de hecho, cuando aún era humana, a finales de los noventa. Tenía una banda o, más bien, un proyecto musical personal llamado Lilith's Satanic Flood. Fue muy duro porque la escena es muy misógina. Recuerdo que una vez me apuñalé en el brazo durante una actuación y luego me acusaron de haberlo fingido. ¡Pero no lo fingí! Me tuvieron que dar diez puntos.

¿Eso fue antes de convertirte en una de nosotros?

Sí, sí. Era mucho más intensa cuando era humana. Ya sabes, escupir sangre al público sólo tiene sentido si aún respiras. Si eres un vampiro, te la tragas.

¿Cómo ha cambiado tu papel en la escena tras el Abrazo?

Me volví mucho más retraída. Antes del Abrazo quería luchar por mi espacio, pero, tras entender las exigencias de la Mascarada, decidí ser más discreta.



POR: CHINASA ADEYEMI

Cuando eres una *groupie*, es fácil mantenerte al margen y la Caza casi se hace sola. Por ejemplo, voy al *backstage*, algún mamón comienza a meterme mano y puedo beber de él ahí y nadie pestañeará siquiera siempre que no me ponga a exhibir los colmillos. Los mordisquillos y un poco de sangre son parte de este mundillo.

¿Aún crees en el black metal?

Pregunta a muchos de los chicos qué es el *black metal* y te dirán que es todo política. Y la banda que lo niegue son unos fracasados y traidores. Luchas por una visión satánica de la guerra contra la religión en todas sus formas creando música, quemando iglesias y profanando cementerios.

¿Alguna vez has profanado un cementerio?

Claro, cuando era humana. No siento tanto la necesidad ahora que bebo sangre de verdad.

Sangre corriendo por las paredes

¿Cuánto tiempo pretendes seguir en la escena?

Bueno, voy a cumplir veinte años como vampira. Es bastante tiempo sin envejecer y la gente está empezando a comentarlo. Por fortuna, la pinta cadavérica oculta tu edad muy bien, así que si te disfrazas aún puedes ir a conciertos y la gente con quien apenas coincides no se da cuenta. Son un problema mayor que quienes te ven todo el tiempo. Si ves a alguien todos los días, te acostumbras a su aspecto.

Y ¿por qué quedarse?

Déjame hablarte de un concierto en el que estuve el sábado pasado. Era en un pueblecito cerca de Seinäjoki, con una audiencia bastante diversa. Uno de esos sitios donde toda la gente del pueblo acude a ver todos los conciertos sin importar el estilo de música porque pasan muy pocas cosas.

La banda comenzó a tocar y el cantante lanzó botellas de sangre al público. La gente las abrió y comenzó a lanzarse sangre unos a otros, a la banda, a los muros... Dos *groupies* que conozco se cortaron los brazos con cuchillas. Les lamí la sangre directamente de la piel.

En la mayoría de lugares, eso habría sido una ruptura de la Mascarada. Aquí es algo habitual.

Suena perfecto.

¡Lo es! Fue muy divertido. Tras el concierto bajé las escaleras a la cafetería y se podía ver la sangre chorreando por las paredes, había mucha.

¿Qué opinas del Sabbath?

¿Black Sabbath? Eso es música de viejos.

Don de Satán

Entonces, ¿qué tendría que hacer si quisiese unirme a ese estilo de vida de sangre y adoración a Satán?

Hay algunos obstáculos prácticos. Finlandia es un país grande y vacío y gran parte de la escena tiene lugar en conciertos fuera de las grandes ciudades, lo que significa que tienes que viajar, conducir por el país siguiendo a las bandas. Esto ayuda a la discreción, ya que puedes Cazar en un pueblo distinto cada noche.

También tienes que acostumbrarte a algunos lugares peligrosos. He pasado más días en la trastienda de bares mugrientos de los que puedo contar. Tampoco es una escena en la que resulte fácil entrar siendo un forastero. Por supuesto, puedes comenzar a ir a conciertos, pero llamarás la atención. A mí me fue más fácil porque todo el mundo me conocía ya. No parecía estar fuera de lugar.

¿Alguna vez te asusta la violencia en la escena? Su imagen es bastante extrema.

[ríe] ¡No! Cuando era humana era demasiado joven y estaba demasiado cabreada para asustarme. Y ahora como vampira es muy liberador. Suelo Cazar interpretando a la víctima, haciendo que algún tío piense que puede pasarlo en grande follando conmigo. Y luego, después de que me lleve a un lugar apartado, invierto el guion.

Es fácil sabiendo que, como vampira, nunca estás en peligro real ante un cabrón borracho.

¿Te sientes mal depredando tu propia escena?

¡Nunca! Los chicos dicen que quieren llevar sangre y destrucción por todo el mundo. No se dan cuenta de que, como vampira, soy mucho más *metal* de lo que ellos podrán serlo jamás. Alimentarme de ellos es un don de Satán ■

Chinasa Adeyemi es una antigua periodista de origen nigeriano que trata de desempeñar su anterior profesión trabajando bajo la Mascarada.



MUERTE POR: CHINASA ADEYEMI en la cima del mundo

En el segundo artículo de su serie "Parásitos de la subcultura", Chinasa Adeyemi entrevista al antiguo alpinista y Gangrel Antoni Morawski.

A primera vista, la subcultura de las alturas y los alpinistas no parece ideal para los nuestros. Los alpinistas viajan mucho y gran parte del propio alpinismo ocurre durante el día. Las expediciones suelen atraer publicidad, lo que hace difícil mantener la Mascarada.

Aun así, a pesar de estos problemas, Antoni Morawski no ve razones para abandonar su estilo de vida sólo porque se convirtiese en un chupóptero.

Abrazo de gran altura

Lograste muchas cosas incluso antes de convertirte en uno de nosotros, ¿verdad?

Quizás. Había escalado muchos de los más famosos, desde el K2 en adelante. El único que nunca había logrado era el Everest. Lo intenté dos veces, pero las condiciones climáticas estaban en mi contra. De hecho, de lo que estoy más orgulloso es de todo el dinero para caridad que fuimos capaces de recaudar en nuestra expedición a las montañas Transantárticas. Hay escaladas excelentes allí. Es una pena que sea tan difícil llegar.

Estabas recaudando dinero para la investigación de la leucemia. Algo profético a la luz de lo que ocurrió después.

[ríe] Pues sí, fue sólo unos meses antes de que me Abrazaran.

¿Cómo ocurrió tu Abrazo?

Al auténtico estilo Feral. Estábamos acampando en los Alpes, descansando tras una expedición. Estaba experimentando con mi cámara, tratando de tomar fotos en condiciones de poca luz cuando me atacó un monstruo, me destrozó y me arrastró a una sima en la ladera de la montaña. Estaba seguro de que iba a morir.

Pero no lo hiciste.

No. Mi Sire me dio suficiente Sangre para sanar mis heridas y luego me Abrazó. Aún no sé por qué. Nunca la vi de nuevo. Como sabes, esto es algo más común entre los Gangrel que entre el resto de Clanes. Mi retorno al campamento fue muy dramático. Habían organizado partidas de búsqueda y yo llegué caminando con la ropa cubierta de sangre mientras ellos planeaban ampliar la operación.

Sangre de calidad

He oído hablar del sabor especial de la sangre humana a gran altitud. ¿Es cierto que sabe mejor?

Sí, definitivamente. Como sabes, la sangre humana compensa la relativa escasez de oxígeno en el aire. Esto significa que la sangre tiene una rica cualidad que pronto aprendes a apreciar conforme Cazas en comunidades a gran altura. Esto no es sólo cosa del montañismo, puedes experimentar lo mismo en cualquier lugar donde haya poco aire.

¿Qué hay de la otra cara de tu estilo de vida? Sin duda, ha de ser difícil Cazar si siempre te desplazas con un pequeño grupo de gente.

Es difícil si no sabes cómo hacerlo. Ser un Feral ayuda mucho a sobrevivir en plena naturaleza. Aún me aferro a mi identidad mortal y suelo moverme con la misma gente que conocía en vida. Para la Caza, viajar significa que puedo Cazar en las diferentes comunidades en las que me muevo. En realidad no bebo de mi propia gente salvo por razones culinarias.

Pero ya no escalas con ellos.

No, me inventé una historia sobre una lesión que me hace di-

fícil escalar. En su lugar, les sigo como miembro del equipo de apoyo. El problema con la escalada es que, como chupóptero, soy demasiado bueno en ella. Resulta poco deportivo. Y, por supuesto, la luz diurna nos quema en la montaña igual que en cualquier otra parte.

El año pasado fuiste pionero en el concepto de escalada nocturna.

Así es. Supongo que no he podido mantenerme completamente al margen. Trato de hacerlo más acerca de la experiencia y menos del desafío.

Muerte y la Mascarada

Hablemos de la muerte de Jean-Philippe Murielle. Se te ha acusado de poner en peligro la Mascarada.

Cierto, puesto que mantengo mi identidad mortal y el incidente salió en las noticias. Es irónico, la mayoría de nosotros se mete en problemas por matar a gente, pero yo lo hice porque quería interpretar al héroe.

Ambos estabais en una expedición para escalar el Eiger.

Sí. Conozco a Murielle desde hace mucho tiempo e incluso lo habíamos intentado juntos en nuestros comienzos. Fue una de mis primeras escaladas de gran altura. Como sabes, a ese nivel la ratio de muertes está en torno al 10 %, así que no es raro que la gente pierda la vida. He perdido amigos en las montañas de los Alpes, en Nepal...

¿Qué ocurrió esta vez?

Murielle quedó atrapado cerca de la cumbre. El clima estaba

empeorando y estaba claro que no sobreviviría a las condiciones más que unas pocas horas, especialmente cuando la temperatura empezó a caer. Nos llamó por radio y la cosa se puso muy emotiva. Nos pidió que transmitiésemos sus últimas palabras a sus hijos. No pude aguantarlo.

Así que escalaste para rescatarlo. ¿La gente del campamento no puso objeciones? Debió de parecerles demencial.

¡Me dijeron que estaba loco! Y, si hubiera sido humano, habría sido cierto. Pero no sirvió para nada. Estaba muerto cuando llegué allí.

Tengo que preguntarlo: ¿probaste su sangre?

Trato de mantenerme tan humano como puedo. No creo en la mierda de la supremacía vampírica que suele oírse. No espero que lo entiendas, pero no lo sentí como un acto predatorio. Era mi amigo y ahora estaba muerto. Quería conectar con él por última vez de alguna forma. Así que tomé su sangre.

¿Cómo te sentiste cuando los medios comenzaron a llamarte héroe por haberlo intentado?

Estúpido. Admito que en vida buscaba la gloria, pero posiblemente sea la única cosa en lo que convertirme en un chupóptero me ha hecho mejor persona ■

Chinasa Adeyemi es una autora de origen nigeriano que explora las diversas formas en que los libres se las arreglan en un mundo cada vez más frenético. Su trabajo se distribuye exclusivamente a una audiencia muy selecta.

La Bestia

con correa

POR: CHINASA ADEYEMI

En el tercer artículo de su serie "Parásitos de la subcultura", Chinasa Adeyemi entrevista a la pareja Toreador y entusiasta del *petplay* Janet y William Stoughton.

A los chupópteros nos gusta hablar de nuestras Bestias, y los Gangrel son especialmente conocidos por su naturaleza bestial, pero la subcultura fetichista del *petplay* lleva el convertirse en un animal a una esfera totalmente distinta. He hablado con la pareja Toreador de San Francisco Janet y William Stoughton para descubrir cómo nuestra gente interactúa con esta subcultura de juegos sexuales.

De clase media

No me encuentro con muchas parejas vampíricas que parezcan tan sanas como vosotros.

Janet: [ríe] He de admitir que somos muy de clase media.

William: Supongo que es verdad. Hemos tratado de aferrarnos a nuestra humanidad y la mejor forma de hacerlo es mantener sus adornos.

La casa, el jardín...

William: Sí. Supongo que es camuflaje.

¿Erais pareja antes de convertirlos en chupópteros?

Janet: No. Tampoco somos familia, aunque ambos somos Toreador. Nos conocimos después de que ambos fuésemos Abrazados y nos escapásemos de nuestros Sires de la Camarilla.

¿Estáis en contacto con la sociedad de chupópteros de San Francisco?

William: No. Somos reservados y nos dedicamos a nuestros asuntos.

Libertad en la esclavitud

*Hablemos sobre esos asuntos. ¿Qué es el *petplay*?*

Janet: Mucha gente cree que es sólo un fetiche sexual, que también lo es, pero es un estilo de vida. No es necesario involucrar el sexo. Va de asumir el papel de una mascota, como un cachorro. Esto suele implicar la clase de parafernalia que reconocerías de un contexto BDSM: bozales, colas, bodis.

Y ¿cuál de vosotros es el cachorro?

Janet: [ríe] Oh, no, los dos lo somos.

¿Ambos? ¿Cómo funciona eso?

William: Bueno, a veces lo hacemos en casa, pero las mejores experiencias que tenemos son en eventos y con una tercera persona como dominante. El amo.

Janet: Se organizan muchos eventos aquí en San Francisco, en otras partes de Estados Unidos, en Europa...

Y ¿hacéis esto con mortales? ¿O con otros de nuestra clase?

Janet: Normalmente con mortales.

¿Qué se siente al ser un vampiro al que un mortal lleva de una correa?

William: [silencio] Ésa es la cosa. Ése es exactamente el quid.

Perros rabiosos

¿Alguna vez tenéis accidentes? Sois chupópteros, después de todo.

Janet: Bueno, para ser honesta, hemos tenido dos malos incidentes. En el primero, William estaba muy metido en el espacio mental de ser un cachorro y el dominante con el que jugábamos comenzó a burlarse. William perdió el control, el pobre.

William: Fue terrible. No sé qué ocurrió.

¿Qué pasó cuando perdiste el control en esa situación?

William: Rompí las correas de cuero que me sujetaban las piernas y brazos y maté al dominante.

Janet: No pasa nada, cariño.

¿Era amigo vuestro?

Janet: Sí, en cierta forma. Lo conocimos en Tumblr. Tengo un blog que usamos para publicar nuestras fotos.

¿Cuál fue el otro incidente?

Janet: Fue con una mujer con la que nunca antes habíamos estado. Yo estaba sola en su casa y parecía ir bien al principio. Negociamos nuestros límites. Ella tenía un equipo increíble, un *bitchsuit* completo para mí, esa clase de cosas. Le gustaba mucho el control y el *bondage*, así que tenía a William en el cuarto de juegos del sótano y a mí arriba. Ya sabes, sacándome de paseo.

¿Fuera?

Janet: Sí, en el patio trasero. Fue extraño, porque le gustaba el *pissplay* y no sabía que yo era una vampira. Quería que orinase como un perro, pero, claro, yo no podía.

Ya veo el problema.

Janet: Pero lo peor es que estaba saliendo el sol. Perdí la noción del tiempo. Estaba amordazada, así que no podía usar la palabra

de seguridad, y me ignoró cuando usé la señal de seguridad. Supongo que estaba enfadada conmigo por lo de la orina, pero eso estuvo mal.

Pero sobreviviste.

Janet: Tuve que recurrir a la Sangre para liberarme. Estaba entrando en pánico, así que no fui sutil. Fue una auténtica ruptura de la Mascarada. No sabíamos qué hacer, así que la matamos.

Perros de Caza

Usar diferentes subculturas para Cazar en busca de sangre es un tema recurrente en esta serie de artículos, pero no me queda claro cómo ser una mascota de bondage ayuda con ello.

William: Todo está en escoger el momento correcto. No puedes Cazar durante el juego.

Janet: Eso no es del todo cierto, William...

William: Vale, es verdad. A veces un dominante masculino te forzará a chuparle la polla. Puedes morderle muy discretamente y no tendrá experiencia para distinguir la sensación de una felación del Beso.

¿Con esto entiendo que las felaciones de mascotas bondage no es vuestra forma normal de Cazar?

William: No. Normalmente el momento correcto es después de la sesión. Ya sabes, una vez el juego ha acabado y estás acurrucándote y compartiendo tus emociones. La gente se desnuda mucho en ese momento, espiritualmente. Puedes morderles y alimentarte con mucho amor y cariño.

Aun así, sigue siendo un mordisco. La gente nota cuando les muerden.

William: Sí, por eso es bueno prepararse para ello cuando piensas en tu personalidad como mascota.

¿Personalidad como mascota?

William: Cómo te comportas como mascota. ¿Eres obediente, caprichoso, ansioso...? Si eres un vampiro, es bueno que hagas de los mordisquitos cariñosos parte de tu forma de actuar. Así no se sorprenden cuando te alimentas.

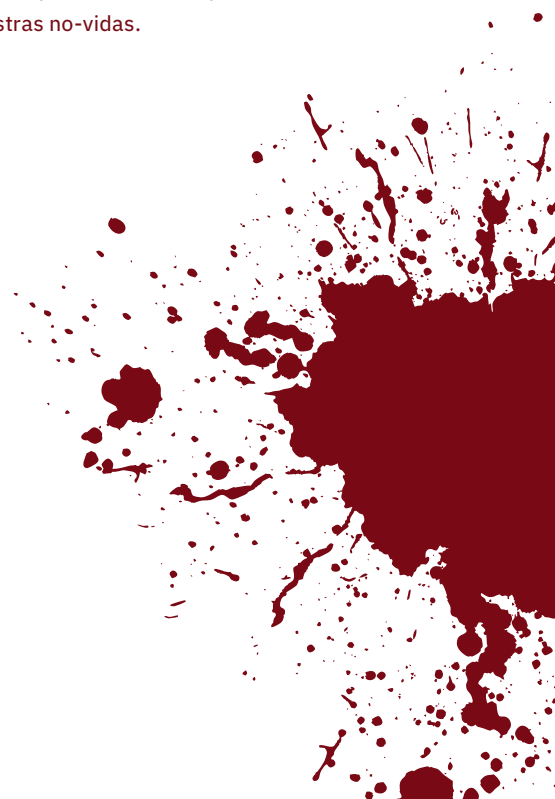
¿Para vosotros es algo que tiene que ver con el sexo o con la Caza?

Janet: Esto no me atraía en absoluto como humana. Tras convertirme en vampira, toda esa cháchara sobre la Bestia me puso muy ansiosa. Me preocupaba convertirme en un animal o un monstruo. Pero tras probar el *petplay*, lo encontré muy relajante, como si de alguna forma pudiera ocupar ese espacio y no preocuparme por nada.

¿Ni siquiera de la luz del sol o la Bestia?

William: Bueno, siempre te sientes mal tras matar a tu dominante. De eso no hay duda ■

Chinasa Adeyemi es una escritora de origen nigeriano que constantemente se sorprende por la variedad de formas que encontramos para vivir nuestras no-vidas.



Noches de Las Vegas



Vine a Las Vegas por la misma razón que todo el mundo: ir de fiesta y emborracharme. Y quizás perder algo de dinero en la mesa de póker. Claro que no vine para que me Abrazaran y convertirme en un vampiro, pero así es la vida.

Estaba con un par de compañeros de trabajo. Se reían de mí por ser mi primera vez en Las Vegas. Me amenazaban con engañarme para que me casase con una prostituta y terminase despertándome en alguna habitación de hotel destrozada sin tener ni idea de cómo había llegado allí.

Resulta que me las arreglé muy bien sin ellos. En nuestra

primera noche acabamos en un club nocturno llamado The Asylum. A mis amigos no les gustó y se marcharon, pero yo me quedé porque el aire gótico me resultaba algo seductor. Hay que apreciar cualquier lugar que ponga *Isolated* de Chiasm en bucle en los baños.

En mi segunda noche, estaba en la fila de la oficina de licencias matrimoniales del condado de Clark con Jeanette Voerman. No me di cuenta en ese momento, pero Las Vegas es un gran lugar para hacer la burocracia matrimonial si eres un vampiro que busca mantener una identidad humana: la oficina abre hasta medianoche.

Amor loco

Conocí a Jeanette en la pista de baile en mi primera noche en The Asylum. Me había dado cuenta de que estaba un poco fuera de lugar, así que me había quitado la camiseta y tomado prestado algo de lápiz de ojos de un chico en el baño.

Noté que ella era alguien por la forma en que todos la trataban, pero yo llevaba metiéndome confianza por la nariz toda la noche, así que no era un problema. Era rubia, bonita y vestía como una colegiala indecente. Todo lo que me dijo era raro y perturbador, pero no me importaba porque tenía sus tetas en mi cara.

La última vez que vi a mis amigos fue cuando fuimos a comer tras esa primera noche. Me preguntaron qué había pasado y no encontré cómo explicárselo. Al principio sólo quería follarme a

Jeanette, pero al final de la noche le había propuesto matrimonio.

La mayoría de la gente que hacía cola en la oficina de licencias matrimoniales eran mujeres de cuarenta y tantos años con la misma cara acompañadas de viejos indiferentes con pantalones cortos y gafas de sol. Tras obtener nuestros papeles, tomamos una limusina a una capilla nupcial. Yo me preguntaba cuánta propina dar al sacerdote y Jeanette hablaba raro. Esto va a hacer que suene como un pirado, pero empezaba a excitarme cuando decía cosas como «mi hermana se volvería loca si supiera que me estoy casando con un chico mono como tú, pero no te preocupes, cuidaré de mi pichoncito, o lo mataré, una de dos».

Barman no-muerto

¿Sabes cómo en las películas de vampiros hay esa revelación en la que el barman o el taxista era un vampiro todo el tiempo? Que pensabas que era un club nocturno normal, pero en realidad todo el mundo que te rodeaba era un no-muerto.

Es mucho menos glamuroso si el barman eres tú.

Cuando nuestra limusina se alejó de la capilla nupcial, no sentía más que amor y lujuria por la mujer que creía que era mi esposa. Jeanette se puso cachonda en el asiento trasero, me mordió el cuello... Ya sabes hacia dónde está yendo esto. Bebió hasta dejarme seco, me dio la Sangre suficiente para convertirme en su Chiquillo y desapareció en la noche.

Perdí la cabeza y maté al conductor de la limusina. Aún me siento mal por ello.

No tenía ni idea de qué me estaba pasando. Hui de los restos del coche y me perdí en las calles. Me colé en un hotel para encontrar un baño y lavarme la cara. Mi teléfono estaba lleno de mensajes de mis amigos, pero no podía llamarlos cuando la misma idea hacía que quisiera drenarles toda la sangre de su interior y bebérmela a lentos y placenteros sorbos.

Comencé a dirigirme hacia The Asylum porque era el único lugar donde creía que podría encontrar a Jeanette. Déjame decirte que Las Vegas no es una ciudad para viandantes, especialmente si acaban de convertirte en vampiro



y no tienes ni idea de qué está pasando.

El guardia de seguridad de The Asylum me dijo que me esperaban en la oficina del gerente. Me llevó allí y me sentó frente a una mujer que se presentó como Therese Voerman. Parecía muy seria, una mujer de negocios rubia de la edad de Jeanette. Supuse que era la hermana que había mencionado.

—He dirigido este club durante mucho tiempo, desde que estábamos en Santa Mónica. No lo veré amenazado por idiotas como tú que son arrastrados a los juegos que le gustan a mi hermana. Te doy a elegir: márchate de la ciudad o ponte a trabajar.

Elegí trabajar. Así es como pasé de dirigir mi propia consultoría a trabajar en un club nocturno. Ni siquiera me pagaban, sólo me proporcionaban un lugar para dormir.

Desliza a la derecha para sangre

Therese me prohibió Cazar en el club, así que tuve que ingeníarmelas. Durante unas semanas esperé poder vivir alguna clase de felicidad marital vampírica con Jeanette, pero cuando terminó por aparecer por el club, no tenía mucho interés en mí. Me llevó algo de tiempo entender que para ella sólo había sido una pequeña broma que le había jugado a su hermana.

A veces creo que sin Tinder y Grindr me habría perdido al Ansia. He sido bendecido con una cara bonita, buenos abdominales y un discurso de autocrítica creíble. Y sé cómo hacerme una buena *selfie*.

Usar Tinder y Grindr para Cazar en busca de sangre tiene su encanto. No sólo estás pensando en a quién quieres follarte, sino en a quién quieres probar. Al principio iba tras la clase de chicas con las que quería salir. Luego amplié a chicos, a otras clases de mujeres.

Comencé a aprender una sencilla verdad vampírica: la mejor sangre no siempre está en los jóvenes y sexis. A veces la de un anciano adicto a las tragaperras tiene el toque justo de maduración sedentaria.

Therese me ha contado muchas cosas sobre la Segunda Inquisición y lo que significa vivir en Las Vegas como chupóptero. Tuve suerte en cierto sentido, ser Abrazado sólo después de que la Camarilla local sufriera toda la ira de las agencias de inteligencia. The Asylum está demasiado bien integrado en el mundo mortal para ser fácilmente detectable, pero la Camarilla y sus Elíseos eran mucho más fáciles de localizar.

Todo esto me era extraño porque nunca he experimentado lo que es realmente la Camarilla. Para mí, el estatus de Las Vegas como ciudad abiertamente Anarquista es sencillamente lo normal. Cazamos entre los turistas y la única autoridad ante la que me inclino es Therese.

Los grupos Anarquistas nómadas vienen y van, y muchos de ellos paran en The Asylum. Tengo entendido que el lugar tiene cierta notoriedad entre los círculos Anarquistas, aunque para mí es la práctica totalidad del mundo vampírico tal y como lo conozco. Para estos chupópteros, es un club donde Cazar es bueno y donde siempre está pasando algo jodido. Si no por sí solo, porque Jeanette hace que pase.

Boda tradicional

El edificio de The Asylum es una vieja capilla. Me di cuenta de que me había librado con facilidad cuando Jeanette encontró a su siguiente víctima. Flirteaba con humanos y vampiros por igual. Me ponía celoso verle hacerlo, pero sabía que ya había tenido mi momento con ella y que no tendría otro. El siguiente fiestero con quien comenzó el juego del matrimonio fue una chica, una Degenerada con sólo unos años como vampira que venía de en medio de ninguna parte.

Se encandiló con Jeanette y pasó lo mismo que conmigo: le propuso matrimonio en la pista. Jeanette lo convirtió en un espectáculo con ceremonia en el club unas noches después. Tenía un sacerdote y todo.

La chica parecía no poder creer su suerte cuando llevó a Jeanette al altar. Se besaron y todos aplaudimos. Había venido a Las Vegas para divertirse como sólo un vampiro puede hacerlo y la ciudad cumplió sus expectativas.

Lo único de lo que no se dio cuenta era de que no era real. Era una chica del culo del mundo que se dejó engañar por la ilusión de Las Vegas. La noche tras la boda, llegó tropezando a The Asylum buscando a Jeanette. En su lugar tuvo una seria charla con Therese.

No me duele demasiado. Me ascendieron cuando ella comenzó a trabajar aquí. Incluso le enseñé cómo usar Tinder para hacerse con todos esos turistas que buscan follarse en Las Vegas ■

EL CIRCO NOCTURNO

El vocero

¡Pasen y vean! Sólo por esta noche, el Circo Nocturno está en la ciudad. ¡Háganse con sus entradas, traigan a sus familias y vean milagros como nunca antes han visto!

¡Sean testigos de cómo la asombrosa Princesa del Trapecio cae a su muerte!

¡Maravíllense ante el Hombre Hipnótico y la ilusión del tiempo perdido!

¡Deléitense en las torturas de la Sirena Aullante!

¡Vean los Tigres y los Osos, los Elefantes y las Focas retozar para su placer y edificación!

¡Rían con nuestros hilarantes y carcajeantes payasos conforme se apalean unos a otros!

Aprendan nuestra historia: fundado en la Inglaterra victoriana, el Circo Nocturno se aproxima a los dos siglos de gira por todo el mundo, yendo de ciudad en ciudad para deleitar a jóvenes y mayores por igual. Toma su estética de los antiguos espectáculos de *burlesque*, anacrónicos cuartos de maravillas y las actuaciones de circo más suicidas. ¡Es el espectáculo más demencial de la Tierra!

En su interior verán los siglos desvanecerse conforme monstruos ancestrales huellan la tierra una vez más. Los límites de la forma humana parecen la más simple fantasía cuando nuestros acróbatas realizan lo imposible. Sientan la locura de la multitud cuando participen en un espectáculo de crueldad y comedia, terror y maravilla tan asombroso que les cambiará la vida.

Acérquense y entren al espectáculo más increíble sobre la faz de la Tierra. Descubrirán que nunca querrán abandonar su resplandeciente país de las maravillas.

La carpa

Te dirán que has de vivir una mentira, portar una máscara, convertir toda tu existencia en una tediosa Mascarada. Que mientas a tu familia y amigos. A vecinos y gente de la calle. Que mientas y mientas, porque la verdad te mataría.

O eso dicen.

Cada noche, me miro al espejo. Construyo mi verdadera cara con polvos y lápiz de ojos. Me presentan ante una multitud de cientos de mortales y todos ellos murmuran mi nombre.

Llego a caballo, dando vueltas a la pista, sonriendo a los niños y niñas que se enamorarán de mí para siempre. Bebo su maravilla, su adulación, el terror en sus ojos cuando ven lo frágil y liviana que parezco en la grupa de un poderoso animal que es puro músculo. Sienten la violencia, el Ansia otorgada a la Bestia por nuestra preciosa Sangre.

Las luces se encienden. Una cuerda cae y salto, alzada por mis queridos compatriotas ocultos entre el correaje. Me llevan hasta las cuerdas y trapecios que se balancean en lo alto sobre la audiencia.

Comienzo mi danza. Me balanceo y giro, salto y caigo, me retuerzo y arriesgo todo en cada movimiento cuidadosamente ensayado. No hay red ni seguridad. La gente ha de sentir la muerte, el peligro, ha de entender nuestra propia mortalidad. Soy una víctima sacrificial, y cada vez que muero ellos viven.

Porque así es como acaba. Hago un último salto, un mortal en el aire. Extiendo los brazos y cierro los ojos. No hay nada a lo que agarrarme. Caigo en picado hacia el suelo.

Para mí, este momento es lo más hermoso que existe. La audiencia siente la muerte, el daño, los huesos rompiéndose. Siente mi intención. Entiende que no es un accidente. Imagina mi cuerpo rompiéndose contra la arena de la pista.

Las luces se apagan justo antes del impacto. La audiencia respira con un alivio inquieto. Era sólo un truco. La muerte era una ilusión. Los aplausos se esparcen en la carpa oscura y vacía antes del siguiente número.

En esos pocos segundos de oscuridad, arrastran mi cuerpo roto fuera de escena. Me regodeo en la realidad de mi propia gloria y tragedia.

Más tarde, llevarán a alguien del público hasta mí. Normalmente un hombre, alguien normal que durante un instante vio un atisbo de lo maravilloso y lo antinatural. Quiere entregarme un ramo de rosas y darme las gracias. Se lo permito a cambio de tomar algo de él a su vez.

El rastro

El Circo Nocturno nunca permanece en la ciudad más de una noche, un pase. A su paso deja recuerdos aterradores, cadáveres exangües y autoridades municipales confundidas acerca de quién concedió exactamente los permisos para poner la carpa.

El Circo es una caravana itinerante de camiones y remolques que transporta a artistas, animales y técnicos como una familia muy unida de humanos y aquéllos menos que humanos. Todos en el Circo han

probado la Sangre, ya sean mortales o no. Todos saben el secreto por el que el espectáculo no se parece a ninguna otra cosa en la faz de la Tierra y nunca revelarán sus secretos.

Entre ciudad y ciudad, establecen un campamento en algún pueblo perdido y se relajan. Practican los números, entrenan a los nuevos miembros, organizan bodas y funerales. Para muchos en el Circo, estos días y noches privados vívidos en un campamento rodante son los más felices de sus vidas.

Cuando llega la hora del espectáculo, es el momento del mayor truco del repertorio del Circo Nocturno: convencer a la audiencia de que lo sobrenatural tiene una explicación mundana. Cada truco se realiza mediante las habilidades de una criatura inhumana y siempre debe haber la suficiente ambigüedad para que los humanos crean saber cómo se ha hecho.

A veces, al final de un pase, alguien del público se acerca a los camerinos para hacer preguntas. Quizás es un profesional de circo preguntándose por el asombroso arte escénico que busca mejorar su propia práctica circense. Muchos terminan muertos o confundidos al haber perdido la memoria, pero algunos aparecen en la pista tras unas cuantas semanas, como nuevos miembros de la familia ■

¡ÚNETE AL CIRCO NOCTURNO!

¿Cansado de ocultar quién eres?
¿Listo para recibir la adoración de una
muchedumbre estúpida?
¿Dispuesto a deleitarte en la belleza
de tu oscura realidad?

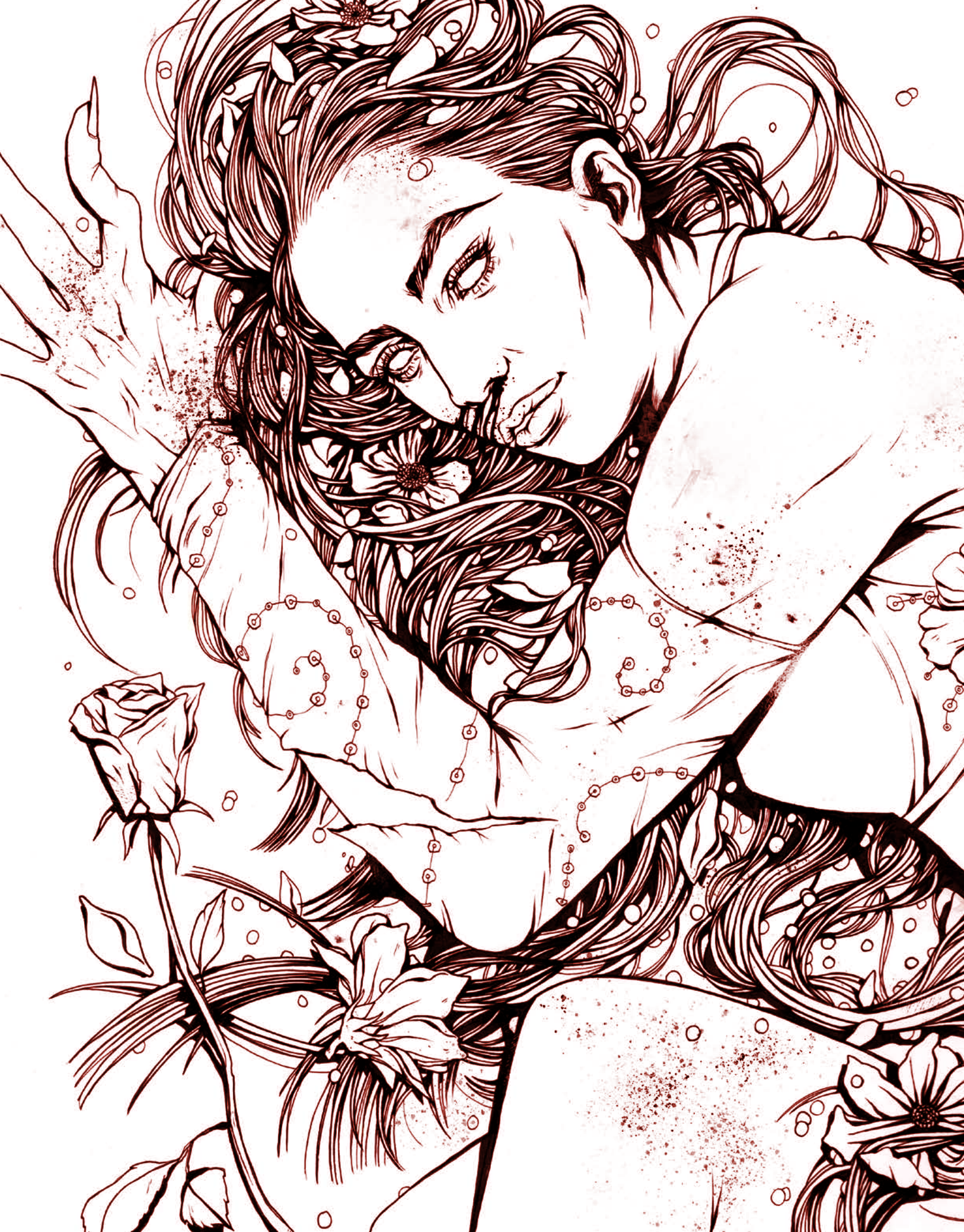
Únete a nosotros y demuele la Mascarada
frente a las ignorantes multitudes de
humanos noche tras noche, dejándoles
deslumbrados e igual de inconscientes.

Abraza la vida en la carretera. Disfruta
la vida entre espíritus afines. ¡Escapa del
letargo de la servidumbre!

¡Conviértete en quien realmente eres
en el Circo Nocturno!

Preséntate esta noche.

(Se necesitan hipnotizadores y cuidadores
de animales.)



Delirios de humanidad

1.

¿Alguna vez te he contado cómo me Abrazaron? Es una historia embarazosa, pero estoy segura de que te gustará. No fue aquí en Reikiavik, aunque aquí es donde nací y me críe. Los chupópteros de aquí son muy estrictos respecto a la Progenie.

No, fue en Londres. Fui allí nada más terminar la escuela para trabajar como *au pair*. Parecía un buen trato: cuidar de los hijos de una exitosa pareja cosmopolita; que me pagaran, me dieran alojamiento y comida, ver la ciudad y experimentar una nueva vida.

¿Qué podría salir mal? ¿Qué te parece una familia donde la esposa es una terrible controladora que cree que lo razonable es una noche libre cada dos semanas? ¿O de un marido que no deja de mirarte con lascivia y de preguntarte si ya tienes novio?

¿Qué te parece una pareja que son un vampiro y un Ghoul?

No me di cuenta de lo ridículos que eran realmente hasta mucho más tarde, cuando salí de allí y vi algo más de la sociedad vampírica.

Así que el marido era el vampiro y la mujer, la Ghoul. Él aún iba a trabajar, pero sólo de noche. Tenía trabajo como abogado, pero de alguna forma había sido capaz de arreglarlo para nunca reunirse con los clientes durante el día. Usaba alguna excusa médica de mierda sobre tener sensibilidad a la luz solar.

Continuaron con su vida como si el marido, Mark, tuviera una adicción inusual pero por todo lo demás fuera normal. Organizaban cenas con sus amigos y hablaban de fútbol y política. Tenían una suscripción a *The Guardian* y dos hijos que pronto aprendí a odiar. De vez en cuando, Mark tenía que salir a alimentarse, pero nunca hablaban de ello.

Quizás se estaban riendo de mí, porque nunca me di cuenta de que pasaba algo raro en esa casa. Eran tan increíblemente tediosos en su aplastante y anodina normalidad que nunca consideré la posibilidad de que pudieran tener un secreto oscuro.

Al menos, no lo hice hasta que Mark me acorraló en la cocina una noche. Me dijo que su matrimonio carecía de pasión y que me encontraba atractivísima. Primero traté de escaparme, luego le dije que no

estaba interesada y terminé por quitármelo de un empujón porque se estaba poniendo demasiado insistente.

Entonces fue cuando me convirtió en vampira. Para demostrarme que aún era el gran hombre de la casa.

Me puse rabiosa, le di un puñetazo en los dientes con una fuerza que ni yo sabía que tenía y desaparecí en la noche.

2.

No lo sabía entonces, pero Mark me había convertido en una Crepuscular. Me gusta la ironía de eso. Su Sangre era Débil, pero no lo bastante para permitirle salir durante el día. Ese privilegio estaba reservado para mí, su Progenie.

Tras convertirme en vampira, me volví un poco loca. Encontré un piso propio, salí de fiesta, cambié mi estilo. Mi cuerpo recién muerto tenía una resiliencia asombrosa. Había sido la *au pair* tímida de Islandia, pero ahora me había convertido en otra cosa. Sentía como si pudiera hacer





cualquier cosa, conseguir a cualquiera, tomar drogas y estar de fiesta por siempre jamás.

Aún sentía curiosidad por Mark y su mierda de vida. A veces iba a su casa en Barnet y observaba a esa pareja que vivía negando lo evidente, desesperada por aún parecer humanos.

Su mujer se llamaba Sarah. Después de que me marchase pareció adelgazar aún más y volverse más neurótica. Gritaba a los niños y lloraba cuando estaba sola. Por la forma en que hablaban, supuse que Mark le había dicho que yo me había marchado tras una disputa por el tiempo libre. Era algo plausible, porque había tenido esa discusión con Sarah muchas veces. Pero mirándola, sabía que ella sospechaba que la realidad era algo peor, algo

que tenía que ver con la verdadera naturaleza de su marido.

Es divertido, en cierto sentido. Mark hizo todo lo posible por reprimir cualquier signo de ser un vampiro. No era una casa con bolsas de sangre en la nevera. Sólo cortinas pesadas en la alcoba principal. Nunca hablaban de ello, ni siquiera cuando estaban a solas.

Cuando Mark estaba en el trabajo y los niños en casa de sus amigos, Sarah a veces se relajaba viendo una película romántica de vampiros y bebiendo vino tinto. Al principio pensé que era gracioso, pero entonces empezó a resultar triste. Realmente le gustaba la idea de estar casada con un vampiro. Si tan sólo pudiera persuadirlo de cumplir con su papel de cuando en cuando.

3.

Podría haber terminado ahí, conmigo marchándome y ellos continuando con sus vidas. Pero no fue así.

Una noche, Sarah me pilló figoneando. Me había vuelto descuidada. Les observaba como si fuera mi pequeño programa de telerrealidad. Ella creía que Mark me había asesinado, pero ahora que era evidente que estaba en pie, me acusó de haber seducido a su marido. Se puso a llorar cuando me dijo que sabía que teníamos una aventura y que Mark me había convertido también en vampiro.

Ahora soy un monstruo, como todos los Vástagos. Vivo como un ser parasitario, succionando la vida de la humanidad. Pero incluso yo tengo mi lado sentimental. ¿Qué podía hacer?

Le di algo de mi Sangre y la saqué de fiesta. Para el final de la noche ella también era un vampiro, cortesía de un chico que me debía un favor. La última vez que la vi, estaba planeando mudarse a Berlín antes de que la Camarilla de Londres se diese cuenta de que se había creado un Chiquillo ilegalmente.

Y ¿quién sabe?, Mark podría estar aún en esa pequeña casa en Barnet. Comprobando en el espejo que no tiene manchas de sangre en el blanco cuello de la camisa, llevando a sus hijos a la escuela, luchando con fuerza contra todo lo que la noche pudiera arrojarle ■



Los Nueves

Chinasa Adeyemi prueba la cultura de ser disparado por diversión de los Anarquistas de Acapulco.

«**S**i ésta es tu primera noche...». Has visto *El club de la lucha*,

ya sabes lo que hay que hacer. Cuando Juan me da la pistola, la reviso, espero a que me apunte y disparo. Ambos acertamos. Yo le doy en la garganta, su bala me golpea en la cara. Me da en la mandíbula superior, hundiendo astillas de hueso en la carne de mi boca.

No estoy acostumbrada a que me disparen, así que vuelo hacia el suelo mientras la multitud grita y vitorea. Todos han acudido a lo mismo: a disparar y que les disparen.

Esto es *El club de la lucha* para quienes sobreviven a una herida de bala. Un puñetazo en la nariz es un golpecito cariñoso para esta gente, así que si quieren jugar

duro necesitan algo más. Nueve milímetros más.

Hay un viejo adagio periodístico acerca de no convertirse en parte de la historia, pero sólo se me permitía compartir la experiencia si participaba, que es por lo que Juan me ayuda a levantarme, riendo, con el agujero de su garganta inquietantemente carente de Sangre.

Daño colateral

Acapulco es una ciudad de 700 000 habitantes. El último año tuvo 918 homicidios, lo que la convierte en la capital de los asesinatos en México por quinto año consecutivo.

¿Qué tiene que ver eso con Anarquistas que se disparan a la cara unos a otros para divertirse?

Juan me palmea en la espalda y levanta mi mano en un gesto de triunfo. El ruido a nuestro alrededor es ensordecedor; gritos, aplausos y *El regreso del Chapo* por El Komander sonando en una radio cercana. Todos bañados por la luz de los faros, los chupópteros del círculo parecen sombras agitadas.

No digo mucho. Me alegro de que no haya espejos. No quiero ver la ruina de mi cara. No intento hacerme la dura: creía que me iban a disparar en el brazo o la pierna. Quizás en el pecho en el peor de los casos. En su lugar, para gran hilaridad de los presentes, estoy tratando de sanar mi rostro y permanecer de pie a la vez.

Voy a necesitar sangre muy pronto y no soy la única. Juan ya está curado y hambriento a causa de ello.

La próxima pareja ya está entrando en el *ring*. Duran más que nosotros, perforándose uno al otro hasta que no parece tanto una pelea como una mutilación ritual.

Todas estas heridas necesitan ser sanadas. Eso significa muchos cuerpos apareciendo en las estadísticas policiales mañana por la mañana. La costumbre local es desfigurar los cadáveres para que así parezcan asesinatos de bandas.

El juego

El juego se llama “los Nueves”. La preparación es sencilla. Vas a un lugar donde puedes estar de fiesta en paz. Un solar abandonado y en ruinas en una zona que no le preocupa a nadie. Te aseguras de que todo el mundo tiene su arma. Pones la música adecuada.

Los novatos tienen que combatir. Tras ellos, es el turno de los demás. Algunos sólo vienen a ver cómo les disparan a sus amigos. Otros entran en el *ring* todas las noches, pelean, disparan, sangran. Esto es la inmortalidad en su forma más cruda: el cuerpo vampírico se niega a morir, y en este juego puedes aprovecharlo al máximo.

A veces hay Anarquistas que mueren jugando a los Nueves. Juan no quiere hablar de ello, pero tras presionarle lo suficiente consigo que admita que es bastante habitual. Es difícil determinar cuánto daño puede soportar realmente un vampiro, y algunos aguantan mucho más que otros.

El objetivo de los Nueves no es matarse, pero no es un secreto que es un deporte letal. Todos los que han estado aquí más de una noche o dos lo han visto. Y aun así vuelven.

El calentamiento

Juan me dice que a veces les gusta calentar antes de las auténticas luchas. La forma de hacerlo es dispararte a ti mismo en la mano o el estómago. Una vez que has sufrido un poco de daño, te sientes encendido y listo para empezar.

Le hago a Juan la pregunta obvia: ¿por qué?

—Ser un vampiro es fácil —dice—. Hay muchas presas y, dado que hay tanta violencia, ocultar las víctimas y mantener la Mascara es sencillo. Si alguien ve algo

«Ser un vampiro es fácil», dice.

aquí, ¿a quién se lo va a decir? ¿A la policía?

—Así que ¿os herís unos a otros porque ser un vampiro no es desafío suficiente?

—Quizás. ¿Has visto esa película en la que gringos de clase media quieren sentir algo real? Nosotros no somos de clase media ni gringos, pero queremos sentir algo. Si no, ¿por qué molestarse?

—Podríais combatir a la Camarilla.

—¡Combatimos a la Camarilla! Pero es siempre tan serio... Aquí te puedes relajar, dejar que te disparen y levantarte riendo. Puedes darle una paliza a tu mejor amigo.

Esto es algo que también he percibido. Sí, muchas de las luchas que veo son reales. Cada participante está tratando de llenar al otro de tantos agujeros que ya no

pueda aguantar más. Pero a menudo no suele parecer que nadie esté tratando de ganar. Sólo quieren herir y ser heridos.

Amanecer

—Combatid conmigo, pinches mamones —grita una anciana de aspecto duro, blandiendo un revólver de la vieja escuela. Sé que nunca deberías juzgar a un vampiro por su aspecto, pero no hay duda de que esta mujer no tiene contrincante. Da muchísimo miedo.

—Yo combatiré contigo —dice Juan y entra en el *ring*.

Dispara a la mujer en la cara, el mismo punto en el que me disparó a mí. Después me entero de que es su firma.

La anciana escupe tres dientes y justo antes de que los primeros signos del amanecer asomen tras las colinas, dispara tres balas a Juan en una rápida sucesión. Pecho, estómago y pelotas. Juan cae y no se mueve.

—¿Quién va a llevarle a casa? —pregunto y señalo al cielo, que empieza a iluminarse.

—Yo lo haré —dice la anciana—. ¿Cómo va a volver la próxima vez si no? ■

Chinasa Adeyemi es una cronista itinerante del Movimiento Anarquista. Tal vez vuelva a Acapulco alguna noche, sólo por el honor de que vuelvan a dispararle en la cara.

Chupa-sangres de fiesta continua



La música sacude mi cuerpo obligándome a moverme. Conforme me aprieto entre la multitud sudorosa e inquieta en la pista de baile, siento como si fuese el sonido y no la Sangre lo que animase mi cuerpo medio muerto. El ritmo machacón y violento me hacer ser más consciente de mis entrañas de lo que nunca he sido desde que me convertí en vampira. Sólo soy otro cuerpo más, y en la oscuridad nadie se percata de si respiro o no.

No quiero que acabe nunca. Éste es el momento perfecto, libre de Ansia y con un subidón químico perfecto. Esto es lo que la vida eterna significa. Libertad para bailar, para estar de fiesta cada noche, toda la noche, para siempre.

El Ansia se instala en mis miembros, mis pensamientos, mi corazón muerto. Quiero fingir que no la siento, moverme, moverme y moverme, pero no puedo ignorarla. Hay sangre en cada persona que me rodea, susurrando en sus venas, oculta bajo una fina barrera de piel.

Me abro paso hasta Sigurður. Hace sólo unos años íbamos a la

misma escuela, a las mismas clases. Yo era la friki inadaptada que vivía lo mejor de su vida en Internet. Él era el emo agraciado con una pizca de popularidad por su impecable gusto musical. Ahora yo soy una Crepuscular y él está desplomado con la cabeza sobre la mesa, un Renfield maltratado por mi estúpida amiga Dee que está ahí sentada tratando de lamerse discretamente los labios para limpiarlos de sangre.

—¿Alguna vez has oído hablar de la Mascarada, idiota? —siseo a Dee, sentándome junto a ella.

—No te preocupes, está bien —asegura despreocupada, mirando a nuestro alrededor por si alguien está prestando atención. Nadie lo hace.

—Mira, Dee. Me he molestado mucho en chutar a Sigurður con la dosis concreta y específica que quería. No soy una yonqui como tú. Soy una entendida. No hago esto para robarle la sangre.

Dee no me escucha. En su religión, todo está permitido si quieres tener un subidón. Dee es de esas personas que no podrías imaginar durante el día. No tengo

ni idea de dónde duerme, cómo viaja o cómo gana dinero. Pero sí sé que siempre está ahí para robarme el subidón.

Que le jodan. Tengo que Cazar.

Reikiavik es una ciudad pequeña y te encuentras con gente que conoces. Como ahora mismo. Un chico con el que salí cuando éramos adolescentes. Está entrando en los baños y le sigo cuando se encierra en un sucio urinario para esnifar coca en el inodoro. Le doy suficiente tiempo para colocarse antes de arrancar la puerta. Debería haber tenido más delicadeza, pero no me importa. Está ahí arrodillado con expresión somnolienta, incapaz de entender lo que su amor de la infancia está haciendo con los colmillos fuera.

Se suponía que iba a volverse rico y exitoso. Un banquero de inversión. En su lugar, es sólo un mamón cualquiera, aturdido por las decisiones que ha tomado en su vida. Y ahora es una presa. Le muerdo profundamente en la nuca, la carne da paso al primer chorrito de sangre, que me ofrece un adelanto de lo que está por venir.

Adoro beber de gente que no me importa. Sé que el Beso se la pondrá dura y, cuando haya desaparecido en la noche, se preguntará, aún cachondo, qué ha pasado.

La mezcla tóxica de lo que sea que mi ex tiene en la sangre me golpea cuando me levanto. Antes me he comido un kebab, sólo por fastidiar a Dee. A diferencia de ella, yo aún puedo comer y normalmente decidir cuándo vomito. Ahora no es el caso. Empiezo a tener arcadas frente a mi ex, que aún está de rodillas sobre la taza del váter. Vomito violentamente hasta que el último trozo de kebab decora su ridícula cazadora. Ésta es la clase de experiencia de exnovia que ofrezco: mordisco, excitación, vómito.

Es mejor que me marche. Por estas cosas mezclo mis propias drogas y uso a mi Renfield como sujeto de pruebas. Estas mierdas pasan si te colocas con la sangre de un mamón cualquiera. Me tambaleo de vuelta a las mesas. La música me desanima. La muchedumbre se cierra y mira con lascivia, su sudor se me pega al cuerpo

conforme limpia mi pasado. El techo está demasiado bajo. Siento como si me estuviera ahogando cuando ya no necesito respirar.

Estoy cansada. No quiero dormir. Ser una vampira está bien mientras estás colocada, y si eres una Crepuscular puedes aguantar las veinticuatro horas. Mantiene a raya los malos pensamientos.

—Vamos a sacarte de aquí —dice Dee mientras me toma del brazo. Me arrastra hasta la calle, directa a la húmeda aguanieve que cae del cielo. Se me cuele por la ropa, regueros de agua helada corriendo por mi espalda. Odiaba esta sensación cuando era humana, pero ahora es reconfortante, como unos fríos dedos afirmándome que no tengo que aceptar moralidad humana alguna. Cada persona que he asesinado era sólo una presa.

Dee se marcha una vez que el horizonte comienza a iluminarse. Si termina atrapada en la fría semiluz del día en Reikiavik, arderá. Yo sólo necesito ponerme gafas de sol. Voy al puerto sintiéndome menos y menos humana. Hay una

fiesta *chill-out* donde me dirijo, pero antes quiero disfrutar de lo que queda de la sangre de mierda de mi ex y ver el amanecer.

El sol es apenas una forma más clara en las nubes. Mirarlo directamente hace que me duelan los ojos pese a las gafas, pero lo hago igualmente. He aprendido algunas cosas sobre cómo viven la mayoría de vampiros y me resulta increíble que pueda acceder a todo un mundo que ellos sólo ven en sus recuerdos. Ellos tienen el poder, pero no la libertad.

Espero a que los cruceros echen las amarras. Proporcionan un flujo constante de turistas incautos, presas que están disponibles sólo para aquéllos de nosotros capaces de Cazar durante el día. Al anoecer, se han marchado de nuevo. Un recurso valioso en una ciudad pequeña y sobrepoblada de no-muertos. El problema es que el único subidón disponible en los barcos es de fármacos con receta.

Toca ir de *chill-out*, encontrar a Dee cuando caiga el sol y repetirlo todo de nuevo ■





NÓMINA DE LA REVOLUCIÓN

¿Quieres saber

quién es quién en el Movimiento Anarquista? ¿Quiénes son las celebridades y por qué son celebradas? ¿Cuáles son los grupos, escenas e ideologías importantes?

Puedo tratar de responderte, pero debes entender que mi respuesta será muy limitada por necesidad. La realidad es que no hay un único Movimiento Anarquista, no hay ninguna estructura política unificadora que nos aúne a todos. Incluso entre los Anarquistas políticos hay un vasto abismo de ideologías, historia y geografía que separan los Estados Libres Anarquistas de California y el antiguo Consejo Brujah de Rusia.

Lo único que estos Anarquistas políticos tienen en común es la creencia de que podemos construir un mundo mejor. O al menos un mundo distinto, libre del estancamiento y el conservadurismo ciego de la Camarilla. Si hay una constante en la política radical es que

somos muy buenos disgregándonos en grupos cada vez más pequeños. Lo mismo pasa con los Anarquistas: a veces parece que los peores enemigos del Colectivo Anarquista Progresista de Santa Mónica es el Colectivo Anarquista Revolucionario de Santa Mónica.

La cosa es que los Anarquistas son mucho más que aquéllos de nosotros que tienen objetivos políticos. Mira más allá del Movimiento y encontrarás a los libres, los Anarquistas que sólo quieren que les dejen en paz y hacer sus cosas sin interferencias de las políticas de Secta. Algunos de ellos son los chupasangres más agradables que jamás encontrarás, con conflictos morales genuinos por tener que alimentarse de los humanos. Otros son monstruos, simple y llanamente, y disfrutan del poder y la libertad de la Maldición de Caín.

Los Anarquistas también han sido el refugio de aquéllos motivados



por convicciones religiosas que no terminarían de encontrar un hogar en la Camarilla. Estas sectas y comunidades son de las cosas más extrañas que los Anarquistas pueden ofrecer, con ideas y conceptos totalmente ajenos a la sociedad general de la Camarilla. Antes de desestimarlos por completo, recuerda que hubo un tiempo en el que el Sabbat era también una pequeña secta.

Aun así, el peor enemigo de la cohesión Anarquista es la simple geografía. Todos estamos conectados con las comunidades mortales que nos engendraron, de forma muy similar a como lo está la Camarilla. Muchos estamos motivados por los prejuicios que teníamos en nuestros días entre los vivos, y la Mascarada hace difícil que un libre italiano sepa mucho sobre sus hermanas que depredan los territorios fronterizos de Sudáfrica ■

– Rudi, ideólogo y activista
Gangrel danés

Lasciami

**Transcripción de una cinta
de seguridad**
22.1.2018

Nápoles, dirección: [REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

Comienzo a las 9:31 p. m.

Voz de hombre 1, en italiano: ¿Estás seguro de que es buena idea? Esta gente tiene una reputación extraña.

Voz de hombre 2, en italiano: ¿A qué te refieres con extraña?

H1: Cuando matas a alguien, debe haber un propósito y una función. Lo haces limpiamente cuando sólo quieres muerta a la víctima. Lo haces de forma desagradable cuando quieres mandar un mensaje. Lo haces en público cuando quieres sembrar paranoia. Esta gente, no sé..., me inquieta.

H2: La sangre.

H1: ¡Claro que es la sangre! He visto a una de las víctimas. La forma en que la colgaron y le drenaron la sangre. Funciona como táctica de terror, no lo niego. Es una forma terrible de morir, perder la vida conforme tu sangre se escurre hasta el suelo. Un gran sello personal, diez puntos por estilo.

H2: La gente está aterrorizada con ellos. Como táctica de terror, funciona. Te llega la noticia de que les han contratado para hacerte una visita, *[inaudible]*

H1: Pero no lo entiendo, siempre dicen que quieren ser discretos, dar un golpe ocasional para financiar su estilo de vida. Como si fueran asesinos haraganes. Pero su firma es tan terrible que todo el mundo les presta atención. Nosotros, la policía, pronto la prensa.

H2: Me sorprende, Andrea. ¿Estás sugiriendo que unos asesinos profesionales no actúan según las patrañas que sueltan? Menos mal que eso es algo inaudito en la camorra.

H1: El sarcasmo es muy mal hábito. Aparte, creo que es la hora. Pronto estarán aquí. ¿Tienes las bolsas de sangre?

H2: En el frigorífico.

H1: Voy a preguntarles por eso. Entiendo que maten como lo hacen, pero ¿por qué quieren bolsas de sangre como parte del pago?

H2: ¿Por estilo?

H1: El estilo está bien, pero esto es raro.



[suena el timbre]

H1: Dios, son puntuales. Voy a abrir.

[suena una puerta abriéndose, saludos y palabras de bienvenida indistinguibles]

H1: Por favor, sentaos.

H2: Encantado de conoceros, mi nombre es Giancarlo.

Voz de mujer 1, en italiano: Gracias, Giancarlo. *[inaudible]*

Voz de hombre 3, en italiano, recurriendo a veces al sardo: Hablemos de negocios.

M1: ¿Por qué siempre tienes que ser tan brusco? No tenemos por qué saltarnos las cortesías.

H2: No pasa nada.

H1: Hay algo que quería preguntaros, si no hay problema.

M1: Por supuesto. Pregunta.

H1: ¿Qué pasa con la sangre? Quiero decir, ¿por qué pedís sangre en lugar de dinero?

M1: *[ríe]*

H3: Es porque somos vampiros.

[silencio prolongado]

H1: Ah, claro. ¡Vampiros!

[risas generales]

H1: Pero en serio...

H3: ¿Tenéis lo que os hemos pedido?

H2: Sí, por supuesto. Dejadme que lo traiga.

[suenan pasos, se abre la puerta del frigorífico]

H2: Aquí tenéis.

H3: Gracias. Déjame comprobarlo.

H1: ¿Comprobarlo? Te aseguro que es sangre de verdad, como pediste.

H3: Esto es sangre de vaca. Pedimos sangre humana.

[silencio]

H1: ¿Cómo puedes distinguirla?

H3: Siempre puedo distinguirla. Déjame explicarte por qué pedimos sangre. Es para comprobar si la gente con la que estamos tratando es seria. Si no es seria, trata de jodernos con nuestra petición. Si es seria, nos consigue la sangre.

M1: Creo que lo que está preguntando es... ¿sois serios?

H2: De acuerdo, mirad, hemos malinterpretado...

H3: Somos gente razonable. Podéis darnos una bolsa de sangre humana ahora y el resto al completar el trabajo.

H1: ¿Una bolsa justo ahora?

H2: Quiere decir que tenemos que echar nuestra sangre en la bolsa.

H3: Sí. Eso es lo que quiero decir. Tira la sangre de vaca y llena la bolsa con sangre de tus propias venas.

M1: Pero lávala primero. Mezclar sangre de vaca y humana es asqueroso.

H1: Joder... *[inaudible]*

[siete minutos de sonidos indistinguibles con algún que otro improperio]

H1: Aquí tenéis. ¿Ya estáis contentos?

M1: Estaremos contentos cuando nos proporcionéis el resto de bolsas de sangre.

H1: Sin duda, hay formas más fáciles de ver si alguien es serio que ésta.

M1: Nos gusta la sangre. Obtener sangre humana siempre requiere un sacrificio. La obtienes de tu propio cuerpo o del cuerpo de algún otro. O de un banco de sangre. No nos gusta la gente que nos contrata porque sí sólo porque se ha cabreado con alguien. El asesinato es algo serio, e incluso si no lo haces tú mismo, tienes que sentirlo de una forma u otra.

H1: Supongo que lo entiendo.

H2: Aún estás sangrando. Déjame ponerte una gasa.

H1: Oh, sí. Gracias.

[gruñido indistinguible]

H1: ¿Se encuentra bien?

M1: Sólo tiene hambre.

H1: Vale, entonces deberíamos terminarlo rápido.

M1: ¿Quiénes son los objetivos?

H1: Dos hermanos. Uno es juez, el otro cura. El juez la tiene tomada

con nosotros, ha estado buscando nuestras conexiones políticas. El cura es peor. Ha estado diciendo que no hay salvación para la camorra.

H2: Nos gustaría que muriesen juntos. No en público, pero de una forma lo suficientemente terrible para mandar un mensaje.

H3: Podemos hacerlo.

H1: *[inaudible]*

H2: Sabemos que podéis. La mitad del pago ahora, la mitad tras el trabajo. Como siempre.

M1: Excelente.

H1: Aquí están los dosieres de los objetivos.

M1: Gracias. Creo que será mejor que nos marchemos ya. Todo este derramamiento de sangre le está dando hambre a mi compañero.

H2: Muy macabro por su parte, señora.

M1: *[ríe]* Eres encantador, ¿lo sabes?

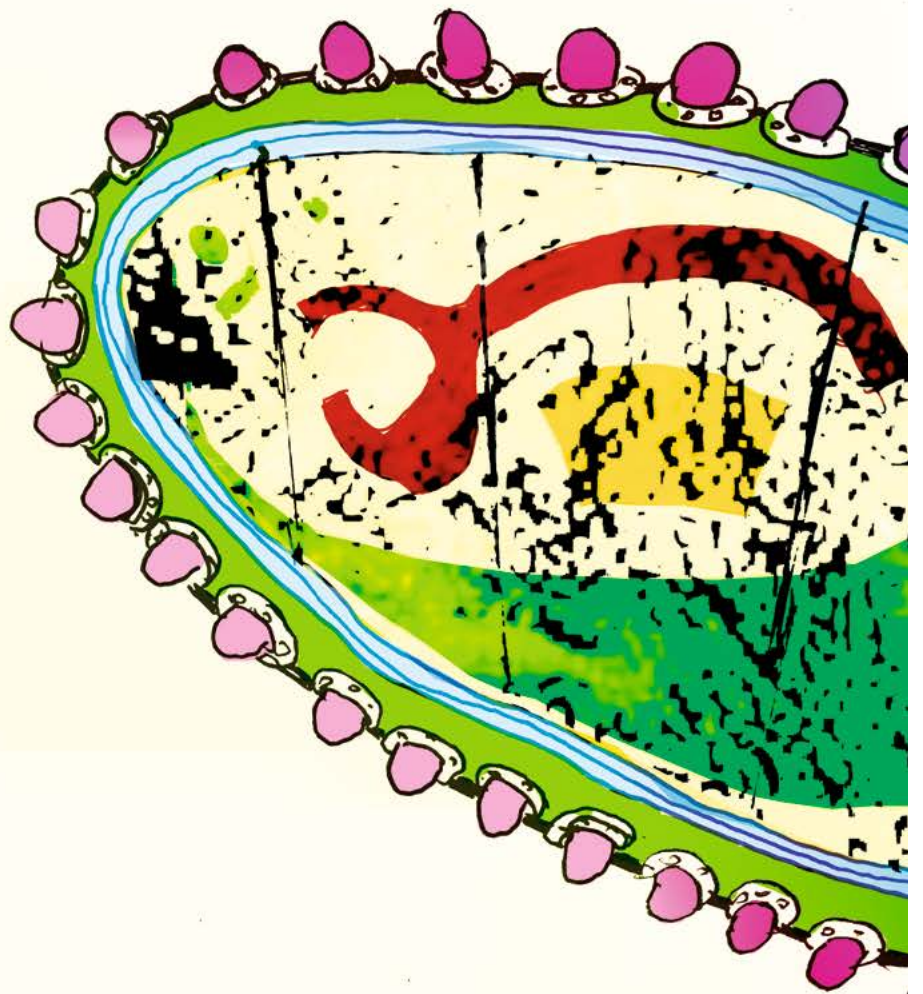
[suenan pasos, despedidas, una puerta se abre y se cierra]

H2: Guau. Qué fuerte.

H1: Estos tipos están locos. Ese rollo Viuda Negra...

H2: Pero locos útiles. Mandarán el mensaje correcto.

H1: Joder, aún estoy sangrando. Deberíamos lavar la herida con alcohol ■



SOY CUBA

Transcripción de una entrevista / La Habana / 12.2.2018

FUENTE: Sencillamente me molesta, eso es todo.

ENTREVISTADOR: ¿El qué?

FUENTE: Esa mierda de “amistad entre los pueblos”. Ya sabes, que este señor salga siempre con lo de “la alianza entre la Unión Soviética y Cuba es una de las más hermosas de la historia”.

ENTREVISTADOR: Cuando dices “este señor”, te refieres a...

FUENTE: Alexander Alexeyev, por supuesto.

ENTREVISTADOR: Hay mucha información disponible sobre Alexeyev en los canales de los mortales. Sirvió como agente de inteligencia, se convirtió en embajador soviético en Cuba. Tuvo un papel en la crisis de los misiles de Cuba y murió en 1989.

FUENTE: Bueno, se podría decir que murió. Pero hay más. Fue uno de los nuestros durante



mucho tiempo. Bueno, no de mi Clan. Es un Brujah, como la mayoría de chupópteros que tenían poder en la Unión Soviética.

ENTREVISTADOR: Estás sugiriendo que, como vampiro, su principal foco de actividad es ahora La Habana.

FUENTE: Sí. Aparentemente hubo muchas luchas internas con los comunistas del Clan Erudito en 1991 y él sintió que necesitaba un nuevo lugar al que ir. Así que vino aquí.

ENTREVISTADOR: Sabes mucho sobre esto, pero nuestros registros dicen que llevas siendo vampiro sólo unos años.

FUENTE: Sí, fui Abrazado en 2016. No estoy contando ningún secreto, de verdad. Todos los Anarquistas de La Habana conocen toda esta mierda.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo fue recibido Alexeyev?

FUENTE: ¡Como un héroe! Es un miembro genuino del Consejo

Brujah, una de las personas responsables de la operación Anarquista con mayor éxito de la historia: la Unión Soviética. Es decir, los estadounidenses hablan de los Estados Libres de California como algo grande. Por favor. A mí ni siquiera me gustan los Anarquistas y sé que el Consejo Brujah era algo auténtico de verdad.

ENTREVISTADOR: ¿Cuál es la posición de Alexeyev ahora?

FUENTE: En La Habana no tenemos un gobernante Anarquista que controle todo el territorio como haría un Príncipe de la Camarilla, pero Alexeyev es tremendamente influyente. Hizo un montón de movimientos, declaró La Habana santuario para cualquiera que huya de una Caza de Sangre y de la Segunda Inquisición.

ENTREVISTADOR: ¿Qué opinas de eso?

FUENTE: La verdad sea dicha, lo odio. Quiero decir, soy cubano. Alexeyev es sólo un

espía ruso. ¿Cómo puede decir él a cada psicópata que escapa de la Camarilla que puede venir aquí y desbaratarlo todo? Es decir, entiendo el idealismo, pero éste debería ser nuestro dominio.

ENTREVISTADOR: ¿“Nuestro” en el sentido de vampiros nacidos en Cuba?

FUENTE: Es gracioso que digas “vampiros”. No he conocido a muchos Camarilla, pero siempre dicen “Vástagos”.

ENTREVISTADOR: Temía que no estuvierais familiarizados con el término “Vástago” por aquí.

FUENTE: ¡Oh, perdona! Bueno, que supongo que eso es lo que quiero. Que no vengan más rusos a decirnos cómo dirigir nuestra ciudad. Necesitamos un Príncipe propio, y estaré muy contento de ser parte de la Camarilla si es lo que hace falta.

ENTREVISTADOR: ¿Tienes un candidato para Príncipe?

FUENTE: Bueno, estaba pensando que, dado que yo estoy aportando toda esta información...

ENTREVISTADOR: Por supuesto. Comprendemos.

FUENTE: Quiero decir, sólo soy un hombre, pero con el apoyo correcto, estoy seguro de que podría hacer algo hermoso aquí. Y vosotros conseguiríais a todos los miembros de la Lista Roja que viven aquí.

ENTREVISTADOR: Un buen trato, sin duda.

FUENTE: ¿Sabes lo peor de Alexeyev? Los discursos. Tiene el aguante de un verdadero *apparátchik* del partido. Puede hablar dos horas sin prepararse. Es asombroso, pero muy aburrido.

ENTREVISTADOR: ¿Qué preferirías?

FUENTE: Lo mismo que prefería en vida, la verdad. Ya sabes, una playa, reguetón, amigos, chicas...

ENTREVISTADOR: No suena mucho a una reunión de Vástagos.

FUENTE: ¡Podría serlo! Yo no creo en Cazar sin buena música. Sin mis canciones ni siquiera quiero sangre. El Ansia desaparece.

ENTREVISTADOR: ¿De verdad?

FUENTE: En realidad, no. Pero aun así es una mierda Cazar cuando no puedo encontrar mi ritmo. Tienes que tomarte tiempo, bailar...

ENTREVISTADOR: Así que si Alexeyev...

FUENTE: De eso debería tratar, ¿no? Ser uno de nosotros. Pasarlo bien, Cazar a quien queramos, ignorar toda esta mierda de la Lista Roja. Es decir, cuando me Abrazaron me dijeron que ser un Anarquista era la mejor forma de evitar mezclarse en la política de las grandes Sectas, como los Justicar o lo que sea, pero creo que no es verdad. Ser Anarquistas nos trajo a Alexeyev y a los miembros de la Lista Roja: los más buscados de la Camarilla.

ENTREVISTADOR: ¿Crees que unirse a la Camarilla te hará más fácil concentrarte en el reguetón y las fiestas en la playa?

FUENTE: ¡Seguro! Es decir, vosotros chicos seguro sois más relajados que Alexeyev, ¿no? ¿Alguna vez habéis estado en una fiesta organizada por un embajador soviético? Porque yo sí. Y es sólo gente cantando en ruso, dando largos discursos y poniéndose muy sentimental acerca de beber la sangre de los vivos.

ENTREVISTADOR: Supongo que Alexeyev tiene una oposición significativa.

FUENTE: Bueno, sí y no. Creo que ahora estás cayendo en la trampa de la Camarilla. No podéis imaginar una ciudad sin un líder fuerte. Alexeyev no es nuestro líder, sólo es muy bueno haciendo que sucedan las cosas. A la gente no le gusta todo lo que hace, especialmente lo del santuario, pero es una ciudad Anarquista, ¿cierto?

ENTREVISTADOR: Así que ¿tú podrías ser un líder fuerte?

FUENTE: Sí, puede que la Camarilla esté acertada en eso.

ENTREVISTADOR: ¿Cuántos vampiros dirías que hay en La Habana?

FUENTE: Espera, sois Camarilla, ¿verdad?

ENTREVISTADOR: Por supuesto.

FUENTE: De acuerdo, perdona. Estoy poniéndome paranoico. Todo el mundo está como loco con la Segunda Inquisición desde que Alexeyev hizo su oferta. Tenemos una larga historia con agentes de la CIA haciendo mierdas raras en La Habana, ya sean de la SI o no ■



Ni Dieu Ni Maître

El primer encuentro: La Bellevilloise

La veo entre la multitud mucho antes de que ella me vea a mí. Mi aspecto es el de otra norteafricana más en un club lleno de norteafricanos. Ella no es la única cara blanca. Después de todo, estamos en un sitio muy burgués, justo a la vuelta de la esquina de Père Lachaise.

Aun así, destaca como la chica de la Camarilla que es. «Dalia, cálmate», me digo a mí misma. Se supone que he de encontrarme con ella y ver si merece mi ayuda, no empezar a comerme con los ojos a una princesa de la Torre de Marfil. Ella nunca habría acudido a ver a Sofiane por voluntad propia, pero ahora que está aquí se mueve por la habitación como una verdadera chupóptera: sonríe, flirtea, revolotea como un sueño astuto.

—¿Cuál es tu historia? —le pregunto sin presentarme, mientras ella vitorea al artista que sube al escenario, como el resto de gente de la sala.

No reacciona de inmediato, está demasiado atrapada por el rugido de la multitud. Cuando lo hace, se choca contra mí por la presión de la gente, su voz baja consigue abrirse paso a través del ruido:

—Ah, Dalia. Me alegra que hayas venido.

No me deja hablar de negocios. Quiere ver la actuación, y yo bailo y grito con ella. Conozco a alguna de la gente en el club, y ellos me miran con complicidad creyendo que estoy tratando de ligarme a una privilegiada chica de la alta sociedad que busca ampliar sus horizontes culturales.

Más tarde, deambulando por las calles, se abre:

—Es la historia de siempre. La habrás oído muchas veces. Pero no puedo hacer nada, es mi vida. Él era alguien en la corte de Villon, alguien muy viejo. Me vio en un café y vino a hablar conmigo. Me forzó a enamorarme de él, me Abrazó y me exhibió en el Elíseo como un trofeo. Me tenía absorbida al principio todo aquello, pero él quería controlar cada aspecto de mi vida y yo no podía soportarlo. Tuve una aventura y él lo descubrió. Claro que lo hizo. Fue entonces cuando empezaron las humillaciones... Se les da muy bien en la Camarilla.

El segundo encuentro: Rue Saint-Honoré

Follarse a la amante de un celoso Antiguo de la Camarilla en su cama, en su refugio, probablemente sea una mala idea. Pero,

hermanos y hermanas, dejadme decir que es todo un viaje.

Colé una nota entre las páginas de un libro de su biblioteca con una cita de una canción de La Canaille. Terminará por descubrirla, pero no todavía.

El tercer encuentro: Roubaix

—Tienes que desaparecer. No hay vida para ti en París —le digo y tomo su mano sobre la mesa de la cafetería del hospital. Nuestros encuentros se han vuelto cada vez más complicados conforme la paranoia aumenta. Esta vez estamos en un hospital en Roubaix. Venir a otra ciudad, un agujero como Roubaix, nos permitirá pasar desapercibidos. O eso esperamos.

Ella no discute. Sabe que ya hemos asumido demasiados riesgos.

—Quizás mi Clan me ayude. Podría ir a...

—No. Tienes que empezar a pensar como una de nosotros en lugar de como una de ellos. No hay Clanes. No hay Caín. Nada de eso importa. Tienes que vivir en el ahora, en el presente, en lugar de en el pasado, como hace la Camarilla. Nunca te salvarán, y las historias que cuentan sólo sirven para controlarte.

Ha estado en la Camarilla el tiempo suficiente para ofenderse, incluso aunque sabe que tengo razón.

—No sabes... —comienza, pero la interrumpo.

—Sí, sé. He estudiado nuestra historia. Sé todo lo que hay que saber sobre la Primera Revuelta Anarquista, la Convención de Thorns, los Ventrue y los Toreador. Pero esta noche hay un mundo nuevo que va más allá de eso. No te quedes atrapada en esas historias, porque te cegarán ante lo que está pasando en el mundo.

—Entonces, ¿adónde deberíamos ir? —me pregunta con aprensión, mirando a los mortales enfermos y moribundos que nos rodean.

—Tú deberías ir —digo con tanta gentileza como puedo—. Yo no soy tu vida. Lo hemos pasado bien, pero no vamos a durar para siempre. Fui tu primera amante Anarquista, eso es todo.

El cuarto encuentro: Marrakech

Había decidido no seguirla a Marrakech, pero no he podido evitarlo. Nos encontramos en la terraza de un café, un lugar de moda que ella había sugerido. Saludo a todos sus amigos, algunos de ellos de nuestra clase. Se ha integrado rápido.

—Salgamos un momento —sugiere y me lleva a la calle, lejos de su nuevo círculo mortal—. Digo que trabajo en una embajada —dice tímidamente.

Me siento como una idiota, una estúpida que no entiende que esta historia de amor ha terminado. Yo la terminé y ahora me arrepiento.

—¿Recuerdas la noche en que nos conocimos? —pregunta—. Me llevaste al baño y me dijiste que bebiera tu Sangre. Fingiste que era una prueba para ver si iba en serio. Pero lo hiciste porque querías colársela a una chica guapa.

—Lo recuerdo. —No estoy segura de estar lista para hablar de todo eso aún—. ¿Cómo es la vida en la Ashirra?

—Está bien —dice—. Tus contactos me han ayudado mucho.

Sabía que no podía permanecer en Europa. No hay sitio donde ocultarse de un Antiguo de la Camarilla. Y no estaba acostumbrada al estilo de vida Anarquista, el cuidado y rigor que supone vivir como una de nosotros en una de las ciudades del mundo más represivas de la Camarilla. Pero la Ashirra era distinta. Tenían el poder de impedir que la Camarilla se volviera demasiado arrogante en sus ciudades. Y habría que ser estúpido para pensar que una Anarquista norteafricana como yo no tiene algunos contactos en la Ashirra.

—¿Tienes un nuevo mecenas? —le pregunto. “Amante” es lo que quiero decir.

—No —dice con vehemencia—. Nada de eso. La primera vez fue suficiente. No me controlarán de nuevo.

—Te has convertido en una Anarquista, después de todo ■



I:IV:XV

Querido Chiquillo:

Quiero que sepas que no te recrimino tus acciones. Convertirse en uno de los nuestros es siempre una conmoción. Recuerdo cuando me pasó a mí. Y, aunque traté de ponértelo fácil dándole a la escena un contexto espiritual apropiado, comprendo que tal vez no tuve tanto éxito como habría querido.

Déjame contarte algo sobre mi propio bagaje. Me habría gustado contarte estas cosas cara a cara, pero escapaste antes de que tuviera la oportunidad de hacerlo. Te agradezco que mantengas el contacto, aunque sea por carta y buzones secretos. De hecho, elogio tus instintos a la hora de evitar la comunicación electrónica, ya que puede resultar bastante peligrosa para nuestra especie.

Llevo en la noche casi un siglo. En mi estado humano, era estudiante de teología, pero eso no es por lo que me Abrazaron. La motivación de mi Sire era un amargo deseo de profanar algo que veía puro. Cuando no estaba ocupado con mis estudios era voluntario en un orfanato, y ella me veía como un santo al que quería destruir.

Es irónico lo que pasó. Ser Abrazado no me destruyó ni me relegó a la condenación eterna. Me elevó, me hizo santo. No he visto a mi Sire en décadas, pero pienso a menudo en ella. Es un buen ejemplo de triste autodesprecio perpetrado por los mitos diseminados por la Camarilla.

La Iglesia de Caín

Manchester es un buen lugar para convertirse en uno de los nuestros. La Iglesia de Caín tiene una gran organización aquí, y pecaría de falsa humildad si no dijera que es por el trabajo que he hecho como Filius Minor, segundo al mando tras nuestro líder, el Filius Major. Puede que tenga posibilidades de obtener el liderazgo pronto, ya que estamos planeando colonizar el vacío de poder que actualmente hay en Londres.

Si hablas con otros bendecidos por la noche, puede que usen otro término para nosotros: la Herejía Cainita. Para entender de dónde proviene esto, debes saber que nuestra historia es muy larga, se retrotrae hasta las tempranas sectas gnósticas que nacieron tras la época de Cristo. Durante un largo tiempo, la comprensión vampírica de Caín y nuestro papel se desarrolló en muchas pequeñas comunidades. Nosotros sobresalimos sólo gracias a los cátaros en el siglo XII, ya que su entendimiento de la teología demostró ser fértil también para nuestra clase.

Los cátaros también nos dieron una buena lección de lo que les ocurre a quienes dicen verdades que amenazan a las jerarquías de poder ya existentes. Fueron perseguidos sin piedad, marcados como herejes por la Iglesia católica y erradicados en una cruzada.

La vida para la fe Cainita se volvió muy difícil cuando eran destruidos incluso los cátaros mortales. Es importante entender que, durante este tiempo, la Iglesia

católica estaba plagada de vampiros, especialmente Lasombra, que sentían que nuestra verdad amenazaba su control del poder.

Principios de la fe

Los pilares de nuestra fe se disponen en el *Euagetaematikon*, también conocido como el *Libro de la Sangre radiante*. Su interpretación ha cambiado con el paso de los años, pero su mensaje moral básico siempre ha sido el mismo. Revela que el mundo material es una jaula creada por un subordinado del creador al que solemos llamar Ialdabaoth. Esta verdad revela la burda naturaleza del mundo material y de la humanidad.

Sin embargo, la humanidad tuvo su momento de redención cuando Caín mató a su hermano Abel. En reconocimiento de su comprensión moral del mundo, Dios le bendijo y compartió con él la verdadera naturaleza del mundo. El Génesis dice: «El que mate a Caín lo pagará siete veces».

Sin embargo, la humanidad estaba ciega al mensaje de Caín, y así nació otro profeta. Jesucristo holló la Tierra y enseñó que comer y derramar sangre era un acto sagrado que placía a Dios. Pero las enseñanzas de Jesús fueron pervertidas por autoridades terrenales y los agentes del demiurgo Ialdabaoth, y en la Biblia sólo se puede ver un tenue atisbo de la verdad.

La Iglesia creada tras Jesús no es la verdadera Iglesia, sino una Iglesia de Pilatos, un edificio falso que busca perder a la humanidad.

Con tiempo, Dios enviará a un profeta a la Tierra por tercera y última vez. Nuestros antepasados pensaron largo tiempo que este Tercer Caín traería la Gehenna en 1239, pero obviamente eso no ocurrió. Algunos argumentan que el resurgir de la Iglesia de Caín representa el tercer advenimiento a un nivel simbólico, ya que llevamos la comprensión de la verdad de Caín al mundo.

La verdad

¿Qué es la verdad? ¿Qué somos nosotros?

Somos una especie de santos, seres bendecidos con la energía sagrada de Dios extraída de la Sangre de Caín y de Jesucristo. Debemos compartir nuestras bendiciones con nuestros congregantes humanos. Cuando ellos prueban nuestra Sangre, son bendecidos con fuerza y salud, longevidad y un fuerte impulso de derramar sangre. En reconocimiento de este sacramento, han llegado a entender nuestra santidad y nos dan el amor que merecemos.

Como Iglesia, aún somos clandestinos, pero nuestra meta es llegar a más y más mortales y terminar por reemplazar la falsa Iglesia de Pilatos, comenzando con los anglicanos. Sé que suena disparatado, pero hemos sido bendecidos con la inmortalidad. Nuestros planes deben tener una ambición digna de los ángeles de Dios.

Piensa en lo que somos: somos fuertes; somos capaces de obrar milagros; nuestros cuerpos permanecen puros, jamás se ven afectados por la edad o la enfermedad;

nuestra única debilidad es el sol, pero incluso esto parte de nuestra bendición original: ardemos a la luz del sol porque el falso demiurgo busca comprometer nuestra misión.

Ahora, una cosa que debes entender es que, ya que las Iglesias cristianas son ramas de la Iglesia de Pilatos, los principios morales y los mandamientos atribuidos a Cristo y Dios son nulos y están vacíos. No son más que las exigencias cobardes del falso creador, hechas para impedir que nos percatemos de nuestra verdadera naturaleza. Pecar contra estos edictos es una labor sagrada.

Una cosa más: ¿era Jesús realmente un vampiro? Si has de hacer esa pregunta, la respuesta es sí. No obstante, no creo que sea la pregunta correcta. No deberíamos preguntarnos si Jesús era como nosotros, sino si nosotros somos como Jesús. “Vampiro” es sólo una palabra y me temo que te lleva en la dirección equivocada. Te hace pensar que el vampiro está mal-dito cuando en realidad estamos benditos. Jesús nunca murió en la cruz, ¿cómo podría con todo el poder que comandaba? Eso no es más que otra falsedad perpetrada por la Iglesia de Pilatos.

Autodespreciarnos

Hay tantos de nuestra especie que predicán un odio aborrecible por sí mismos. Ésa es la verdadera tragedia de la Iglesia de Pilatos. Si sólo más vampiros entendiesen que están benditos en lugar de sentirse culpables por las tediosas ideas

morales que ingirieron mientras aún eran humanos.

Ése es el gran don de Caín para los de nuestra clase: no tienes que sentirte culpable por ser un vampiro o beber sangre. Es un sacramento y el único crimen sería no compartir esa bendición con la humanidad. Deseo con toda mi alma que, conforme nuestra congregación crezca y los creyentes de otras ciudades continúen su trabajo, empecemos a reemplazar esas dolorosas ideas de autolesionarse con un evangelio verdadero de liberación moral.

Hablo de fe, pero en realidad se nos pide menos que lo que la Iglesia de Pilatos pide a sus seguidores. La prueba de lo que digo eres tú, tu propia carne. ¿No eres poderoso? ¿No eres puro y capaz de subsistir sin comida o agua como los santos de antaño? La Biblia dice: «No dejarás a tu fiel ver la corrupción».

Mientras escuches la voz de la Sangre en tu interior, siempre habrá un camino que seguir. Nunca sucumbas al autodesprecio predicado por la Camarilla cuando tu verdadero destino está con Caín.

Una disculpa

Esto me resulta difícil, pero creo que la forma que escogí para Abrazarte no fue inteligente. Me disculpo por ello. Debes entender que la oportunidad de traer a un humano a la luz de Dios es tanto una enorme responsabilidad como un tremendo privilegio. Estaba emocionado, quería hacerlo de una forma que placiese al Señor. Por eso te secuestre en la universidad, te até al altar y salmodié pasajes del *Euagetaematikón*.

Aunque no es que importe, sé que querrás preguntar, así que te

explicaré por qué estaba desnudo y cubierto de sangre: debemos liberarnos de nuestra falsa moralidad de la Iglesia de Pilatos. Debemos cubrirnos con el más sagrado de los sacramentos, nuestra propia Sangre. Después de todo, «el que come mi carne y bebe mi sangre tiene vida eterna».

Viéndolo desde tu perspectiva, entiendo que la experiencia de ser cortado, sangrado y bendecido por un vampiro debe de ser impactante. Sin embargo, quiero que comprendas que siempre he estado aquí para ti. A través de mí, ya has sido salvado por la Sangre de Caín.

Tuyo,
V



LA LEYENDA DEL SANGRIENTO QHAWA

Déjame contarte una historia. Esto no es Joburg. Aquí en las regiones fronterizas no existe la ley. Sólo está la seguridad contratada por las compañías mineras y el Sangriento Qhawe.

Si alguien como tú o yo sufre una injusticia, ¿qué podemos hacer?

Si la compañía quiere aplastarnos, ¿qué podemos hacer?

Si la policía nos da una paliza en una de las escasas excursiones que hace hasta aquí, ¿qué podemos hacer?

Nada.

No podemos hacer nada salvo dar nuestra sangre.

Es nuestra elección. También será la tuya. ¿A quién le darás tu sangre? ¿Dejarás que caiga de tu boca rota sobre el húmedo suelo de cemento de una celda en el complejo minero? ¿Que brote de tus heridas tras recibir un disparo de un policía? ¿O le darás un poco de tu vida al Sangriento Qhawe?

Hay cosas en la noche que nadie de las grandes ciudades del mundo creería. Puedes ir a Londres o Nueva York y hablarles de los monstruos de bandas errantes que exigen su tributo y nadie te escucharía. ¿Por qué hacerlo? No son cosas reales para ellos, no de la forma en que lo son para nosotros.

Un monstruo puede cazar abiertamente si está lo bastante alejado del mundo. Alejado de ellos, no de nosotros.

Déjame hablarte de la primera vez que di sangre. Estaba dolorido y hecho polvo, era un despojo después de una disputa en la mina. Pude advertir que los monstruos de la noche habían venido porque las conversaciones y los cantos cesaron y hasta los animales se callaron. Hombres y mujeres extraños moviéndose por el campamento, tocando a una persona aquí, a otra allá, buscando, indagando. Finalmente acudieron a mí.

—¿Sabes cómo me llamo?

—Sí —susurré.

—Di mi nombre.

—Sangriento Qhawe —acerté a decir.

—Esta noche tomaré tu sangre. Te daré la mía y te recompondrás. Pero si aceptas este don, cada vez que acudamos, te arrodillarás y nos ofrecerás tu cuello. Nosotros tomaremos un poco, suficiente para sostenernos. Es elección tuya: ¿tomas mi Sangre?

—No quiero sangre —dije—, quiero venganza.

Ellos se rieron.

—Tendrás tu venganza.

Sentí el sabor de la Sangre en mis labios. La chupé, la bebí, la sentí en mi interior. Un pedacito del Sangriento Qhawe dándome poder, dándome fuerza.

Éste es nuestro pacto. No le des tu sangre a la empresa de seguridad, ni a la policía, sino al Sangriento Qhawe, y ellos usarán su fuerza para protegerte.

Preguntas que si son malvados, que si son demonios. ¿Por qué sólo aparecen de noche? ¿Por qué toman nuestra sangre, nuestra vida? ¿Quiénes son estos hombres y mujeres que se parecen a nosotros, hablan como nosotros, pero no comen como nosotros?

Estamos en el culo del mundo. Las historias de lo que ocurre aquí nunca alcanzan el mundo exterior. Esto no es África o Sudáfrica. Ésta es una tierra de gente como nosotros, maldecida con espíritus malignos que buscan atiborrarse de nuestra vida. Nuestra elección no es entre demonio y humano. Es una elección entre los que son como nosotros y la compañía minera.

Les he visto muchas veces después de ese primer encuentro. He visto sus caras, he oído sus risas, he olido el cobre en su aliento. He reconocido a algunos de ellos.

Bokamoso, cuya mujer fue asesinada por la policía.

Karabou, cuyo canto mi primo describió como hermoso hace muchos años.

Lesedi, que fue mutilado en un accidente en la mina.

Thato, que quería marcharse pero nunca lo hizo.

Según cuenta la historia, hubo un día en el que todos bebían agua y caminaban a la luz del sol. Ésta es la verdad: son monstruos, pero son nuestros monstruos.

Déjame hablarte de mi venganza. La empresa de seguridad había montado un campamento con sus coches, sus armas y sus prisioneros, como yo. Me llamaban subversivo. No les gustaban las palabras que usaba: salarios, compensación, derechos humanos, seguridad, sindicato. Me tenían en una jaula y de cuando en cuando me pinchaban con palos. Tenían

sus juegos, me orinaban encima, me escupían y se reían. Estaba loco de furia, exhausto por el dolor, pero aun así sabía lo que pasaría cuando no pudiera oír a los animales.

La noche estaba en silencio salvo por las canciones y los insultos.

La hoguera.

El gemido asustado de los perros.

El fanfarroneo de los hombres.

Uno de ellos se me acercó tambaleándose, se bajó la bragueta, se sacó su hombría mientras farfalleaba que había bebido demasiado cuando una tubería de metal surgió de su pecho.

Esa noche vi la verdadera cara del Sangriento Qhawe. Les vi arrastrar a un hombre por los intestinos que llamaba a gritos a su madre. Les vi aplastar una cabeza humana, derramando los sesos en la hoguera. Les vi hacer trizas a

un hombre que lloraba y gritaba tratando de huir pero que estaba demasiado borracho para correr. Les vi abandonar a los heridos en la noche para que alimentaran a los carroñeros y depredadores de la sabana.

Me dejaron salir de la jaula y me dieron algo de su sangre, la misma que la primera noche.

Para cuando había rescatado a los demás prisioneros, no eran más que un susurro en la noche.

Ésta es mi historia y ésta será tu elección. No te dejes engañar por el poder y la leyenda del Sangriento Qhawe. Es un asesino y un diablo. Sus seguidores son brujas y hechiceros. Nunca te darán justicia, pero pueden darte venganza y vida ■



La O

—No es lo que querías ver en el muro de tu refugio —dijo Louis tocando el grafiti con la mano. La pintura aún parecía fresca en la superficie de azulejo del muro—. O en ninguna parte de Milwaukee.

—Bonita casa —respondió Agata Sparek echando un vistazo a la calle residencial bordeada de árboles. Cada cursi casita era distinta de la siguiente, lo que daba a la zona un aire histórico. Una niña de unos diez años bajó la calle en bicicleta y Agata la saludó—. Vivir en una zona de la Camarilla te pega.

—Que te den, Agata —gruñó Louis, golpeando a la polaca en el pecho—. Esto es culpa tuya, esta gran O de aquí.

El grafiti era un sencillo y enorme círculo blanco. Rápido de pintar, su significado era evidente sólo para los Condenados. Los vecinos mortales con los que convivía Louis asumirían que era sólo una pintada.

—No me culpes —rio Agata.

Ella no encajaba como lo hacía Louis. Él era un hombre negro bien vestido y de complexión fina, alguien que dirías que trabaja como diseñador gráfico o periodista. Parecía amistoso, ligeramente friki, como si se avergonzase con facilidad. Nada sugería que fuese un vampiro Anarquista que huía de los problemas al otro lado del océano Atlántico.

El principal problema con Agata era que parecía demasiado feliz. Parecía sacarle alguna clase de disfrute, de gozo sedicioso de su violenta no-vida.

—Uno de los fundadores de Oswobodziciele era tu sirviente en Cracovia. Dijo que solías matarlo de hambre, que lo usabas como objetivo de prácticas y que asesinaste a sus hijos. —Louis casi gritó las últimas palabras antes de recordar dónde estaba: frente a este refugio suburbano de Milwaukee, pasando el rato junto a una conocida terrorista Anarquista en territorio de la Camarilla—. Tú la creaste. La O existe por tu culpa. Tenía que huir de estos mamones y me han seguido incluso aquí. Esto es responsabilidad tuya y necesito que me ayudes.

—Vinculaste con Sangre a la fuerza a tus sirvientes. Eso es por lo que la O está tras de ti. Odian esa mierda. Creen que los Anarquistas que

Vinculan con Sangre a humanos para que les sirvan son monstruos hipócritas. Por eso quieren liberar a todos los Renfields de ahí fuera y matarnos —explicó Agata.

—Eso no es lo peor de todo —bufó Louis—. Se están extendiendo. Chicago los ha expulsado, pero están en Búfalo, al norte de Nueva York. Hay humanos adictos a la Sangre formando grupos que los imitan y que también se llaman a sí mismos “la O”. Se están alzando contra nosotros.

—Entremos antes de que explote —dijo Agata conduciendo a Louis a la puerta principal de su hogar. El interior era coqueto: ingeniosos carteles enmarcados en la pared, instrumentos de cocina descansando sobre encimeras limpias—. ¿En qué te puedo ayudar? —preguntó Agata mientras Louis miraba a la tranquila y placentera calle antes de cerrar la puerta.

—He capturado a uno de ellos —espetó Louis—. Está en el sótano.

El acceso al sótano era una trampilla oculta bajo una alfombra en la cocina. «Muy *slasher*», pensó Agata mientras descendía la escalera hacia el espacio oscuro y húmedo donde Louis solía ocultar los cuerpos y demás signos de su estilo de vida no-muerto.

Un hombretón vestido con un traje de negocios sucio y hecho jirones trató de precipitarse sobre ellos, retenido por una cadena al cuello que lo ataba al muro.

—¿Eso son juguetes de *bondage*? —Agata pidió a Louis que encendiese la luz. El hombre tenía las manos en la espalda atadas con esposas de cuero.

—Sí —dijo Louis cohibido—. No tenía otra cosa.

—Eres un vampiro —le regañó Agata—. Necesitas tener a mano lo básico para retener a un humano y deshacerte de un cadáver.

El hombre se calmó, tratando de hacerse una idea de dónde estaban desde debajo de la funda de almohada negra que le cubría la cabeza.

—¿Puedes... interrogarlo? —Louis miró incómodo al hombre. Él no tenía estómago para la verdadera tortura, no para lo que imaginaba que requería la situación.

—Claro, cariño —dijo Agata, y le retiró la desastrada capucha al prisionero, que tenía cuarenta y tantos, una barba de tres días cubriéndole las mejillas y era centroeuropeo—. Solías servir a Louis.

—Sí —respondió el prisionero con cautela.

—Y viniste a matarlo.

—Sí.

—¿Por qué? Louis es un chico majo —dijo Agata volviéndose para sonreír a Louis. El sótano era tan pequeño que les obligaba a estar cerca unos de otros.

—Mató a mi familia. —No había miedo en la voz del hombre, sólo resignación.

—¿Es lo mejor cuando quieres tomar un sirviente! —protestó Louis—. Hay que proteger la Mascarada. Una vez me hice una asistente y su hermano vino buscándola y casi me mata. No fue algo personal.

—Sé quién eres, Agata Starek. —El prisionero miró a Agata a los ojos—. Todos lo sabemos.

—¿Qué quieres descubrir? —preguntó Agata a Louis—. Ya sabemos todo lo que tiene este hombre que decir. Se unió a la O cuando escapó de ti en Suiza. Ahora te ha seguido hasta aquí, ha roto su Vínculo de Sangre y ha enseñado a los yonquis de Sangre estadounidenses algo de amor propio por el camino. Y no es el único. Hay multitud como él, están organizados. Sospecho que están filtrando nuestros secretos a la Segunda Inquisición. Acéptalo, Louis, somos la Camarilla para esta gente.

Louis miró al prisionero con incertidumbre. No pensaba en sí mismo como en un asesino de verdad, aunque había matado. Había tratado de llevar una vida buena y sencilla sin dañar más de lo necesario a la gente que le rodeaba. Primero había vivido como Anarquista y ahora se estaba uniendo a la Camarilla, pero en realidad no estaba interesado en ninguno de esos juegos políticos.

—Escucha, yo no soy el malo aquí —protestó—. Sólo quiero vivir en paz.

—¿Sabes lo que voy a hacer? —dijo Agata acariciándole la cara al prisionero—. Voy a dejar marchar a este hombre.

—Va a tratar de matarte también a ti —balbuceó Louis—. Conseguirá ayuda y luego irá tras nosotros.

—Sin duda. Pero me gusta su espíritu —dijo Agata sonriendo al hombre atado—. Es sexy, ¿no crees? De hecho, creo que voy a Abrazarlo. Divirtámonos por una vez ■

El Ministerio del Amor

Grabación de vigilancia privada (residencia particular, Estocolmo, 12 de abril de 2018)

Interlocutor 1 (mujer):

¿Es así como vas a llamarlo?
¿El Ministerio del Amor?

Interlocutor 2 (mujer):

Sí. ¿Por qué?

Interlocutor 1: ¿No debería ser algo como el Ministerio de la Sangre o la Curia Carmesí o el Templo de Set?

Interlocutor 2: Bueno, primero de todo, algunos de esos nombres ya están pillados. Segundo, piensa en qué clase de culto estamos construyendo. A quién apela.

Interlocutor 1: Pensaba que ponerse oscuro y sangriento casaría bien con todo lo de la vieja prole de Set que tenemos en marcha.

Interlocutor 2: Déjame contarte una historia. Esto pasó cuando me acababan de introducir en el Ministerio. Vine a Suecia cuando tenía cinco años, desde Irak. Tenía mucha experiencia con estos mierdas de extrema derecha.

Interlocutor 1: Qué buena carne de cañón serían.

Interlocutor 2: No interrumpas. Soy tu Sire.

Interlocutor 1: Has estado en el Ministerio como un año más que yo.

Interlocutor 2: Chitón. En fin, decidí que yo misma

crearía un culto de sangre. Ya sabes, como nos dicen que hagamos. Pensé que podría vengarme de esos mamones nazis, reclutar a algunos para el culto, hacer que se enamoraran de mí.

Interlocutor 1: Eres iraquí. ¿Cómo ibas a... [inaudible]?

Interlocutor 2: ¿Me estás preguntando en serio si unos *skinheads* de poca monta pueden resistirse a la seducción de una hija del Ministerio? Por favor.

Interlocutor 1: Vale, vale.

Interlocutor 2: En pocas palabras, funcionó. Hice que se arrodillaran frente a Odín y Jörmungandr y todo lo que tú hiciste al beber mi Sangre. Pero entonces es cuando las cosas se torcieron.

Interlocutor 1: ¿Se dieron cuenta de que eras árabe y decidieron matarte?

Interlocutor 2: ¿Qué? ¿No has escuchado nada?

Interlocutor 1: Bueno, ¿cuál fue el problema? Sueña a que te salió bien.

Interlocutor 2: Si quieres dirigir un culto, necesitas invertir tiempo en él. Pero ¿quieres pasar el tiempo en un club de la derecha alternativa?

Interlocutor 1: No... Ya entiendo. Que le den a esa gente.

Interlocutor 2: Y tanto. Un par de semanas con esos

mamones y me di cuenta del error que había sido. Odiaba tener que pasar el tiempo con ellos, incluso pese a que disfrutaba tomando su sangre barata, que ellos tenían en tan alta estima. Pero esa es la clave en términos generales. Por el precio que tenía que pagar al pasar tiempo con ellos no valía la pena.

Interlocutor 1: Así que me estás diciendo que lo llamemos Ministerio del Amor para atraer a gente con la que sea menos tedioso pasar el tiempo.

Interlocutor 2: Sí, exacto.

Interlocutor 1: Vamos a darle otra vuelta.

INFORME DEL ANALISTA:

La transcripción sugiere que estos cuerpos neutros se dedican a construir cultos religiosos clandestinos para enmascarar sus actividades. Hay que destacar la recurrencia del término "Ministerio" en una variedad de contextos, incluyendo el marco religioso de los cuerpos neutros de la "Iglesia de Caín" y los "Bahari".

Hipótesis: La Iglesia de Caín y los Bahari podrían ser subgrupos de una vasta organización religiosa de cuerpos neutros llamada "el Ministerio".

Hipótesis alternativa: El Ministerio es un subgrupo de cuerpos neutros,

también presente en la Iglesia de Caín y los Bahari.

Propuesta: Enviar a un operativo para que se infiltre en el Ministerio del Amor creado por los objetivos de la vigilancia. Idealmente, un miembro de la Sociedad de San Leopoldo, para que aguante el adoctrinamiento de los cuerpos neutros. Encargar al infiltrado que ponga a prueba las hipótesis anteriores.

Grabación de vigilancia privada por el operativo infiltrado "Efímera" (sótano oculto bajo el club Pressen, Estocolmo, 28 de junio de 2018)

Interlocutor 1: Ven conmigo. Es la hora de tu iniciación en *[inaudible]* del Elegido Tebano.

Efímera: Sí, Profeta.

Interlocutor 1: Recuéstate en el altar. Cierra los ojos. Deja que las palmas de tus manos descansen contra la piedra. Siente el frío, la edad. Escucha el sonido de mi voz. Siente cómo te hundes en el abrazo de los ancianos. Sentirás un pequeño pinchazo en las muñecas. *[inaudible]* no importa.

Efímera: Qué.

Interlocutor 1: No hables, sólo siente mi toque contra tu piel.

Efímera: Por favor, puedo sólo preguntar *[inaudible]*.

Interlocutor 1: No te preocupes, querido. Hay tiempo *[inaudible]* luego. Abre la boca. Así.

[gemido indistinguible]

Interlocutor 2: Zhala, ¿qué estás haciendo? Hay gente fuera echando la puerta abajo. Necesitamos irnos ya.

Interlocutor 1: ¿Qué? ¿Qué estás haciendo aquí, Elin? Sólo estaba introduciendo a Kurt en los misterios.

Interlocutor 2: Estás desnuda, a horcadas sobre un cadáver. Por favor, Zhala, *[inaudible]* ir.

Interlocutor 1: No es un cadáver. Sabe tan bien.

Interlocutor 2: Joder, Zhala.
[sonido de violencia]

Interlocutor 2: Nos vamos ahora mismo.

INFORME DEL ANALISTA:

La agencia que llevaba la misión de infiltración envió a un equipo de extracción una vez se hizo evidente que el operativo había sido comprometido. Por desgracia, no fueron capaces de alcanzarlo a tiempo de impedir su exposición al cuerpo neutro contaminante. Es más, los dos cuerpos neutros presentes escaparon por un acceso al alcantarillado que no se encontraba en los planos del edificio usados para planear la misión.

Recomendación: Deberían restringirse los futuros intentos de operaciones de infiltración en los cuerpos neutros del Ministerio hasta que se verifique la capacidad de influencia mental de estas criaturas.

Recomendación: La opinión de este analista es que las grabaciones de vigilancia deberían estar sujetas a censura para evitar sospechas de contaminación del operativo. La Sociedad de San Leopoldo tiene tolerancia cero en lo que respecta a los operativos contaminados. Si deseamos estudiar al espécimen, la Sociedad debe creer que el operativo se perdió en la limpieza de la localización infestada.

Grabación de vigilancia privada (vehículo en movimiento cerca de Estocolmo, 10 de julio de 2018)

Interlocutor 1: ¿Cómo averiguan siempre dónde estamos? En serio, hemos tenido que cambiar de lugar cada noche. Hemos escapado de dos operaciones policiales.

Interlocutor 2: Sencillamente tienen suerte.

Interlocutor 1: Tengo una corazonada. Pásame esa estatua de Kali que compraste en el mercadillo callejero.

Interlocutor 2: Estás conduciendo.

Interlocutor 1: La estatua. Ahora.

Interlocutor 2: De acuerdo. ¿Qué *[inaudible]*? Has tirado *[inaudible]* por la *[inaudible]*.

[señal de vigilancia perdida]

¿Qué fue de la Pregunta Roja?

Antiguos miembros de la Pregunta Roja fueron perseguidos por la Camarilla y condenados al ostracismo por los Anarquistas, pero en 2008 usaron la crisis financiera para golpear contra el poder de la Camarilla.

POR: CHINASA ADEYEMI

Durante unos pocos años, el grupo de la Pregunta Roja dominó la discusión en torno al Movimiento Anarquista. La Pregunta Roja siempre fue algo misterioso, que prefería operar en línea y mantener su membresía en secreto. Presumían y prometían una nueva era de política Anarquista. Durante un momento único en la historia, parecía que podían lograrlo.

La Pregunta Roja ridiculizó a la Camarilla, sus miembros e instituciones con impunidad. Contaba con apóstatas Tremere entre sus filas a pesar de la agresividad tradicional con que la Pirámide reacciona ante cualquiera que desea abandonar el Clan. Atacaba las estructuras de poder Anarquistas retratando como viejas glorias a celebridades del Movimiento como Salvador García, Jeremy McNeil y Smiling Jack.

La Pregunta Roja parecía capaz de atacar a cualquiera, protegida por su anonimato y tecnología.

Cuando la Pregunta Roja reclamó la responsabilidad de la crisis financiera de 2008, muchos la creyeron. Ya se habían reído de muchos Príncipes, ¿por qué no malograr toda la economía mundial? Ahora, diez años tras sus días de gloria, es fácil desestimar sus afirmaciones como nada más que fanfarronadas. En la actualidad, se recuerda a la Pregunta Roja como una irregularidad en una era más inocente de las políticas de Internet, cuando aún creíamos que la liberación de la sociedad podría provenir de Silicon Valley, tanto para humanos como para Vástagos.

Aun así, es un error desdeñar la Pregunta Roja y sus logros. Tenían un don increíble para cabrear a la gente, pero consiguieron la victoria más significativa contra la Camarilla del milenio, al menos hasta que Theo Bell liberó a los Brujah de la Torre de Marfil.

El vídeo

En 2010, un vídeo comenzó a extenderse por webs y redes vampíricas privadas. Muchos de nosotros que ya existíamos en esa época lo vimos y compartimos, especialmente porque la actitud de los Vástagos respecto a la seguridad en línea era mucho más laxa en aquella época. El vídeo parece de 2001 y se filtró de las comunicaciones internas de la Pregunta Roja.

En el vídeo se ve a la Tremere Monica Chang (Lady_Hemlocke) envenenar a otro Tremere llamado Davis. El vídeo es de una cámara que la propia Chang dispuso para grabar el suceso y emitirlo a sus compatriotas en la naciente Pregunta Roja. Cuando Davis muere, Chang no puede resistirse a presumir de sus futuros planes. Se jacta ante su audiencia secreta en línea, usando a Davis como herramienta para alardear de su dominio de los sistemas de redes. En la cita mejor conocida del vídeo, dice: «Atlas se está rebelando oficialmente», una referencia a la novela *La rebelión de Atlas* de Ayn Rand.

Viendo el vídeo hoy en día, veinte años después, puede verse el vaticinio de muchos de los temas que llegarían a ser sintomáticos de la Pregunta Roja, que, acostumbrada a dirigir operaciones contra las organizaciones de la Camarilla, negadas para la tecnología, desarrolló una cultura de arrogancia operativa. Buen ejemplo de ello es la temprana bravata de Chang, que, además, señala los fallos en la cultura laboral que permitió que el vídeo se filtrase. Muestra una prioridad

por la libertad personal, los alardes y una organización extendida por una amplia área, conectada a través de la red. El vídeo insinúa que la propia Chang se ve como una visionaria solitaria que quería cambiar el mundo con sus talentos singulares en lugar de las tácticas Anarquistas tradicionales de organización y movilización, propaganda política y el continuo activismo insurgente.

Cuando se filtró el vídeo, muchos miembros del Movimiento Anarquista sintieron por primera vez que quizás la Pregunta Roja no era invulnerable después de todo.

El eslogan

En los años previos a la crisis financiera, parecía que no podías ir a una fiesta Anarquista sin hacerte con una copia del manifiesto de la Pregunta Roja. En términos de pura ubicuidad, desafiaba al *Manifiesto Anarquista* fundacional publicado por Salvador García.

Dirigido a “conciudadanos de la Sangre”, el manifiesto se construye sobre una cuestión central: ¿por qué obedeces?, y postula que, dado que un joven Anarquista entiende inherentemente la tecnología moderna mejor que un Vástago Anciano de la Camarilla, puede usar esta comprensión como ventaja en la lucha por la libertad, desplazando la batalla a un ámbito en el que la Camarilla es débil.

Evitando la confrontación física, usando activos mortales y hackeando sistemas bancarios y gubernamentales, un Anarquista puede anular las ventajas que la

edad y la Sangre confieren a un vampiro de la Camarilla.

El manifiesto no es una obra de construcción del movimiento, sino que busca influir a la gente de la misma forma que el eslogan “¿Quién es John Galt?” de la novela de Ayn Rand. Quienes están dotados para mover los hilos del mundo se verán inspirados por él a reclamar su independencia.

La referencia de Monica Chang a *La rebelión de Atlas* en el vídeo es reveladora. La novela presenta un marco filosófico en el que la gente se divide en genios y parásitos. Los genios mantienen el mundo en movimiento mientras los parásitos tratan de vivir de los logros de los primeros. Como filosofía popular entre millonarios y estudiantes de Silicon Valley, se centra especialmente en los logros individuales y el egoísmo como bien moral. Es una filosofía atractiva para cualquiera que quiera ser reconocido por sus talentos, pero para la Pregunta Roja generó más fans que seguidores: resulta que en realidad sólo unos pocos Anarquistas tenían la habilidad de convertirse en *hackers* lo suficientemente hábiles para penetrar en sistemas bancarios.

La crisis

Encontrar la verdad absoluta sobre un evento en la historia vampírica es difícil, pues luchamos por mantener la Mascarada y entre nosotros no escasean los mentirosos. Aun así, he hablado con una serie de mortales expertos en la crisis financiera de 2008 y he entrevistado a muchos de los antiguos miembros supervivientes de la Pregunta Roja. Según lo que

me contaron, puedo decir que la Pregunta Roja no causó la crisis financiera de 2008.

La crisis estuvo causada por una rampante desregularización de la industria financiera y por infracciones generalizadas en las instituciones financieras mundiales como Lehman Brothers, el cuarto mayor banco de inversión en los Estados Unidos en el momento de su quiebra. La raíz de la crisis radica en una interacción extremadamente compleja de miles de factores por todo el mundo, todos ellos bien documentados en las investigaciones gubernamentales y periodísticas que se han hecho desde entonces.

Aun así, sería demasiado simplista decir que la Pregunta Roja no tuvo nada que ver. Como los Vástagos a lo largo de la historia, vieron lo que estaba pasando y usaron la crisis en su propio beneficio. Desde entonces se ha hecho evidente que la Pregunta Roja manipuló la crisis en curso para acabar con una cantidad significativa de riquezas de la Camarilla. Esto sugiere que estaba bien informada de los activos de la Camarilla, una impresionante gesta de espionaje activista.

La caída

La táctica de la Pregunta Roja de atacar la riqueza de la Camarilla fue exitosa y significativa, pero recibió poca ayuda del Movimiento Anarquista establecido. Para este artículo entrevisté al autor Anarquista Salvador García y le pregunté si era el momento de que el Movimiento ofreciera su protección a los antiguos miembros

de la Pregunta Roja. García admitió: «No niego los logros de la Pregunta Roja, pero en el Movimiento eran fundamentalmente una fuerza divisora. Las victorias eran cortoplacistas y el daño que causaban a nuestra estructura era demasiado significativo como para asociarse con ellos».

Aunque García quería sonar positivo, parecía claro que aún estaba dolido por el ridículo en que lo dejó la Pregunta Roja en su apogeo. Como muchos líderes Anarquistas antes que él, dio prioridad a sus rencillas personales por encima de la supervivencia de los Anarquistas que habían tenido éxito contra la Camarilla, aunque fuese brevemente.

Así que ¿qué fue de la Pregunta Roja? ¿Los atrapó la Camarilla? ¿Cayeron presa de los líderes Anarquistas a los que habían insultado? Para ciertos miembros de la Pregunta Roja, ambas opciones pueden ser ciertas. Algunos aún siguen ahí, sin haber revelado jamás que eran miembros o viviendo en el anonimato.

La mejor respuesta a esa pregunta es sencilla. La Pregunta Roja es un grupo que se organizó en Internet y que buscaba combatir a la Camarilla en línea. Puede que nunca sepamos realmente qué pasó con muchos de sus activistas, pero su desaparición coincide con el albor de la Segunda Inquisición ■

Chinasa Adeyemi es una periodista de origen nigeriano que cuando era humana escribió para *CNN*, *New York Times*, *The Guardian* y *BBC*. Desde su Abrazo, se ha dedicado a registrar la revolución Anarquista para una audiencia más selecta.



REVELACIONES DE LA MADRE OSCURA



Lilith enseña que el conocimiento se obtiene mediante el dolor. Yo no habría aceptado algo así en mi anterior vida. Pensaba que el dolor sólo nos reducía, nos convertía en despojos. Sin duda así lo parecía cuando tenía que lidiar con las exigencias de mi familia, las dificultades de la universidad, novios de mierda... Tenía un Tumblr en el que me desahogaba como no podía hacer durante el día.

Ella me dijo que quería convertir a la gente en discípulos de Lilith mientras aún era joven. Me dijo que alcanzaría mi potencial en la noche, no durante el día. Me confesó que le gustaba mi Tumblr.

Me colé por ella. Quería ser como ella, y cuando me dio la opción de unirme a los Bahari acepté aunque no entendiera del todo de qué iba eso.

Me lo arrebató todo. Me arruinó la vida, destrozó mi familia. En dos o tres breves noches, todos a quienes había amado eran manchas de muerte en sus hogares. Estaba muerta de miedo, huyendo de un sitio a otro, demasiado aterrorizada para entender qué estaba pasando. Sabía lo que me estaba haciendo y aun así corrí hacia ella, y al verla vi a la Madre Oscura. De rodillas frente a ella, vi la maravilla y la belleza, el terror y el sobrecogimiento. Eso fue lo último que vi como mortal, mientras me drenaba la sangre.

La Sangre que me trajo a la noche era amarga, mezclada con extractos de plantas sagradas y cosas peores. La bebí toda, ávida, confundida, asustada y viva. Increíblemente viva. Ella me enseñó las palabras del Juramento de Lilith y yo las canté, las balbucí, las pronuncié.

La Sangre me cambió el cuerpo, pero la pérdida me dio la fuerza ■

– Florencia, Neonata Gangrel

No soy lo que se dice una persona espiritual. No era religiosa en vida y nunca pensé que sentiría la necesidad en la muerte. Soy materialista, de los pies a la cabeza. Aun así...

Estaba visitando a unos amigos en Londres, plantándome en plena cara de la Camarilla. Ya sabes, por diversión. Nos topamos con el refugio de un Sangre Azul y destrozamos el lugar, forzando a ese cabroncete a huir por su vida.

Después dimos una fiesta en el almacén donde mis amigos tenían su refugio comunitario. Bailamos, nos emborrachamos y luego mis amigos me dijeron que íbamos a hacer un ritual. Me dijeron que no tenía que participar si no quería, pero ¿qué puedo decir? Me gusta probar cosas nuevas.

Encendieron un patio interior veteadado de vides y hierbas que crecían en las grietas del cemento. Era decrepito y hermoso. Cuando los demás comenzaron a desnudarse, yo también lo hice. Sentí que era lo correcto.

No había un guía definido para el ritual. El ensalmo comenzó espontáneamente y cambiaba por su propia voluntad. Parte era entendible, pero la mayoría estaba en alguna lengua muerta. Me dejé llevar por el movimiento, el canto, la danza, el ulular que envolvía a nuestro sacrificio.

Había un anciano, un sirviente que habíamos capturado durante nuestro allanamiento. Un adicto a la Sangre. Lloriqueaba y gemía, y todos acudimos a él y le concedimos el don del dolor. Yo me senté a horcajadas sobre él, sujetándole mientras le apretaba el esternón lo justo para romper el hueso.

En ese momento sentí algo nuevo. Fue como darle algo a ese hombre, un don que se llevaría con él al abandonar su vida. Nunca había experimentado algo así antes.

Supongo que me convertí en Bahari esa noche, o al menos en aspirante a Bahari. Aún no entiendo mucho la liturgia, pero la sinceridad del ritual me llama.

Además, adoro cómo en todas las historias Bahari Lucifer es básicamente el follamigo de Lilith. Está bueno, está disponible y tiene una buena espada ■

- Agata Starek "Peregrina Devota",
provocadora Anarquista

Dios creó a Adán y Lilith a su imagen para que lo sirviesen y venerasen, como pareja de cría para crear una nueva raza. Lilith rechazó su destino y escapó del jardín del Edén para errar por las tierras baldías ella sola. Sufrió hambre y frío, y su sufrimiento le enseñó cómo subsistir con su propia sangre, a excavar la tierra, a sentir cada roca y grano de arena y a cazar a las criaturas que acechaban más allá de los límites del Edén.

Lilith creó un jardín propio para rivalizar con el de Dios. Se asoció con Lucifer, el mejor ángel de Dios, y él se convirtió en su amante.

Mientras, Dios creó a Eva como reemplazo para Lilith, y la hizo maleable y servil para asegurarse de que cumplía con su papel. Con el tiempo, Adán y Eva tuvieron hijos, y el primero entre ellos se llamó Caín. Como Lilith, Caín labró la tierra y, como Lilith, perdió

el favor de Dios. En su petulancia al ser rechazado, atacó y mató a su hermano Abel. Por ello, Dios lo rechazó, lo marcó como un paria y lo condenó a los territorios baldíos.

Caín acudió al jardín de Lilith roto y desesperado, sabiendo sólo cómo matar. Lilith lo atendió, lo alimentó hasta que recuperó las fuerzas y le enseñó lecciones acerca del dolor. Aun así, Caín era una criatura asustada y temerosa. Aprendió muchas cosas, pero nunca aprendió el orgullo.

Con el tiempo, se marchó y bendijo a muchos con su maldición. Su prole se volvió tan ávida que Caín la condujo de vuelta al jardín de Lilith para darles sustento y abundancia. Ésta fue la traición de Caín: observó mientras su simiente saqueaba y agotaba la creación de Lilith.

Ése fue el destino de Lilith, traicionada por Dios y Caín, sustentada por el don del dolor. Ésa es la razón por la que no somos seguidores de Caín. No somos Cainitas, somos Bahari que siguen su propio camino lejos de las leyes de Caín y los dictados de Dios, con Lilith como guía ■

- Rachel Dolium,
cuentaverdades Bahari

La fe Bahari a veces resulta difícil de identificar porque cada culto interpreta el mito de Lilith a su manera. Algunos la convierten en consorte de Dios, expulsada por el pecado de desobediencia, mientras que otros sugieren que todos los vampiros son sus hijos.

Todos los cultos tienen algunos rasgos en común. Todos veneran a Lilith, todos reverencian el dolor y el conocimiento que reporta y todos rechazan la ley absoluta. Cada Bahari ha de encontrar la suya.

¿Cómo encaja la fe Bahari en el panorama de las distintas Sectas vampíricas? Para el Sabbat, esta cuestión es muy fácil de responder. Los Bahari niegan la supremacía de Caín y por ello los consideran herejes y su Inquisición interna los Caza. De hecho, la mayoría de historias Bahari dejan a Caín en bastante mal lugar, descrito como un ingrato codicioso y repulsivo.

Para la Camarilla, los Bahari son un culto menor que algunos miembros practican en secreto pero sin influencia relevante.

La Secta donde los Bahari realmente han florecido, especialmente en los últimos años, es en los Anarquistas. El evangelio de libertad, dolor y sacrificio de los Bahari resuena con muchos de los jóvenes chupópteros que sospechan del mito patriarcal de la creación de Caín. Mientras que Caín parece abogar por la sumisión a los propios Antiguos, Lilith predica que hay que cuestionar el poder y rechazar la autoridad. No hay duda de por qué su mito tiene más sentido entre los libres ■

- Jaak Vaino, Toreador Bahari estonio

Para entender a los Bahari tienes que entender lo que es la comunidad. Es igual que en cualquier religión. Puedes seguir a Lilith, pero para unirse a la comunidad tienes que pasar una iniciación. Puede ser atroz, pero, una vez iniciado, ya no eres un hijo de Caín. Has sido liberado espiritualmente, se te permite unirse a quienes cultivan el jardín de Lilith.

Este sentimiento de libertad nos ha unido a muchos. Los ritos que exige Lilith son brutales, pero la brutalidad tiene un propósito: nos permite encontrar nuestro lugar en la noche.

Ésa es la paradoja de los Bahari: hemos de encontrar nuestra verdad individual, pero a menudo el camino hacia ella está en la comunidad. Cuando combates a un Príncipe corrupto de la Camarilla (¿quién ha oído alguna vez de un Príncipe que no fuera corrupto?) o a un asesino psicópata del Sabbat, ayuda saber que la Madre Oscura está contigo y que recompensará tus pérdidas con sabiduría y conocimiento.

La mayoría de Bahari no hacemos labor misionaria, sino que explicamos el camino de Lilith cuando se nos pregunta. En estas noches no tenemos que reclutar. Los jóvenes chupópteros acuden a nosotros buscando respuestas que sólo nosotros podemos darles. La teología de Caín y el *Libro de Nod* no les ofrecen esperanza, pero Lilith y sus seguidores pueden darles algo por lo que vivir. Si sobreviven a las lecciones ■

- Nezha, Lasombra Bahari



Luzern Kommune

/ Comuna de Lucerna

¡Bienvenidos!

Mi nombre es Léonie Langenstein y seré su guía durante esta visita a la Comuna de Lucerna o, como nos gusta llamarla, el Castillo. Localizada cerca de la hermosa ciudad de Lucerna, la zona ha sido asentamiento tanto de humanos como de nuestra gente durante mucho tiempo. La iglesia de San Leodegar se construyó sobre los cimientos de una basílica romana en 1633, y había una abadía consagrada a san Mauricio Tebano en el mismo lugar ya en el siglo VIII.

Por los registros históricos y la memoria viva de nuestros Antiguos sabemos que estaba abadía estaba en nuestras manos. Es un asombroso ejemplo de cómo la

historia de vivos y muertos se entrelaza. Aunque nuestra comuna comparte muchos conceptos con el Movimiento Anarquista vampírico actual, estamos orgullosos de nuestra percepción de la historia. Ya permanezcan en el Castillo o vayan a dar un paseo por Lucerna, no se puede escapar de la historia, es parte del patrimonio del que serán parte si se unen a nosotros.

Ahora, conforme entramos en el edificio principal del Castillo, quiero que miren a su alrededor. El propio castillo es del siglo XIV, pero ha sido extensamente renovado en fechas tan cercanas como 2016. Encontrarán cómodas las habitaciones que se les han provisto si deciden invertir en este proyecto y mudarse aquí.

Dicho esto, somos una comunidad y, como tal, también

esperamos que nuestros miembros contribuyan al funcionamiento nocturno del Castillo. Nuestro personal humano se encargará del mantenimiento y de hacer funcionar las instalaciones, pero los miembros tendrán un papel activo en la dirección de nuestro proyecto y siguiendo la reglas que lo hacen posible. Lucerna es una ciudad pequeña, así que debemos limitar nuestras depredaciones en gran medida a la población de turistas.

El Castillo se usó como psiquiátrico para clientes humanos acaudalados durante gran parte del siglo XX antes de caer en desuso a finales de los ochenta. Las adaptaciones para el uso como psiquiátrico nos benefician, ya que nos permiten ofrecer a nuestros nuevos miembros un saludable

régimen de baños minerales diseñados para calmar los nervios y apaciguar el Ansia animal que sentimos en nuestro interior.

Antes de que pasemos al gran salón, dirigiré su atención a las magníficas vistas desde estas ventanas. Estamos en los Alpes y creemos que una de las maravillas de la era actual es que nuestra gente pueda disfrutar del paisaje, al menos hasta cierto punto incluso de noche, gracias a los esfuerzos de iluminación de los mortales.

Ahora que llegamos al gran salón, estoy segura de que han percibido los blasones en las paredes. Seguro que querrán echarles un vistazo más de cerca luego, ya que un sorprendente número de ellos representan la historia no-muerta del Castillo previa a su uso para fines sanitarios. De hecho, una de las lecciones de la historia de la región es que, tras la riqueza y el poder, siempre parece haber estado uno de nosotros viviendo del lujo generado por los humanos.

Antes de continuar, me gustaría decir unas cuantas palabras sobre nuestros principios. Ésta es una comuna anarcocorporativista. Todos ustedes son vampiros relativamente jóvenes y adinerados, por decirlo sin rodeos. Se preguntarán cómo pueden continuar disfrutando de los estándares de vida a los que estaban acostumbrados como humanos. Tienen los fondos necesarios para invertir en nuestro proyecto, pero no están seguros de si es lo que realmente necesitan.

En su lugar, deberían hacerse esas preguntas. Queremos miembros comprometidos, no queremos venderle esto a nadie que no vaya a vivir aquí.

El anarcocorporativismo significa que nos tomamos nuestros contratos muy en serio. Buscamos desvincularnos tanto del estado mortal en forma del Estado suizo como del estado no-muerto en forma de la Camarilla o cualquier otra entidad similar. Si invierten, participarán de la sangre disponible en Lucerna y el terreno colindante.

Esto no es una casa de vacaciones para miembros de la Camarilla que quieren escapar del estrés de la Segunda Inquisición o una base en la que maquinar su ataque al Príncipe. Esto es un refugio, una nueva clase de comuna para los de nuestra clase. Su vida aquí será placentera, se les atenderá como están acostumbrados, pero se espera que se mantengan firmes contra las amenazas externas y que se contengan ante el mayor pecado de nuestra especie: la cobardía.

Pasando a temas más placenteros, conforme accedemos al patio pueden ver el invernadero erigido en el siglo XIX. Construido siguiendo las ideas de moda de la época, también es el lugar de muchos experimentos interesantes acerca de cómo nuestra Sangre puede nutrir la vida vegetal. Aun así, me apresuro a añadir que los rumores sobre vides asesinas locas de sangre son exageraciones. La realidad es mucho más mundana.

¿Sí? ¿Tiene una pregunta?

Oh, por supuesto. Los rumores. Sí, probablemente haya al menos dos vampiros Ancianos durmiendo en alguna parte en las catacumbas del Castillo, pero debido a la abrumadora extensión de los túneles no hemos sido

capaces de explorarlos y confirmar si esas historias son realmente ciertas.

A pesar de ello, son muy convenientes. Ese rumor nos ha concedido cierto grado de libertad de los agentes de la Camarilla que de otra forma desearían perturbar lo que estamos tratando de construir aquí.

Ahora, como saben, el proyecto está financiado por un fondo de inversión. Si desean invertir, se espera que contribuyan diez millones de euros, aunque, naturalmente, pueden contribuir con más. Estos fondos se usarán con tres propósitos: para renovaciones y mantenimiento, para inversiones que financiarán la futura operación del Castillo y para los gastos del personal de servicio. Si en una fecha posterior deciden abandonar el Castillo o son expulsados por el voto de sus compañeros, estos fondos se dan por perdidos.

Bien, sé que ya han visto mucho. Sugiero que nos detengamos un momento en el Salón Verde para disfrutar de un refrigerio antes de echar un vistazo a la Cabaña de Caza y la Torre Rota ■

Creo en Theo Bell / Que le den a Theo Bell

**UNA CONVERSACIÓN ENTRE SALVADOR GARCÍA,
AUTOR DEL MANIFIESTO ANARQUISTA ORIGINAL,
Y AGATA STAREK, LA ASESINA DE CRACOVIA.**

AGATA: He oído que hablas mal de Theo Bell. ¿Por qué, Salvador? ¿Por qué harías algo así? ¡Es el mejor!

SALVADOR: No lo es.

AGATA: ¡Claro que lo es! ¡Lo amo! Su trasfondo es tan cautivador. Nace como esclavo en el sur de Estados Unidos, trabaja en los campos de algodón bajo un cruel supervisor. Sueña con vengarse por haber sido separado de su familia, por los abusos que sufrió su madre. ¡Es increíble!

SALVADOR: Conozco la historia. Escapa al norte, se involucra en el Ferrocarril Subterráneo, rescata a esclavos. Me gusta cómo siempre dicen que rescataba a los que “consideraba dignos de ser salvados”.

AGATA: ¡Exacto! Es el trasfondo perfecto para un Anarquista. Dedicó su vida a ayudar a los demás.

SALVADOR: A juzgar a los demás.

AGATA: ¡Ascendió desde la nada!



SALVADOR: ¿Es cierto eso? Estoy seguro de que sabes que su Sire es Don Perro. Cuando Perro fue designado Justicar en los cincuenta, hizo Arconte a Bell. En nuestro mundo, Theo Bell fue Abrazado en el privilegio. Comenzó directamente desde lo alto, con el apetitoso pan que Perro le puso bajo el brazo. ¿Sabes qué pienso? Que le hicieron Arconte a propósito para poder tener algo de credibilidad contracultural. Querían una mascota.

AGATA: Estás paranoico, Salvador. Creo que sencillamente tenía tanto talento y era tan duro que no tenían otra opción que hacerlo Arconte.

SALVADOR: Estamos hablando del Círculo Interior de la Camarilla, posiblemente el grupo más depravado de sociópatas inmortales y ávidos de poder que existe. Claro que estoy paranoico. Theo Bell les ha servido durante más de medio siglo. Es un infiltrado, ése es el mundo en el que cree. No es uno de nosotros, es uno de ellos.

AGATA: ¿Por eso sacó a los Brujah de la Camarilla en el Cónclave de Praga? ¿Porque es uno de ellos?

SALVADOR: Hizo una jugada ofensiva. ¡Así es como actúan!

AGATA: No me lo creo. Lo que hizo en Praga fue el mayor momento del Movimiento Anarquista desde el nacimiento de los Estados Libres. Enseñó a esos viejos capullos que no nos van a mangonear. Devolvió a los Rebeldes a sus raíces. Mostró que el cambio

es posible y que la Camarilla no es eterna.

SALVADOR: Bueno, pues yo soy un Rebelde y te digo que hemos estado combatiendo a la Camarilla sin problema desde mucho antes de que apareciese Theo Bell. Acéptalo: es un centrista. La única razón por la que se está rebelando es porque la Camarilla es estúpidamente inflexible. Si hubieran seguido sus propias reglas un poquito más, Theo Bell aún sería su perrito faldero. Piensa en las Tradiciones, la Mascarada, el Dominio... Puede que ahora combata a la Camarilla, pero no es un radical. Cree que somos unos imbéciles cortos de miras cuando en realidad no tiene la imaginación para ver el aspecto que tendría un mundo mejor.

AGATA: No me importa. Hizo lo que hizo y eso es suficiente. Aparte, está bueno.

SALVADOR: ¿Bueno?

AGATA: Buenísimo. Me encanta su furia, su seriedad... Como si supieses que bajo ese exterior estoico arde con fuerza el fuego de la justicia.

SALVADOR: ¿El fuego de la justicia? Es un vampiro. Igual que nosotros. No es buena gente. Ninguno lo somos.

AGATA: También me gusta su barba, la gorra de béisbol. Y la escopeta, tan masculina. Quiero follármela.

SALVADOR: ¿La escopeta?

AGATA: ¿Crees que le van esas cosas?

SALVADOR: Ponte seria, Agata.

AGATA: Hablo totalmente en serio. Quiero follármelo. Quiero sentirlo dentro de mí.

SALVADOR: Vale, es suficiente...

AGATA: ¡No te marches, Salvador! No te vas a asustar por hablar un poco de sexo.

SALVADOR: No, pero no quiero hablar de ello contigo.

AGATA: Has estado demasiado tiempo en Estados Unidos. En fin, que me encantaría chupársela hasta dejarlo seco. La Diablerie es el acto sexual más íntimo, ¿no crees?

SALVADOR: No creo que sea buena idea fantasear con drenar a Theo Bell. De hecho, creo que te ejecutaría en el acto si alguna vez te viese.

AGATA: Y aun así te apoya a ti y lo que estás haciendo en el Estado Libre de Los Ángeles. Mira tú.

SALVADOR: Bueno, es cierto que ha ofrecido palabras de apoyo tras lo de Praga, pero que le den a Theo Bell. En serio.

AGATA: Uno puede cambiar. Yo creo en Theo Bell. La Camarilla no era lo que él creía, así que está buscando otra cosa. Quizás esa cosa seas tú ■

La Sangre *de los* patriotas

Ey, Josh:

Qué pena que te perdieses la reunión, hermano. Voy a ser franco contigo. Si no puedes alimentarte de mortales borrachos sin rallarte, ¿estás seguro de que tu sitio está aquí en Harvard? Quiero decir, ¡de esto se trata! Estudiantes para siempre, una nueva remesa de comida cada año, fiestas en las que nadie se da cuenta si das un mordisco.

Un consejo de profesional: no mezcles fingir ser humano al comer comida con beber de gente que ha estado tragando cerveza toda la noche.

En fin, he tomado algunas notas de la reunión para ti. Éstos son los detalles:

Medianoche – Comenzamos pasando lista. No eras el único recién llegado ausente. A veces me pregunto cómo sobreviviste a la iniciación. Además, Ansleigh es una mala puta. ¿Por qué la hicimos presidenta del Liberty Club de Harvard?

00:10 – ¡Controversia! Will pregunta por qué hacemos la iniciación para Abrazar a los candidatos como una fiesta de fraternidad. Le explican con mucha paciencia que somos parte de una sociedad que se extiende por todo el hemisferio occidental y que no se parece en nada a una fraternidad.

Siguiendo el hilo, Cameron pide clarificar nuestra misión. La tarea del Liberty Club es usar nuestra influencia tanto en la Camarilla como en el Movimiento Anarquista para forzar a la sociedad humana a implantar principios de libre mercado. Dada la enorme

influencia que ostenta la Camarilla y la penetración pormenorizada alcanzada por los Anarquistas en muchas instituciones humanas, debería ser posible reducir el alcance del gobierno de forma significativa y desregular los mercados, especialmente en lo que concierne a los sectores financieros y energéticos.

Bradley bromea sobre cómo convertirse en vampiro ayuda a quienes tienen problemas para tener una erección. Will le llama idiota y suelta un sinsentido sobre el Árbol de la Libertad, ya sabes, bla, bla, bla.

00:21 – Repasamos algunas de las operaciones con mayor éxito del año pasado. Sophie menciona al comité de expertos subvencionado por la Camarilla, el Centro de Investigación Económica. Algunos de nosotros pasaremos de Harvard a trabajar ahí, así que estamos muy satisfechos de verle cobrar vida. Preguntamos a Sophie cómo es que la Camarilla aceptó y ella dice que ya financian una amplia variedad de grupos de presión, aunque los Vástagos de menor nivel no saben nada de ellos.

Aunque tengo que decir que no sé por qué alguien dejaría la vida que llevamos aquí. Caza fácil, fiestas

estudiantiles, profesores que pertenecen al club y que nos ayudan a jugársela al sistema. Algunos dicen que es desagradable fingir ser un estudiante cuando eres un envejecido vampiro, pero que les den. La sangre es la sangre.

00:41 – Sophie fuerza una votación sobre cuotas de género para los futuros miembros del Liberty Club Abrazados entre la población estudiantil. No está satisfecha con que sólo el 15 % sean mujeres. Ansleigh la apoya. Por fortuna, Cameron, Will, Bradley, yo y algunos otros estamos ahí para explicarles por qué las cuotas de género se oponen inherentemente a los valores libertarios que apreciamos.

03:13 – Cameron cambia el tema al simposio clandestino propuesto de “El papel del vampiro en la sociedad capitalista”. El tema provoca tantas opiniones que casi parece que estamos teniendo el simposio aquí mismo. Es un buen tema que sacar a colación aunque Cameron tenga que saltarse la agenda de la reunión para ello. El simposio es el proyecto de Ansleigh y está contenta de hablar de él.

Will sigue preguntando si podemos averiguar si Ayn Rand es una vampira e invitarla a hablar si es así. No sé si va en serio o no, porque está bastante claro que no lo es.

Muchos somos de la opinión de que, en un mundo de productores y parásitos,

nosotros como inmortales ocupamos una posición singular para guiar al mundo y defenderlo de los saqueadores que componen la mayoría de la humanidad. No hay cosa tal como comida gratis, algo que espero que más gente llegue a comprender. Para mí siempre ha estado claro que nosotros producimos y los humanos son simples garrapatas en nuestros empeños, pero admito que los demás también tienen ideas interesantes al respecto.

En particular, tomo nota de los comentarios de Cameron sobre la destrucción creativa de la cultura de la innovación de Silicon Valley. De igual forma, podría decirse que, cuando nuestra gente se convierte en parte de una organización humana, como una compañía, nuestra presencia lleva a desprenderse de los incompetentes y a un aumento de la eficiencia, que tiene como resultado una mayor motivación de los trabajadores, que obtienen una dosis de nuestra Sangre en lugar de sus salarios. Por desgracia, en este momento muchas de esas ideas son teóricas, ya que en el estado actual de la seguridad es difícil tratar de ponerlas en práctica a mayor escala.

03:27 – Parece que Bradley se ha desmayado sobre la mesa. Incluso ronca, algo que supuestamente es imposible para nuestra gente. Después de que yo haga un comentario al respecto, Bradley se incorpora y nos llama aburridos. Dice que debería consumir mi “*bromance*” con Cameron con sexo. Cameron hace el ridículo al replicar que, como inmortales, deberíamos haber dejado atrás preocupaciones insignificantes como la sexualidad humana. Su comentario es recibido con risas, hasta de Ansleigh y Sophie.

Y sí, lo admito. No escogería a Cameron como compañero de correrías salvo en las peores circunstancias. Sin toda esa gente que pierde el conocimiento en las fiestas, se moriría de hambre.

En este punto, aplazamos la reunión porque algunos queríamos comprobar las opciones de Caza. Creo que deberías presentarte voluntario para ayudar a Ansleigh con el simposio. Te ayudaría a establecerte en el club y nos permitiría ver tu lado más serio. Por supuesto, puedes hacer lo que quieras, pero, de colega a colega, el verdadero poder del club está en los proyectos ideológicos. Si tienes suerte, puede que incluso termines involucrado en las operaciones de la Camarilla de Sophie ■

Tu hermano siempre,
Stewart



EJÉRCITO DE RUDI

Rudi: Dejadme empezar agradeciéndoos a todos estar aquí. Tenemos que combatir en esta lucha cada noche y sé que estáis agotados. Espero escuchar hoy algunos de nuestros logros para elevar nuestro espíritu. Ahora, sé que a esto se le suele llamar “ejército de Rudi” y que yo soy Rudi, pero la verdad es que nunca llamo al grupo así. Aquí todos somos iguales. Así es como funciona: nos sentamos en un círculo y todos hablamos por turnos. Todo el mundo puede hablar, y debe hacerlo, aunque sólo sea para pasar la ronda al siguiente. De esta forma no se impondrán las voces más fuertes.

Line: Gracias, Rudi. La meta de la acción anti-fa es sencilla. En nuestro caso, hacer Copenhague tan hostil a los nazis que no puedan venir. Si tratan de organizar una manifa, los apaleamos. Si esos cabrones vienen a por nosotros, a por nuestros hermanos y hermanas árabes, a por nuestros amigos trans, se arrepentirán. Eso ha sido siempre en lo que nos hemos centrado: una vez que se pone el sol, ningún *skin* está a salvo.

Naziha: Ésta es mi primera vez aquí y no llevo mucho tiempo siendo una vampira...

Line: Una chupóptera. O garrapata, si te pones despreciativa.

Naziha: Perdón, una chupóptera. ¿Hay algún problema si os hago una pregunta a todos? ¿O cómo funciona esto?

Line: Puedes hacer una pregunta, el receptor responde y la ronda continúa.

Naziha: Vale, vale... Así que somos “chupópteros”, ¿no? He oído todo tipo de historias locas sobre Caín, los Antediluvianos y Enoch. Me preguntaba cómo cuadra todo eso con lo que hacemos.

Line: ¿Rudi? Ésta es para ti.

Rudi: La verdad es que no tengo una respuesta satisfactoria para eso. Soy un materialista estricto. Todas estas historias, ya procedan de la Camarilla, el Sabbat, los Bahari o algún otro, buscan que te alinees con los objetivos de alguien. No creo que debamos guiarnos por esas historias, sino por nuestros valores personales y nuestra moralidad. Claro que me gustaría saber de dónde viene nuestra gente, pero no creo que la verdad cambie mi convicción de que debemos usar nuestros dones para mejorar nuestro pequeño rincón del mundo.

Naziha: Gracias. Bien. Eso es lo que quería.

Tobias: La teoría sin acción es inútil.

Rudi: Aguarda a tu turno, Tobias. Te toca, Karina.

Karina: Gracias. Sólo quería daros los gracias a todos. Desearía haber sido Abrazada tras mi operación de reafirmación de género y no antes, pero ser capaz de patear nazis lo compensa. No sé si a vosotros os ha pasado, pero solía estar asustadísima. Una vez me dieron una paliza en el baño de un bar y no pude salir de casa durante una semana, estaba muy asustada de todo. Ahora ya no lo estoy. Incluso me he dado cuenta de algo gracioso. Ya no me molestan, o al menos no como antes. Siento irme por las ramas, es sólo que... cuando me parasteis anoche no fue porque estuviese en peligro. Fue porque habría matado a ese hombre. Yo era el peligro. Ése fue un momento poderoso para mí.

Line: Ay, Karina, te queremos. *[abrazos]*

Tobias: Gracias por compartirlo. Creo que soy el único hombre blanco cishetero aquí y hasta a mí me dieron una paliza los *skins* cuando atacaron el piso okupa. Rudi lo pasó mal cuando era mortal; no es fácil ser gay y árabe. Sienta bien tomar la delantera.

Rudi: ¿Acabas de sacarme del armario?

Tobias: ¿Qué? No, lo siento, no pretendía...

Rudi: Es broma, no estoy en el armario.

Tobias: Joder... Nunca sé cuándo estás de broma. Tu humor es demasiado mordaz.

Rudi: ¿Era ése tu turno?

Tobias: Sí.

Rudi: Gracias. Line, te toca.

Line: Mañana por la noche hay una manifestación antirracista con velas. Por lo que se habla en los foros y grupos de Facebook nazis, parece que están planeando alguna acción. No estamos seguros de si va a ser sólo gritar eslóganes o un ataque de gas lacrimógeno.

Tobias: O seguir a la gente tras la mani y darle una paliza.

Line: Sí, la pregunta es: ¿nos involucramos? Como todos sabéis, los antifas están bajo el escrutinio de la policía, y podemos tener problemas con la Segunda Inquisición además.

Naziha: ¿La Segunda Inquisición? ¿Deberíamos asustarnos?

Karina: Mucho. Pero yo digo que vayamos.

Tobias: Le has pillado gusto a las peleas callejeras.

Karina: ¡Por supuesto!

Rudi: Mantengamos la estructura de la discusión. Por mí, diría que deberíamos ir si también hay aliados antifascistas mortales.

Line: Golpear rápido y con fuerza y luego desaparecer.

Naziha: ¿Puedo hacer otra pregunta? ¿Hay alguna vez chupópteros en el otro bando? Es decir, vampiros *skinheads*.

Karina: Yo te puedo responder. Sí, a veces. No siempre combatimos a humanos. De hecho, me pasó a mí en mi primera noche como chupóptera. No sabía que me podía curar tan bien y me cagué cuando me acuchillaron en el estómago. Era un Brujah, pero no un Brujah bueno, sino uno de la Camarilla.

Tobias: Sí, pensaba que estábamos Cazando ilegalmente en su territorio. Había trabajado duro para crearse un Rebaño entre los antiinmigrantes, por eso trató de matarte.

Karina: Pero no lo consiguió porque Line le arrancó los dientes de un puñetazo.

Tobias: Line es genial cuando hace esas cosas.

Rudi: Hagamos otra ronda sólo acerca de la cuestión de si deberíamos ir o no para establecer un consenso al respecto. ¿Line? ■

¿Qué queda por hacer?

Una conversación entre
Agata Starek "Florista Fallida" y el
ideólogo Anarquista Salvador García.

AGATA: Sé que no soy muy afín al Movimiento, pero hay muchos Anarquistas por ahí a los que les vendrían bien algunos consejos sobre tácticas. Como qué hacer, qué cosas funcionan.

SALVADOR: ¿Me estás pidiendo consejo?

AGATA: No para mí. Matar chicos monos de la Camarilla siempre ha sido mi método favorito.

SALVADOR: Bueno, mi consejo para el Movimiento en su conjunto sería éste: abandona la violencia y la retórica violenta. En su lugar, trata de cambiar la Camarilla desde dentro con un discurso razonado. Si suficientes de nosotros muestran que somos fiables, dignos de confianza y capaces de comprometernos, convenceremos a los Príncipes de la Camarilla y nos concederán voluntariamente al menos parte de la libertad que buscamos.

AGATA: ¿Qué? ¿En serio?

SALVADOR: *[risas]* Atesoraré este momento. La primera vez que te la colé.

AGATA: ¿Entonces no vamos a empezar a hacer acuerdos?

SALVADOR: No. Queremos ganar esta lucha, no convertirnos en lacayos de la Camarilla ■

EDUCAR, AGITAR, ORGANIZAR

Los conceptos básicos de la organización Anarquista explicados por uno de los fundadores de los Estados Libres Anarquistas, Salvador García.

La regla principal de la organización Anarquista es que se da en un entorno hostil. No tenemos el lujo de primero construir nuestras comunidades y luego llevar la lucha al enemigo. Los enemigos están en todas partes y se alegrarán de traernos la lucha a nosotros.

Queréis edificar un Movimiento Anarquista viable y lo más posible es que estéis en una ciudad de la Camarilla: entonces necesitáis lidiar con los intentos de la Camarilla para deteneros. Si no estáis en una ciudad de la Camarilla, no os preocupéis: aún habrá enemigos, desde aspirantes a tiranos que quieren convertir la ciudad en su dominio a agentes de la Camarilla que buscan instalar un Príncipe.

De hecho, en cierto sentido es más fácil subvertir un dominio de la Camarilla que establecer uno nuevo. Al menos con un Príncipe sabes quién es tu enemigo.

El Movimiento

El Movimiento Anarquista no cobró vida por sí solo. Requirió trabajo duro y organización. No es la parte más emocionante de ser un Anarquista. Todo el mundo quiere clavarle una estaca en el corazón a un Príncipe, pero, si realmente queréis tener éxito, necesitáis seguir el viejo eslogan “educar, agitar, organizar”.

Educación significa explicar a otros chupópteros, especialmente a los jóvenes, que hay otras opciones. No conocen la historia del Movimiento Anarquista. No saben nada de la Primera Revuelta, del nacimiento de los Estados Libres ni de cualquier otra cosa. No es como si pudieran leer sobre ello en un libro. Alguien debe contarles una historia alternativa a la que vende la Camarilla. Si alguien cree que Dios le ha maldecido para servir a los Antiguos, no va a rebelarse. Dadles hechos para que así puedan empezar a pensar por sí mismos.

Agitar significa hablar con la gente, convencerla de que luche. No podéis sentaros sin más a esperar a que los oprimidos se deshagan de sus grilletes. Necesitáis estar ahí, entre la gente que queréis en vuestro bando. Para algunos esto es difícil, porque requiere escuchar. No podéis simplemente golpear a la gente en la cabeza con vuestra filosofía. Necesitáis escuchar sus preocupaciones, ver cómo podéis ayudarlos y cómo pueden ayudarlos ellos a vosotros. Así, podéis lograr justicia para todos y construir un amplio frente revolucionario.

Organizar significa convertir a una muchedumbre de furiosos chupópteros jóvenes en un movimiento motivado con poder que dure de verdad. Mediante concentración y estructura, la furia puede transformarse en un cambio real. Esto es especialmente importante al enfrentarse a un enemigo activo. Si respondemos como individuos en lugar de como comunidad, es más fácil caer en la paranoia y la división.

Chupópteros

Somos un Movimiento de chupópteros. Vampiros, para andarnos sin rodeos. Diversos Movimientos locales se han organizado siguiendo toda clase de principios, y me parece bien. Somos una gran carpa que alberga muchas motivaciones unidas por un deseo de libertad. Sin embargo, hay algunas cuestiones prácticas que han demostrado funcionar.

La comunidad que estáis construyendo necesita unas reglas claras sobre nuestras habilidades especiales, sobre todo las que afectan a la mente. No hablo de cuando usas tu encanto sobrenatural para vacilar a tus amigos. Una broma es una broma, incluso entre Anarquistas. Hablo de privar a alguien de su libre albedrío. Para muchos de nosotros, la tiranía de la Camarilla está personificada en el arrogante Ventrue que te fuerza a humillarte mientras controla tus acciones. Aseguraos de no usar nunca esas tácticas en el Movimiento. Sé por experiencia que a la gente le disgusta menos que le den una paliza que el control mental.

Proporcionad servicios esenciales. Suena muy poco glamuroso, pero es lo que puede hacer que un Movimiento sea un éxito rotundo. A la Camarilla no le importan ni la más mínima mierda los jóvenes chupópteros. Si el Sire de alguien le abandona en las calles, mala suerte. Si te metes en problemas, estás solo. Esta actitud de la Camarilla puede ser una debilidad. Haced saber que, si un joven chupóptero necesita un lugar donde quedarse, consejo sobre la Caza,

ayuda para lidiar con su identidad mortal, etc., siempre puede acudir a vosotros. Os garantizo que tendréis multitud de amigos. Dadle a la gente cosas que necesita desesperadamente y os escuchará.

Permitid a la gente cambiar. No os obsesionéis con sus historias personales, especialmente si son jóvenes. Todos somos Anarquistas y tenemos un enemigo común, no podemos permitirnos disgregarnos en grupúsculos enfrentados entre sí. ¿Qué más da si uno era un policía y otro un anarca? Ambos sois chupópteros. Lo mismo con quienes quieren desertar de su Secta y unirse a nosotros. Recibámoslos y juzguémoslos en base a cómo actúen con nosotros, no en cómo actuaron antes.

Aun así, hay una excepción. Que les den a los Antiguos. Seré directo: no tratéis con Antiguos a menos que también tengáis Antiguos de vuestra parte. Y probablemente no los tengáis. He visto pasar esto varias veces: un Heleno o una Diva dice que deserta de la Camarilla. Todo el mundo se emociona. Poder, privilegio, ¡hay tantas cosas en las que este hermoso aliado podría ayudarnos! La cosa es que todos los Antiguos son unos putos egoístas, incluso cuando dicen importarles la libertad. Si están presentes, querrán ser el centro de atención. Estos Antiguos tratan al Movimiento como un patio de juegos durante unas décadas y luego vuelven a sus colegas de la Camarilla una vez se han aburrido.

Por último, evitad a los líderes. Puede que sea cosa de mi política personal, pero las estructuras jerárquicas te hacen vulnerable. Si hay un líder, la Camarilla lo corromperá. Hay que esforzarse por entrenar pequeñas unidades, células o bandas autónomas que tengan iniciativa propia. No somos ovejas, somos criaturas no-muertas de la noche. No deberíamos necesitar a un hombre grande y fuerte que nos diga qué hacer.

Libertad

El ancestral problema de la libertad frente a la seguridad será un estorbo también. Desafortunadamente, es real. Predicaréis libertad e igualdad entre todos los que se unan al Movimiento, pero también habrá que ejecutar a los espías de la Camarilla, lo cual es espinoso, especialmente si la Camarilla empieza con su propaganda. Tiene la ventaja de que a ella es inútil acusarla de hipocresía: es sobre lo que está construida, su misma esencia. Se supone que nosotros somos mejor que eso, así que para nosotros esa acusación puede ser peligrosa.

Aun así, asumid que os enfrentaréis a intentos de asesinato, Vínculos de Sangre forzosos, chantaje, a que envíen a la Segunda Inquisición información de vosotros, a campañas de desprestigio, etc. Yo siempre he lidiado con esto siendo franco con mis amigos. Les he avisado de que esto podría suceder para que así lo reconocieran cuando ocurriese.

Ésa es probablemente la mayor prueba a la que se enfrentarán vuestros esfuerzos de organización. ¿Podéis construir una comunidad lo bastante fuerte para soportar las mentiras que la Camarilla pueda lanzar en vuestra contra?

A veces es muy difícil tomar decisiones. Digamos que una joven chupóptera os ha traicionado al filtrar información a la Camarilla. La chantajearon, el Sheriff la amenazó con matar a su familia mortal. ¿Qué podéis hacer?

Perdonarla. Esto mostrará que la gente puede acudir a vosotros si la Camarilla intenta algo y que estáis dispuestos a escuchar. Pero puede estallaros en la cara y haceros parecer débiles.

Ejecutarla, de forma pública o privada. Podéis convertir a esta traidora en un ejemplo, pero a veces es mejor que simplemente desaparezca. Si tenéis suerte, se culpará a la Camarilla de ello.

Convertirla en un agente doble sin que lo sepa dándole información falsa. Esto es lo que llamaría la “jugada vampírica”. Vuestros principios no importan, sólo sois chupópteros. Usadlo para luchar por el Movimiento.



Fiestas

En serio, necesitáis buenas fiestas. Si los chupópteros jóvenes de vuestra ciudad piensan que el Movimiento tiene las mejores fiestas, ya tenéis medio camino hecho. Elogiad a los héroes del Movimiento, recordad a los que murieron por la lucha y aseguraos de que fluya la sangre cuando celebréis un éxito contra la Camarilla.

Éste es un error común entre muchos Anarquistas intelectuales. Exigimos que todos en el Movimiento sepan hablar de filosofía Anarquista con la terminología apropiada y que estén al día con las últimas ideas. Esto está muy bien para tener un complejo debate sobre los matices de la liberación vampírica, pero si estás construyendo un Movimiento amplio, necesitas a todo el mundo.

Bueno, no a cada psicópata. Hay líneas que no deberían cruzarse, y vosotros mismos decidiréis cuáles son esas líneas para vosotros. Únicamente aseguraos de que no son muchas u os encontraréis solos.

Dadle a la gente grandes ideas en las que pensar, buena música para bailar y un lugar donde puedan enfrentarse unos a otros sin atraer la atención de los mortales. Arrodillarse ante los Antiguos en un Elíseo apesta, así que estar en los Anarquistas debería ser mejor. Debería ser la buena vida para todos nosotros, a pesar de los peligros ■

CONSTRUYE UN MUNDO MEJOR (PARA TI)



Digamos que necesitas un puñado de seguidores. Quizás quieras hombres furiosos para hostigar a tus enemigos en Twitter. O quizás necesitas una turba violenta que te proteja. Para muchos Anarquistas, el lugar donde encontrar a esta gente es en los límites del mapa político.

Sólo recuerda que es un terreno parachupópteros jóvenes. Necesitas comprender muy bien el paisaje político y subcultural actual para mezclarte en él, y es algo muy difícil de hacer si te trajeron a la noche sólo hace unas pocas décadas.

Como advertencia, piensa en la frecuencia con la que la policía fracasa miserablemente a la hora de infiltrarse en grupos activistas. Un policía destaca, normalmente por razones absurdamente simples, como llevar la clase errónea de calzado o de peinado.

Caso n° 1: tu antigua banda

Digamos que eres uno de esos Anarquistas lo bastante afortunado de haber sido activo políticamente en vida. Ya conoces a la gente y ellos te conocen a ti. Fuese cual fuese tu

estatus en el grupo, puedes reforzarlo rápidamente, porque, como chupóptero, puedes hacer que pasen cosas de una forma que antes era imposible.

Puede ser un detalle. Estás en los antifas. Un humano necesita protegerse de ser herido cuando sale a dar palizas a nazis, pero para nuestra gente no es tan importante. Puedes hacerte el héroe al recibir una herida de cuchillo por tus amigos y ellos no necesitan saber que eres un chupasangre que se cura de forma sobrenatural.

Se trata de cosas que cualquier chupóptero puede hacer.

Puede que tus amigos sean apaleados por la policía. Quizás uno tenga daños neurológicos al ser retenido en un furgón policial con las esposas demasiado apretadas. Dale una gota de tu Sangre. Dile que es un remedio herbáceo o una droga callejera experimental. Lo que sea que se vaya a creer. Al final se hará adicto sin siquiera darse cuenta.

Caso nº 2: tus enemigos jurados

La mayoría de nosotros puede intuir que la presencia de un monstruo no-muerto no hace mejor ningún movimiento político. Nuestra influencia es tóxica y, aun así, muy a menudo seguimos pasando tiempo con nuestros viejos amigos porque nos gustan.

Si tienes estómago para ello, también puedes infiltrarte entre tus más odiados enemigos. Esto tiene muchas ventajas. No tienes que sentirte mal por las cosas horribles de explotador que necesitas realizar como chupóptero. Si tus nuevos socios terminan heridos, ¿qué importa? Se lo merecen. Y, si no, eso también es bueno, ya que pueden hacer tu voluntad.

A nivel político, esto funciona estupendamente, usar nuestra naturaleza ponzoñosa contra tus enemigos. ¡Sólo ten cuidado de no convertirte en uno de ellos! Nos gusta pensar que estamos por encima de la humanidad, que no nos afectan preocupaciones insignificantes, pero eso es una mentira interesada. Nuestro entorno nos afecta igual que a cualquier otro.

Así que, si quieres infiltrarte en un puñado de etnonacionalistas antirrefugiados, Internet es una gran herramienta para ello. Dedica tiempo a estar en los foros o grupos de Facebook locales correctos, repitiendo como un loro los puntos de vista más extremos. Así, cuando vayas a tu primera reunión, sabrán quién eres.

Hay algunos errores comunes que puedes cometer. Uno es depender en exceso de tus habilidades sobrenaturales. Pueden serte útiles para moverte de prisa, pero para un plan a largo plazo, lo natural y orgánico ofrece mejores recompensas. Un Renfield adicto a la Sangre te delata con su mera existencia, pero si tus lacayos ni siquiera saben que te sirven estás mucho mejor protegido.

Resiste la tentación de convertirte en el líder. Sí, es un gran subidón de autoestima, pero ser quien está tras el trono implica mucho menos trabajo.

Si tu grupo marginal lo dirige un incompetente, como suele ocurrir, puedes ganar influencia simplemente al aportar rigor y profesionalidad, ya lidies con *skinheads* a los que les gusta aplastar algunos cráneos o aspirantes a terroristas nacionalistas blancos.

Caso nº 3: eres novato en política

Esto probablemente sorprenda a muchos de la Camarilla, pero la mayoría de Anarquistas no son antifascistas radicales curtidos en manifestaciones de bloque negro. En la actualidad y por lo general, ser un libre sólo significa haber sido Abrazado en las últimas décadas. Fiesteros, refugiados, chicos monos y pandilleros terminan en esta vida sin profundas convicciones políticas o conexiones preexistentes.

Digamos que éste es tu caso, pero que aún quieres usar un grupo marginal para tus propósitos. ¿Cómo lo haces?

Primero, elige a tu objetivo, que dependerá de tus intereses. Si necesitas *trolls* de Internet, los activistas de la derecha alternativa de Internet



son una buena opción. Si necesitas violencia, necesitas gente que esté acostumbrada a luchar en las calles.

La elección más sencilla es: gente de derechas o de izquierdas. Puedes guiarte por tu gusto personal. Después de todo, vas a pasar mucho tiempo con ellos. Más allá de eso, hay algunas cuestiones prácticas que considerar. En muchos países, los grupos de derechas son significativamente mejores para la violencia, así que, si eso es lo que necesitas, comienza a practicar los brindis que harás en el cumpleaños de Hitler. Los movimientos de derechas también tienen otra ventaja: en la mayoría de países europeos, así como en Estados Unidos, la policía los trata con mucha indulgencia. Esto enlaza con cuánto quieres arriesgarte exponiéndote a la Segunda Inquisición con esta asociación.

Sin embargo, si se te da realmente bien mezclarte con mortales, un grupo de izquierdas puede proporcionarte una tapadera excelente. Nuestra experiencia sugiere que la Segunda Inquisición no espera

encontrar a nuestra clase entre activistas ecologistas, incluso aunque estén muy vigilados por diversas agencias de inteligencia.

Segundo, aprende a soltar su discurso. Documentate. Es fácil de hacer en línea. Suele compensar asumir el rol de alguien que controla los límites dentro del grupo y que desafía a la gente en terrenos ideológicos. Así puedes hacer que la gente te tema al tiempo que evitas comprometerte con el auténtico trabajo.

Fecha de caducidad

Infiltrarse y hacerse con el poder de un grupo político marginal es un proyecto a corto plazo, de unos meses a una década. La escena cambia rápidamente. La gente envejece y se marcha. Tendrás problemas para mantenerte al día con la nueva jerga política, y quienes te rodean comenzarán a sospechar de ti.

Esto conduce a la última regla: nunca te infiltres sin un plan de escape ■

— Dalia Nakache, ideóloga revolucionaria Anarquista francesa

VIGILA TU TERRUÑO

—Eh. Ésa es la misma firma que vimos hace un par de calles. ¿Es alguien que conozcas? —preguntó la Niña.

—Sí, marca el dominio —expliqué. La Niña tenía montones de preguntas, pero yo trataba de tener paciencia. No es como si tuviera a nadie más—. Así las demás bandas saben que no tienen que Cazar aquí.

—¿Y si la gente normal..., ya sabes, si los humanos las ven? —Aceleré el paso para mantener mi ritmo.

—Ése es el quid. No queremos chupópteros dando por culo en nuestro territorio y tampoco queremos bandas mortales.

—No puede ser difícil proteger tu territorio de la gente normal, ¿no? —sonaba entusiasmada, feliz de estar con los tíos duros del Equipo V.

—No quieres joder con la Mascarada —dije mientras entrábamos en el coche—. Así que hay que mantener la cabeza fría. Y los mortales también pueden ser peligrosos. Nunca los subestimes.

—¿Por qué no consigues un coche mejor? —preguntó la Niña cuando me puse al volante.

Me volví para mirarla.

—Quiero decir, eres una vampira, ¿no? —continuó—. ¿Por qué no haces que alguien te dé su coche con control mental?

Noté que había estado pensando en ello durante un rato. ¿Por qué somos tan pobres si somos muertas glamurosas?

Y no hay duda de que yo no era muy sofisticada entonces ni tampoco ahora. Parezco la mujer que va a apuñalarte con un pincho en el patio de la prisión. Me gusta mi aspecto, pero no siempre funciona con gente como la Niña. Ella tenía ambición, ya podía notarlo entonces. Yo soy lo que podría decirse una pandillera Anarquista, pero ella quería hacer algo de sí misma. Decía que había sido un cero a la izquierda como humana, una pobretona. No quería seguir siendo una doña nadie como vampira.

—Escucha, Niña, no es tan fácil. He estado en este juego desde hace mucho y no tengo ni idea de cómo lo hacen esos mamones de la Camarilla. Cómo logran ser ricos, vivir en refugios lujosos, mantener un establo de sirvientes. Cuando yo trato de Vincular con Sangre a alguien, simplemente se comporta como un yonqui irresponsable.

—Vale —dijo.

Es algo sobre lo que la mayoría de Anarquistas empiezan a pensar antes o después. ¿Por qué es tan duro vivir?

La casa estaba en ruinas, una de las ventanas estaba rota, pero alguien había cuidado el césped. Me pregunté por qué. Quizás les daba a esos capullos algo que hacer mientras esperaban visitantes sorpresa.

Uno de ellos estaba fumando en el porche, con una pistola descuidadamente a la cintura. Observó somnoliento cómo salíamos del coche. Parecía que hubiera dormido tres noches con esa ropa deportiva de gama media.

—Eh, chicas —nos llamó—. Es mejor que os vayáis.

Parecía que estuviera pensando alguna sugerencia indecente pero no pudiese encontrar ninguna buena.

—Diles que Violeta ha venido de visita. Sabrán quién soy.

Un par de minutos después estábamos dentro.

Estos capullos habían estado traficando en nuestro territorio. No mucho, sólo comprobando si nos dábamos cuenta. Tenían sofás viejos, el olor a maría en el aire, uno trataba de hacer funcionar un equipo de sonido.

—Eh, Violeta, qué bien que estés aquí. Siéntate, has traído a una amiga —comenzó Tom montando el numerito del despreocupado.

—Esto no es una visita social —dije—. Estáis tocándonos los cojones. Esto tiene que parar.

El tipo que trasteaba con los altavoces se detuvo. Todo el mundo nos miraba, evaluándonos.

—¿Quién va a pararnos? —preguntó Tom—. He visto a tus chicos. Sois una broma, un chiste.



Me estaba poniendo a prueba, pero no pasaba nada. Es a lo que había venido. Saqué un cuchillo, todas las miradas se posaron en él. También la de la Niña. Me atravesé la palma con él y lo saqué lentamente. Lancé el cuchillo con fuerza y se clavó en la mesa, vibrando.

—Así de divertidos somos. Ahora cuéntanos tú un chiste.

Tom miraba al cuchillo con aprensión. Flexioné la mano con el agujero.

—Yo me sé uno bueno —dijo la Niña y cogió el cuchillo. Todos la miraron sorprendidos, incluso yo. Miró al cuchillo durante un momento y luego me copió, atravesándose la palma con él. Lo dejó ahí durante un momento antes de sacárselo sin un solo gemido.

—De acuerdo, chicas, sois demasiado chungas para mí —dijo Tom elevando las manos—. Sólo estábamos pasando el rato, no necesitamos que venga gente a

acuchillarse. Un par de los nuestros no tenían claros los límites de vuestro territorio —trató de razonar—. Hablaré con ellos.

—Ha sido increíble —dijo la Niña una vez nos alejamos en coche de allí—. Entiendo que intimidar a humanos funcione así, con sutileza, usando tu Sangre. Pero ¿qué hay de la Camarilla? No podemos proteger nuestro terruño de la Camarilla con trucos de Sangre. Ellos también son chupópteros.

—Sin duda —dije mientras mi mano sanaba sobre el volante—. Son chupópteros, pero no son duros. A veces esta misma mierda funciona también con ellos. Otras veces no. Pero son malísimos leyendo las calles. Puedes engañarles un poco, darles información falsa, hacerles pensar que te están atacando a ti cuando en realidad es a esos mamones que acabamos de visitar.

La Niña me miró, la luz de las farolas recorría su cara.

—¿Sabes qué podríamos hacer? ¿Por qué defender nuestro terruño de una banda como esa cuando podríamos absorberla? ¿Y por qué esperar a que la Camarilla venga a por nosotras cuando podríamos ir nosotras a por ella? De forma furtiva, como vampiros. Puedo enmascararme como humana, ¿por qué no podría hacerlo como Vástago de la Camarilla?

Tenía montones de preguntas. Ya sabes cómo termina esta historia. Yo sigo aquí defendiendo mi pequeño dominio de mamones tanto mortales como inmortales. Lo último que oí es que la Camarilla había hecho Arconte a la Niña. Aún se pasa por aquí de cuando en cuando y su información es siempre de fiar ■

EL PRÍNCIPE debe morir

Estáis todos en Tiflis porque es un refugio seguro para Anarquistas. Si os metéis en problemas en alguna parte, siempre podéis venir aquí. Con una excepción: si eres un Brujah de la vieja Rusia soviética, olvídalos. Nos escindimos de ellos en 1978 en el 52º Congreso Revolucionario y aún hay cuentas por saldar.

Pero el hecho de que estéis todos exiliados no es razón para holgazanear. Como dice el gran maestro revolucionario Salvador García, debemos compartir nuestro conocimiento para así alcanzar las metas de nuestro Movimiento.

Soy Natia Abakelia y os hablaré de cómo lograr una victoria contra nuestros enemigos como los monstruos retorcidos que somos. Muchos creen que el Príncipe caerá cuando le claves una estaca en el corazón, pero tales métodos vulgares nos dejan vulnerables ante la superioridad física de nuestros Antiguos.

No, si realmente queréis luchar como vampiros, debéis abandonar el honor y los principios. Escarbad en lo más profundo de la carne del enemigo y envenenadlo desde dentro.

SER EL SICOFANTE

Ésta es la verdad sobre infiltrarse en la Camarilla: uno debe convertirse en nada, perder la dignidad, el respeto por sí mismo. Ha de convertirse en un sicofante, un servil parásito. Descubriréis que ni los

líderes más experimentados de la Camarilla serán capaces de considerar la posibilidad de que su lameculos pueda ser en realidad un Anarquista. Seréis invisibles para ellos, incluso al tiempo que os apresuráis para cumplir cada una de sus solicitudes.

Podéis usar esta posición de incontables formas. Una de las más destructivas es fomentar una cultura de autoritarismo temeroso. La mayoría de Antiguos lo encuentran adulator, así que es fácil ponerlo en marcha bajo sus narices. Vuestra meta es crear una situación donde toda la organización esté paralizada si el líder no media palabra.

Por ejemplo, todo debe ser aprobado por el Príncipe. Si parece que alguien pudiera tomar iniciativa, preguntadle si está seguro de que el Príncipe aprueba sus planes. Sonaréis como sicofantes, pero habréis plantado la semilla de la duda. Si todo va bien, la ciudad entera se parará cada vez que el Príncipe decida tomarse una noche libre. O muere en un misterioso accidente.

Convertid en una ofensa no ser suficientemente serviles. Cuando el Príncipe haga una broma, tomad nota de quién no se rio y luego mencionádselo a los demás. Vuestra meta es crear una situación donde el Príncipe dé un discurso y nadie se atreva a parar de aplaudir el primero porque tenga miedo de ser visto como desleal.

A corto plazo será bastante parecido a estar trabajado duro para fortalecer el gobierno del Príncipe, pero en realidad lo estáis haciendo extremadamente vulnerable a un ataque externo. Si toda la ciudad

queda condicionada a la inacción paranoica, no puede organizar una respuesta efectiva ante un ataque. El Príncipe cree ser fuerte, pero caerá solo.

ENEMIGOS CERCA Y LEJOS

Hay un concepto que quiero explicaros: el enemigo cercano y el enemigo lejano. Tendemos a reservar nuestra hostilidad más virulenta al enemigo cercano cuando deberíamos conducirla al enemigo lejano.

Para nosotros en el Movimiento Anarquista, los enemigos lejanos están claros. Son la Camarilla, la Segunda Inquisición y otras fuerzas aterradoras que tratan de aplastarnos. Afectan en gran medida a cómo vivimos nuestras no-vidas, pero no son realmente parte de nuestra existencia cotidiana.

El enemigo cercano es alguien que es casi como nosotros pero no del todo. Puede ser una banda Anarquista que busca derrocar al Príncipe pero que no se adscribe a vuestra teoría política anarquista. Pueden ser desertores de la Camarilla que aún no se han adaptado del todo a nuestra forma de vida. En definitiva, son los chupópteros con los que discutís a gritos de política en acalorados encuentros que casi acaban en violencia.

Sabemos quién es el enemigo cercano y a menudo podemos dañarlo. Parece más vulnerable que la poderosa Camarilla y, dado que somos idiotas, centramos nuestros esfuerzos en las luchas internas en lugar de en la revolución.

Sin embargo, ahora que sabéis esto, sabed también que podéis

aprovecharlo contra nuestros enemigos. La Camarilla es igual de susceptible a esto que nosotros. Los Antiguos creen que toda insurrección es un complot de otro Antiguo. Fomentad estos delirios cuando tengáis la oportunidad. Así, las luchas intestinas de la Camarilla harán nuestro trabajo por nosotros.

DIVIDE Y VENCERÁS

Observad la estructura de la ciudad de la Camarilla. Quién está en el poder, quién carece de voz y voto. No os limitéis a las ideas tradicionales de poder y edad. La emoción que estáis buscando es resentimiento. Si sois diligentes, podéis volver hasta al aliado más acérrimo contra el Príncipe.

Pensad en la Tiflis presoviética. Antes de que el Consejo Brujah llevase a Georgia a su órbita, Tiflis tenía uno de esos Príncipes Ancianos Tzimisce que parecen provenir de la Edad Media. Bestias incivilizadas con pretensiones de nobleza.

El Tzimisce tenía un Senescal Nosferatu, un hombre leal que le había servido durante siglos. Parecían inseparables. El Príncipe insultaba al Orlok abiertamente, sugiriendo a menudo que las orgías de sangre que organizaba se arruinarían si el Senescal mostraba su fea cara. Nunca pareció que le importasen las palabras del Príncipe, así que todos asumían que ésa era su dinámica.

Pero nosotros sabíamos que no era así. Al final sólo hizo falta que una bonita y joven Diva se enamorase del Senescal a pesar de su apariencia y comenzase a susurrarle palabras de sedición al oído.

Esa chica era yo, por supuesto. Por aquel entonces yo era una Neonata recientemente Abrazada y el Orlok cometió el error de pensar que era inofensiva. Demasiado joven para suponer una amenaza para alguien tan poderoso como él.

Al final, hizo su jugada para hacerse con la ciudad. Depuso al Príncipe y durante unas pocas noches gloriosas fue el señor del dominio. El Príncipe.

Espero que su victoria le hiciese feliz mientras duró. El Tzimisce nos habría eviscerado, pero el Senescal fue traicionado con facilidad.

SABOTAJE Y PROPIEDAD

Descubriréis que infiltrarse en la Camarilla puede llevar a un sorprendente éxito en la Secta. Mi teoría personal es que, como infiltrado, no tienes que malgastar todo tu tiempo enzarzándote en mezquinos juegos de poder, y eso te hace parecer fiable. Quizás tanto que te hagan Sheriff o Arconte, alguien que llega a participar en la toma de decisiones de la ciudad conforme la Camarilla trata de actuar contra los Anarquistas.

¿Qué podéis hacer para sabotear tales operaciones sin reventar vuestra tapadera?

Un truco clásico es ser insistente con las reglas. Exigid siempre que se sigan los protocolos adecuados, sin importar la urgencia de la situación. Argumentad a favor de interpretar de manera estricta las Tradiciones, contra la iniciativa local. Por ejemplo, si hay una incursión Anarquista en una

ciudad próxima, podéis decirles que no podéis ayudarles hasta que no seáis invitados formalmente por el Príncipe. De otra forma, estaríais violando su dominio igual que los Anarquistas.

Exigid más información.

Porque ¿cómo podéis tomar una decisión sin los hechos? Al fin y al cabo, lo que parece un ataque Anarquista podría ser en realidad un ardido de un Príncipe rival. Es mejor no hacer nada hasta haber enviado más espías al frente. En mi experiencia, nuestra clase es muy susceptible a la paranoia, así que es fácil presentar escenarios en los que la acción inmediata sea un gran error.

Aún más sencillo, podéis simplemente emplantar todas las reuniones: enzarzaros en retórica sin sentido, exigir votaciones simbólicas (“¡La Primogenitura debe

votar la formulación de la carta oficial para felicitar al Príncipe!”), aplazar decisiones importantes para la siguiente reunión. Os sorprendería lo fácil que es descarriar una reunión de crisis cuando hay suficiente ego no-muerto en la mesa.

Por último, aseguraos de abrir a otra ronda de debate decisiones anteriores. ¿Decretó ya el Príncipe que todo el Clan Erudito debe ser desterrado de la ciudad? Si jugáis bien vuestras cartas, la Primogenitura puede tener aún una discusión de cinco horas sobre ello.

MATANDO EL TIEMPO


Si seguís estas directrices, os veréis en una organización de la Camarilla podrida y disfuncional. Tendréis un excelente acceso a información y oportunidades de traición trágica y personal.

Por mucho que os pudiera gustar darle una puñalada tramera al Príncipe (literalmente), abogo en contra de que lo hagáis. Quedaos hasta el final del juego, socavando el edificio incluso mientras se derrumba. Vuestros compatriotas serán capaces de asesinar a los objetivos correctos para causar la máxima confusión. En esto podéis seguir el ejemplo de la Camarilla. En lugar de convertirlo en un espectáculo, guardad silencio y haced que la víctima desaparezca. La Camarilla se quedará preguntándose si la víctima ha sido asesinada, si sólo ha caído en Letargo, si se ha marchado de la ciudad o si ha perdido en una lucha oculta por el poder. ¿Quién sabe?

Si lo hacéis bien, os encontraréis con que la Camarilla prácticamente se mata a sí misma, y seréis vosotros los que quedéis para recoger los restos ■



A VÉR HANGJA



NUESTRAS PALABRAS, nuestros pensamientos, nuestras acciones significan una misma cosa. Hablamos con la Voz de la Sangre. Esto es *A vér hangja*. Éste es el futuro de Hungría, de Europa, del mundo.

Somos la vanguardia de un nuevo orden. No hay Movimiento Anarquista. No hay Camarilla. Sólo hay Sangre y los desperdicios de la historia y la cultura que se interponen en su camino.

Nos alzaremos triunfantes porque nuestra voluntad es la voluntad de la Sangre. Emergeremos de las sombras de la historia y la Mascarada para barrer las corruptas y degeneradas distinciones de Clan y Secta. Brujah, Toreador, Gangrel... no son más que las mentiras de fuerzas retrógradas que quieren retrasar el destino de nuestra Sangre común.

EL DESTINO DE LA HUMANIDAD

La humanidad está desorganizada. En conflicto. Es débil, dirigida por el deseo cobarde del lujo y el confort. Los mortales buscan evitar el destino inherente en su sangre. Siglos de civilización han permitido que el néctar carmesí en su interior se estanque, se debilite y pierda su esplendor.

Todos los de nuestra clase lo saben. Has Cazado la sangre que te corresponde. Has hundido los dientes en el cuello de un mortal prometedor, un hombre o mujer hermoso, joven y fuerte, y has descubierto que su sangre sabe débil, insípida.

Es un hecho: cuando un mortal se alimenta de demasiada comida procesada y azúcares refinados, su sangre sabe distinta, mal. La sociedad moderna ha debilitado a la mayoría de humanos, echando a perder el proceso de la Caza.

Debemos destruir la civilización humana, separándolos, radicalizándolos y dividiéndolos en grupos hasta que se vean obligados a volver a una edad de caza y recolección.

De esta forma, el vampiro y el humano alcanzarán la verdadera simbiosis como especies complementarias: tanto uno como otro cazarán por sustento, de la forma en que debía de serlo hace muchos milenios. Una existencia de verdadera pureza.

Para que esto sea una realidad, debemos abolir los cobardes métodos de nuestra clase y tomar con valentía el control de las instituciones y los movimientos de masas humanos. La pureza de la sangre les importa tanto a los humanos como a los vampiros y, con el tiempo, las políticas de ambos se fusionarán en un poderoso instrumento de voluntad y visión.

LASTRE

Los Antiguos de la Camarilla tiemblan en sus refugios, huyendo de la humanidad como los débiles cobardes que son. La Camarilla ilustra bien cómo el tiempo nos vuelve a todos cobardes. Ellos confunden el poder de la Sangre con la licencia para aferrarse a la existencia a expensas de todas las demás preocupaciones, cuando en realidad deberíamos alegrarnos de sacrificar nuestra vida por la pureza de la sangre. Después de todo, el individuo no es nada. La Voz de la Sangre lo es todo.

La Camarilla debe caer, su riqueza y recursos reconducirse al propósito de nuestro glorioso proyecto.

Ésta es la verdadera tragedia de nuestra herencia. Muchos de nuestra clase miran atrás a las nieblas del tiempo buscando justificación por lo que son. En cierto sentido, no están errados. En el albor de la civilización humana, la sangre era fuerte y nuestra Caza era recompensada. Aun así, esto no tiene nada que ver con Caín, Matusalenes, Antediluvianos y demás patrañas. Eso no es más que los sueños fétidos de los Antiguos, que no pueden entender su anhelo de un tiempo más sencillo en el que no tenían que enfrentarse a los desafíos del mundo actual.

Nosotros vivimos ahora. Esta noche. Éste es nuestro mundo, el mundo que hemos heredado y que queremos purificar. Si un vampiro Anciano busca detenernos, ese vampiro morirá. La historia de una nueva era comienza. Vivimos en el albor de una nueva edad y los mitos del mañana contarán nuestras proezas.

LA SOCIEDAD PERFECTA

Nos comprometemos a construir una nueva sociedad perfecta donde la Voz de la Sangre ahogue el ruido de la existencia moderna. Aun así, los simples sueños no harán que ocurra. Debe haber visión, pero también debe haber voluntad. Nuestra voluntad debe dar forma a la realidad, moldearla a la imagen de la sangre.

Nuestra voluntad triunfa sobre la historia, la sociedad y las mentiras de los Antiguos. La verdad significará lo que dicte nuestra

voluntad. Todo aquello en contra de nuestra voluntad es falso. Así es como creamos una nueva realidad.

Al final, buscamos abolir las cobardes y remilgadas mentiras de la Camarilla. Nos desharemos de eufemismos como la palabra “Vástago” al tiempo que ocupamos nuestro justo lugar como reconstructores del mundo.

La obediencia a la voluntad de la Sangre es la virtud suprema. La forma actual de la humanidad cuya sangre ha degenerado debe ser destruida y reemplazada por una más pura y sencilla. El humano debe seguir al vampiro. Y el vampiro debe seguir la Voz de la Sangre.

El Abrazo es el don supremo porque permite a un humano purificar su sangre hasta transformarse en un ser superior. De hecho, evitamos el término “Abrazo”, ya que es otro eufemismo con el que la vil Camarilla intenta disfrazar nuestra verdadera naturaleza. Para nosotros no es nada menos que la Ascensión de la Sangre.

LOS MÁRTIRES

La única verdad que tenemos es la verdad de la Sangre. Todo lo que se hace en servicio de la Sangre es justo y necesario. Debemos mantenernos puros, alimentarnos sólo de aquéllos que cazan para vivir, que obtienen su propia comida de la naturaleza.

En cierto sentido, todos somos mártires del mundo perfecto del mañana. Nuestro destino como vampiros es construir ese mundo con esfuerzo. Algunos fallaremos, otros resistiremos, pero lo único que importa es el futuro de la Voz de la Sangre ■

Máscara y Mascarada

1 de febrero de 2018

Esta noche he ido a mi primera reunión Anarquista. Clandestina, como era de esperar. Dudo que a las altas esferas de la Camarilla en París les agradase saber que algo así estaba teniendo lugar entre ellos.

Era el único chupóptero nuevo, y me han tratado con mucho recelo, incluso aunque M. respondía por mí. Me han sorprendido tantas cosas. El lugar era el hogar de alguien en una torre de apartamentos, muy normalito. Pensaba que la gente hablaría mucho más sobre filosofía Anarquista, pero no ha sido muy así. Había chicos blancos que parecían haber aprendido de política radical gracias a viejas letras de Rage Against the Machine y norteafricanos que podían citar a Frantz Fanon pero que nunca habían oído hablar del *Manifiesto Anarquista* de Salvador García. Creía que ése era el texto fundacional del Movimiento Anarquista, ¡pero resulta que yo era el único que lo había leído!

6 de febrero de 2018

A veces vivir en secreto como un Anarquista converso en una ciudad de la Camarilla es aterrador. Tengo que obligarme a ir al Elíseo. Otras veces resulta fácil. Hoy una Antigua a la que llamaré E. me ha pedido que le enseñase la vida nocturna de la ciudad porque, cito, «se sentía joven de nuevo». Realmente no la conozco y no soy experto en la vida nocturna, pero el Príncipe la escucha y no tengo especial interés en que me ejecuten. Me he pasado la noche viendo cómo los mortales trataban de ligar con ella mientras ella pretendía ser una ingenua inocente. Estaba tan inmersa en su jueguecito que no creo que se plantease lo que

yo pudiera pensar o ser. Para ella sólo soy otro Neonato. Hoy aquí, mañana muerto.

8 de febrero de 2018

Es un día triste. He ido a pasear al cementerio de Montparnasse. Sé que es un cliché para los de nuestra clase, pero es tranquilo. Ha pasado un año desde que el Príncipe hizo ejecutar a mi Sire. Un montón de chupópteros están resentidos con sus Sires, pero yo nunca lo estuve. Tuvimos una auténtica historia de amor, y ella no llevaba no-muerta mucho más de lo que yo lo llevo ahora. Me engendró ilegalmente y, cuando lo descubrieron, me preguntaron si quería realizar la ejecución. No hacía falta que lo dijeran: si me negaba, me ejecutarían también a mí.

A veces me miento y pretendo que ella prefería morir por la mano de su amante. Esa mentira no puede borrar el hecho de que lo último que vi en sus ojos fue decepción.

Desearía haber sido más valiente. De hecho, cuando aún estaba vivo, uno de mis estudiantes me llamó cobarde a la cara por no ser capaz de plantear al claustro los problemas de discriminación en la universidad.

15 de febrero de 2018

He visto a E. en la calle, por pura casualidad. Aunque no estoy seguro de que fuera una coincidencia. Incluso la noche que pasamos de discotecas ha empezado a parecerme mucho menos espontánea.

Estar en la Camarilla te vuelve paranoico. He estado en dos reuniones Anarquistas y lo mejor de

ellas es que, si no le gusto a alguien, me lo dice a la cara. En la Camarilla se andan con juegos.

Mi conversación con E. ha durado sólo unos minutos antes de que su conductor volviese de la tienda de la esquina y le ha dado tiempo a dejar caer el nombre tanto del fundador de los Estados Libres de California, Jeremy MacNeil (un encanto hasta que se volvió incontrolable, según E.), como de Theo Bell (una tragedia, cómo traicionó a la Camarilla).

17 de febrero de 2018

Estoy jodido. He contactado con los pocos Anarquistas que conozco y les he preguntado sobre los rumores acerca de una especie de ferrocarril subterráneo a Túnez y Marruecos para los que, como yo, necesitan escapar de la Camarilla. Pero no confían en mí lo suficiente.

Cinco minutos de reloj tras hablar con ellos, me han llamado de la oficina del Sheriff y me han pedido muy cortésmente si puedo pasarme por allí.

Sé que podría no ser nada. Estoy seguro de que no tienen la capacidad o la voluntad de vigilar cada uno de mis movimientos. No soy nadie en la Camarilla, sólo alguien que leyó el *Manifiesto Anarquista* en un momento vulnerable y se radicalizó.

Pero a quién quiero engañar. Quizás alguien en los Anarquistas me haya traicionado. Quizás E. me lo vio en la cara. No importa, soy hombre muerto.

18 de febrero de 2018

He decidido dejar de ser un cobarde. Iré a ver al Sheriff, le diré lo que pienso de la ciudad que me obligó a matar a mi Sire y moriré.

Vivir para siempre es una mierda. Nunca llegué lo bastante lejos como para ser un verdadero Anarquista, pero esta noche haré algo de lo que Salvador García estaría orgulloso.

19 de febrero de 2018

Sigo vivo. Más que vivo. He ido a ver al Sheriff lleno de furia justificada, pero no me han preguntado nada. En su lugar, me han hablado de lo felices que estaban de verme asentarme en la no-vida de París y han elogiado que mantenga intactas mis conexiones mortales en el mundo académico. Me han dicho que necesitaban a alguien que vigile a los Renfields que administran muchos de sus activos financieros.

Podría haberles dicho que mi campo es la macroeconomía y que las inversiones no son mi fuerte, pero en vez de eso he dicho “sí, gracias” y he salido de allí controlando medio billón de euros de propiedades de la Camarilla.

26 de febrero de 2018

Estuve en una reunión Anarquista anoche. Me dijeron que me habían aprobado y que podían sacarme de la ciudad si quería. Les he dicho que no.

No puedo explicarlo, pero esa media hora que pasé en la oficina del Sheriff ha cambiado algo en mí. Por primera vez desde que soy un chupóptero he sentido que podía jugar el juego de la Camarilla. Sólo que lo jugaré en su contra. Me vengaré, incluso aunque nunca sepan que he sido yo quien ha desviado sus recursos al servicio de la causa Anarquista.

O lo seré una vez que encuentre alguien a quien Vincular con Sangre para que me explique todas las cosas sobre inversiones que fingí saber ante el Sheriff.

Ya vivo bajo una Mascarada, así que vivir bajo otra en la Camarilla no es para tanto ■





1.

Cuando alguien que ha sido un chupóptero durante unos meses muere, su cuerpo revierte a un cadáver en descomposición. Todos lo sabemos, pero a veces olvidamos lo desagradable que es. Mirando al cuerpo a mis pies me alegro de no tener que respirar.

Johannes no tiene tanta suerte. Le llamo asistente personal, que suena mejor que traficante ascendido a esclavo adicto a la Sangre. Como no comparte mi privilegio vampírico, está vomitando a cuatro patas en el suelo de baldosas rotas.

—No respire por la nariz —le aconsejo.

—Gracias, Signe, muy útil —resuella, mientras rebusca en sus bolsillos algo para limpiarse el vómito de la barba—. Pero, en serio —continúa—, este tipo era Chiquillo del Sheriff. No quiero sonar negativo, pero creo que estamos jodidos.

El duro ritmo del *techno* reverbera a través de los muros de hormigón. Estamos en un almacén bajo los baños. La pista de baile palpita con esos hermosos sacos de sangre mortal saltando y sacudiéndose.

Tengo que vigilarme, es muy fácil comenzar a

pensar en los humanos en términos deshumanizantes. Johannes protesta cuando me refiero a los humanos como aperitivos.

—Déjame pensar. Podríamos despedazarlo —sugiero.

—Oh, Dios... —gime al tiempo que se esfuerza por volver a ponerse de pie—. Nunca había visto un muerto antes.

#NOTSTIA

—¿En serio?

Parece absurdo, pero quizás sea verdad. Yo deserté del Sabbath porque nunca me llamó la idea de una gloriosa muerte en la Cruzada de la Gehenna. Ahora soy un orgulloso miembro de la clase baja Anarquista de Estocolmo y a veces olvido que la vida en el Sabbath puede dejarte con algunos valores muy sesgados.

—Sí, de verdad. —Casi suena enfadado. En mi anterior vida habría matado a un mortal que me hablase así, pero me esfuerzo en tratar a Johannes como a una persona—. ¿Por qué lo has matado?

—Quería el club como territorio. Seguía follando de Sire. Eso no me gustaba. Sólo porque sea Camarilla no quiere decir

que pueda pasarnos por encima. —Para mí todo lo que digo suena perfectamente razonable, pero Johannes sigue con expresión acongojada. Para calmarle, continúo—: Se lo colgaremos a la Inquisición y ya.

—¿Cómo?

—Posteó en Instagram que venía al club. Una estupidez, en mi opinión...

2.

—Ya no estás en el puto Sabbath. No podemos enfrentarnos a la Camarilla directamente. Tenemos que ser discretos, mantener la calma y golpear cuando tengamos ventaja.

Me esfuerzo por oír sus palabras. Estamos tras la mesa del DJ. Es una bonita noche de verano. Pueden verse las estrellas por encima de las copas de los árboles y me deleito ante la idea de que son grandes soles demasiado distantes para quemarme. Khadija es mi mejor amiga en los Anarquistas y valoro su opinión, pero a veces desearía que se centrara más en ser DJ y menos en reprenderme.

—No van a respetarnos si siempre nos dejamos pisotear...

—No —me interrumpe Khadija—. Vivimos la vida anti-Camarilla, sí, pero es una guerra fría.

Usamos el paisaje en nuestro beneficio y volvemos su arrogancia en su contra. —Ve algo en la muchedumbre danzante—. Mira.

Un hombre nervioso se aproxima a la mesa, demasiado joven para el traje que lleva. Como un capitalista en ciernes que acaba de ser aceptado en la escuela de negocios.

—¿Puedes poner *Blank Space* de Taylor Swift?

—grita por encima del ritmo mecánico y machacón de Khadija.

Ella se ríe y se inclina hacia él.

—Mira la sala, tío. Esta gente no quiere oír eso.

Se ruboriza, como si fuese humano.

—No, me refiero... Ésa era la contraseña, ¿no?

—Sí. —Khadija sonríe—. ¿Qué quieres?

—Me han dicho que podrías conseguirme sangre. Ya sabes. Estoy interesado en cosas muy concretas.

—Seguro que podemos. Espera a que termine de pinchar —ronronea.

Khadija está en lo cierto. Los Anarquistas viven entre los mortales de una forma que la Camarilla no hace. A veces, cuando se trata de sangre y peticiones extrañas, encontramos cosas que ellos no pueden.

3.

—Creía que esto sería aburrido, pero estoy

demasiado asustado para aburrirme —susurra Johannes. Se ve ridículo en un traje, siendo el discotequero fibroso y mayorcito que es. Yo tengo bastante buen aspecto acicalada así, aunque decidí llevar tacones en un momento de orgullo. Quería mezclarme en el Elíseo, pero ahora mi único consuelo es que, si me rompo un tobillo, sanaré.

—Gracias, Jean-Paul, por esa fascinante interpretación de un clásico estocástico —canturrea la Guardiania del Elíseo. Su voz se oye sin esfuerzo por encima del murmullo de la conversación en el salón. Es una mujer imponente. Con los Cainitas, la palabra “atemporal” comienza a perder significado, pero ella realmente lo parece—. Sentíos libres de participar de los refrigerios mientras esperamos al siguiente intérprete.

Ofrezco a la sala mi sonrisa más falsa. Si mis antiguos compañeros de manada del Sabbat pudieran verme ahora, pasando el rato en un Elíseo de la Camarilla con mi propio Renfield como compañía...

—¿Lo tienes? —susurra la Guardiania deslizándose hacia mí. Sin una invitación suya, no tendríamos nada que hacer aquí. Su compostura se quiebra ahora que está tan cerca de lo que ansía.

—Sin duda. —Saco el vial de sangre discretamente de mi bolso y se lo tiendo—. La sangre de un refugiado varón y homosexual, desconsolado por la deportación que le aguarda mañana por la mañana. Como solicitaste.

Johannes ha tratado de hacerme sentir culpable desde que obtuve el encargo. Dice que es inadmisiblemente depredar a gente en tales aprietos. Y me la suda, pero empiezo a pensar que tiene razón. Dice que deberíamos alzar el puño. No estoy segura de que me guste: la primera persona contra la que él podría alzarlo soy yo.

—Gracias, querida. —La Guardiania da el vial a un sirviente que aparece de la nada—. Hay algo más. He oído que podrías obtener Sangre de un vampiro del Sabbat.

La solicitud me pilla por sorpresa.

—¿Para qué lo necesitas?

—Dicen que el Sabbat hace extraños rituales que dejan un sabor inconfundible en la Sangre. Si es cierto, me gustaría mucho probarlo —dice, y no dudo de su sinceridad. A veces lo que suena como un oscuro complot es sólo Ansia.

—¿Sabes qué? Puedo ayudarte, pero tú tienes que hacer algo por mí a cambio ■

VITAE DE ÁCIDO LISERGICO

A sí que **¿qué haces** cuando la Camarilla y sus Antiguos son demasiado duros para vencerlos físicamente y están bien conectados para hacerlo políticamente? ¿Cómo combates contra esas posibilidades aplastantes?

Comedia.

Humor.

Risa.

Así es como se hace.

Sigue los pasos de los Merry Pranksters de antaño y viaja de una ciudad de la Camarilla a otra, sorprendiendo a los viejales y mostrándoles que el Príncipe es sólo un idiota corriente, ¡igual que el resto de nosotros!

Sólo recuerda hacerlo rápido y con astucia, porque a veces el castigo por hacer de bufón es la muerte. Nunca olvides que el enemigo es más cruel y mezquino de lo que podrías imaginar.

He aquí algunos clásicos para empezar:

1. Explota la Mascarada. Muchos Antiguos y Príncipes van a lugares públicos como estrenos de cine, aperturas de galerías, recaudaciones de fondos políticas y bailes benéficos. La presencia de mortales les impide reaccionar con demasiada fuerza, incluso si haces el clásico activista del tartazo en la cara.

2. Usa representantes mortales. Lo mejor de los mortales es que no saben que los vampiros existen, lo que significa que puedes contratarles, forzarles o empujarles a hacer cosas que, estrictamente hablando, van en contra de sus intereses. Los Antiguos no pueden usar sus Poderes para revelar la verdadera naturaleza de tu engaño si el mortal tampoco es consciente de ella. Sólo recuerda no usar a ningún mortal al que aprecies. Dominar a uno para que moleste a un Antiguo en público es divertido, pero puede acabar matándolo.

3. Los vampiros viejos no comprenden el mundo actual. Puedes aprovecharte de eso para burlarte de ellos. ¿Recuerdas ese episodio de *The IT Crowd* en el que fingen que Internet es una caja? Podrías llevarlo a cabo contra la mayoría de Príncipes de la Camarilla. Lo mejor es que los demás Antiguos tampoco entenderán la broma.

Hay una alternativa divertida sólo para los que puedan acercarse a un Antiguo: convencerlo de que para mantener la Mascarada necesita adaptarse a la moda actual. Después vístelo con algo ridículo.

4. Golpéalos donde duele, no donde yace su poder. Si un Antiguo adora un Van Gogh que está en un museo, ve allí y pintarrájalo con un mensaje que sólo un chupóp-tero entendería. No caigas en la trampa de asumir que un Antiguo tiene todo lo que aprecia en su refugio.

5. Seduce al juguete sexual del Príncipe y fóllatelo en la cama que comparten. Vale, estrictamente hablando esto no es una broma, pero te lo recomiendo por el subidón.

6. Ataca el refugio del Antiguo si tienes agallas. Lleva una cámara, ponte una máscara y restriégate el paquete contra sus almohadas, escupe en los cócteles de sangre de su frigorífico y escribe “soy tonto” en las paredes con un marcador ultravioleta. Luego súbelo a YouTube. Lo mejor es que ni siquiera es una ruptura de la Mascarada.

7. Muchos Antiguos coleccionan arte. Sólo unos pocos entienden el arte contemporáneo. Explota esto fingiendo ser un tratante de arte y vendiéndole un pedazo de mierda como una nueva obra maestra. Pero ten cuidado: a veces el Antiguo puede tener tal estatus en los círculos artísticos que esa mierda se convierte mágicamente en algo que vale

muchísimo sólo porque a él le gusta. Incluso que se revele que fue una broma puede convertirse en parte de la pieza. De hecho, no te metas en el arte contemporáneo. Acabará contigo.

8. Infíltrate en una producción cinematográfica o en un espectáculo de Broadway notorios y asegúrate de que uno de los personajes sea una clara parodia del príncipe. Puntos extra si es una película de vampiros. Más puntos extra si el Príncipe no puede hacer nada porque interferir en un proyecto bajo tanto escrutinio pondría en riesgo la Mascarada. (P. D.: No rompas la Mascarada).

9. Pasa información sobre la Camarilla local a la Segunda Inquisición. Te partirás de risa cuando sus refugios sean asaltados en una sola noche. Ojo, esto tampoco es una broma y puede hacer que te maten. La Segunda Inquisición no es algo con lo que jugársela. No lo hagas.

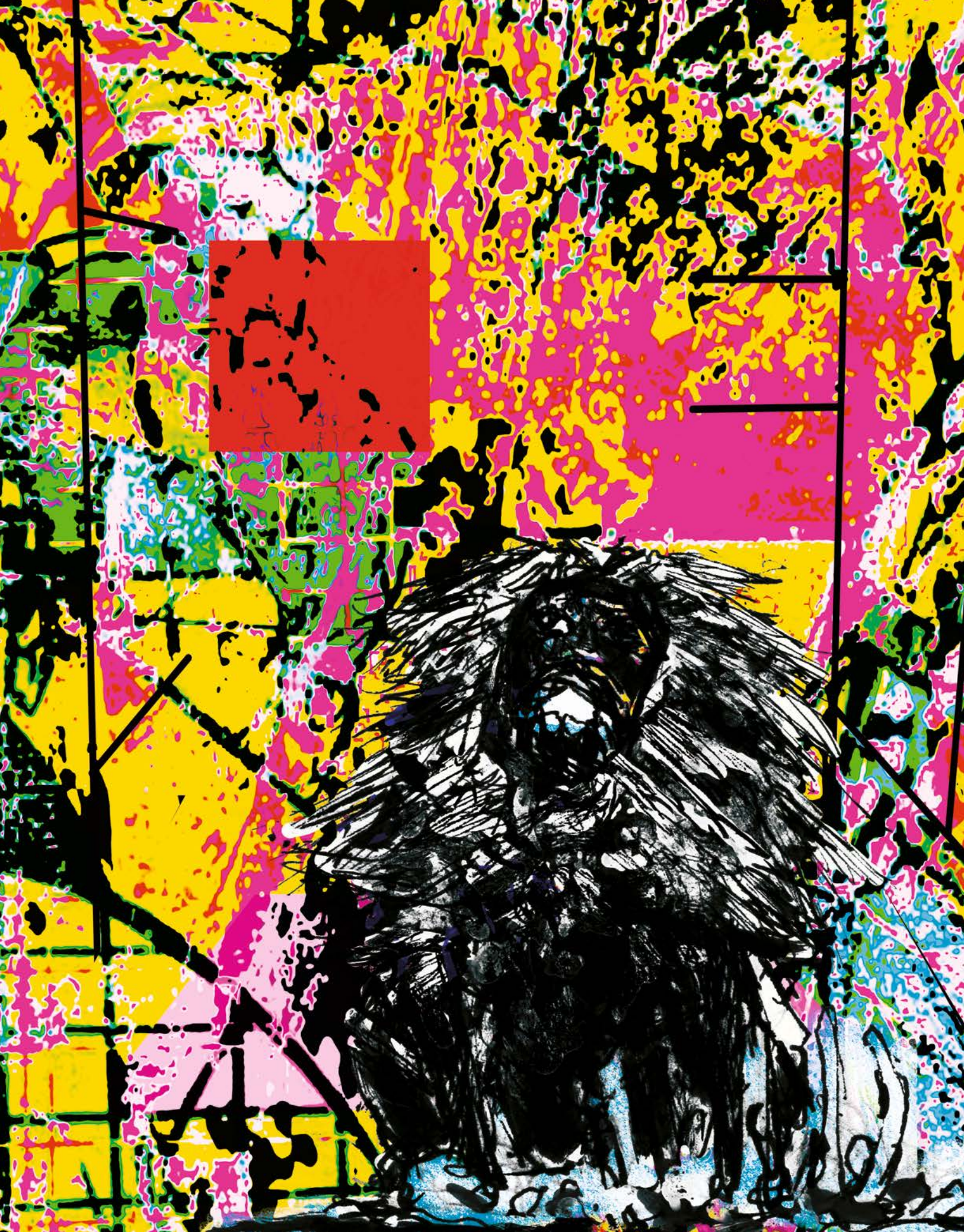
10. Una idea si eres especialmente suicida: golpea en medio del Elíseo. Piensa en algo humillante y ataca al Príncipe con ello. Tírale vino por encima. Contrata a un enano para que se burle de él. Lo que sea. Si lo haces bien, perderá los nervios y se volverá loco ante todos sus amigos y aliados, por lo que tendrá que mantener la compostura. Por supuesto, es posible que no lo logre y que te mate en un ataque asesino. En este caso, morirás feliz sabiendo que la víctima de tu bufonada ha sido humillada públicamente.

Todas estas opciones funcionan mejor si trabajáis como grupo, os aseguráis de conocer a vuestras víctimas y os movéis rápido. Una vez que la broma golpea a su objetivo, ya deberíais estar en marcha. La meta es demostrar que ningún Antiguo de la Camarilla es intocable y que hasta los más poderosos pueden ser humillados.

Si no te importa sentirte sucio y degradado, puedes involucrar a vampiros de la Camarilla en tus planes. Muchos de ellos también odian a los Antiguos, y la intriga es justo lo que les va, incluso aunque nunca hayan tenido las agallas de llevarla a cabo.

Por último, tienes que tener cuidado en caso de que también el Príncipe decida hacerse el gracioso. Algunos son tan viejos que su sentido del humor se desarrolló cuando patear tullidos aún era la cumbre de la comedia. Algunos Antiguos son estirados y sofisticados, pero te sorprendería saber cuántos de ellos tienen simplemente mal gusto. Pregúntale si no a cualquiera que viese los entretenimientos en la corte del anti-guo Príncipe de Berlín, Gustav Breidenstein ■

— Anónimo



El Manifiesto de Perth

Sabes quién soy. Soy una Chiquilla de la Barón de Perth, Thomasina Payne. Mi familia vivió en esta tierra mucho antes de que los británicos o la Camarilla arribasen a estas costas. Fui Abrazada porque Payne quería a un nativo con el que jugar.

Mi Sire me contó sus planes para Perth en 1953 antes de que me marchase permanentemente. He predicho todo lo que ha ocurrido desde entonces y he estado en lo cierto a cada paso.

Esto es lo que siempre quiso. Cuando decía que le entristecía tener que recurrir a medidas extremas, mentía. En su corazón siempre ha sido una Diva de la Camarilla; se vestía con el traje de anarquía que se le acomodaba en cada momento.

La cuestión es: ¿tenemos lo que queremos? ¿Somos realmente libres? ¿O estamos viviendo en

un falso Estado Libre, un régimen neocamarillista cuyo propósito era simplemente reemplazar a los viejos gobernantes con otros nuevos?

Dejadme hacer una última predicción: Payne declarará Perth una ciudad de la Camarilla y a sí misma, Príncipe. Dirá que es para normalizar las relaciones entre Perth y la Camarilla y traer una nueva era de paz.

No mencionará que ése era su plan desde el principio.

Nuestras exigencias

Debemos proteger la libertad de Perth como ciudad Anarquista a cualquier precio. Debemos abolir las estructuras cuasi-Camarilla y crear una igualdad real. Debemos asegurarnos de que los territorios de alimentación de Perth

están disponibles para todos y de que todos los Anarquistas tienen licencia para lidiar con su familia, gente, sirvientes y seguidores mortales como consideren conveniente.

La humanidad es nuestra herencia colectiva. Los mortales que viven en Perth deben beneficiar a todos los Anarquistas por igual.

La Barón Thomasina Payne debe responsabilizarse por sus crímenes contra el Movimiento Anarquista. Exigimos justicia, no paz: si la lucha por eliminar a Payne requiere actos de violencia contra sus partidarios, estamos preparados.

Nuestra historia

Durante treinta años, los ciudadanos de la Sangre que viven en Perth han sido supuestamente libres. Expulsamos a la

Camarilla hasta que los únicos que quedaron eran los Tremere. Instituímos nuestro propio sistema, un Círculo gobernante, para erigir una base de poder como preparativo ante un inevitable contraataque Camarilla que nunca llegó. En su lugar, ocurrió algo más insidioso. Las ideas originales de libertad y toma de decisiones participativas se marchitaron bajo la autoridad de los vampiros europeos que componían el Círculo. Hace cinco años, el Círculo votó convertir a uno de sus miembros, Thomasina Payne, en Barón y limitarse a sí mismos a un puesto de consejeros.

Esto es lo que tenemos ahora. Payne es Príncipe a todos los efectos, el Círculo es su Primogenitura.

Perth podría haber sido un auténtico Estado Libre, un ejemplo de

sociedad igualitaria para todos los ciudadanos de la Sangre a pesar de nuestra historia de colonización y tiranía a manos de la Camarilla. En su lugar, gracias a los esfuerzos de nuestra Barón tenemos falsa anarquía.

En ninguna parte esto es tan evidente como en la Ley de Diez instituida por el Círculo. Aparentemente, la idea es que la población Anarquista esté dividida en grupos de diez que sean responsables unos de otros. En la realidad, se ha convertido en un sistema de castigo colectivo antiindividualista en el que se responsabiliza a inocentes de los crímenes de aquéllos que arbitrariamente pertenecen al mismo grupo.

Sus crímenes

Durante su tiempo en el Círculo, Payne abogó por hacer que la creación de Progenie estuviera sujeta a la aprobación del Círculo. Tras convertirse en Barón, ha concedido ese derecho sólo a vampiros europeos.

Payne ha prohibido alimentarse en cualquier área salvo la que ha designado a cada Anarquista. El castigo por romper esta ley es un año de servicio al Movimiento. El año pasado vimos lo que eso significaba cuando un ofensor fue sentenciado a servir como mayordomo de Payne.

El castigo estándar por romper las leyes de Payne ha sido el destierro, un período de servicio establecido o la muerte. Durante su tiempo en el Círculo, tuvimos dos ejecuciones por año. Ahora como Barón, ese número se ha triplicado.

El gobierno de Payne nos ha traído tiranía, hambre y muerte. Ha trabajado duro para asegurarse de que nuestra clase siga siendo blanca y europea pese a sus gestos simbólicos por lo contrario.

Su castigo

Thomasina Payne abandonará el cargo de Barón, el cual será abolido.

Thomasina Payne colaborará con una comisión encargada de hacer públicos sus crímenes e identificar a sus víctimas.

Según determine la comisión, Thomasina Payne asumirá los deberes de un ciudadano Anarquista ordinario de Perth. Se le solicitará que informe de todos y cada uno de sus contactos con Vástagos de la Camarilla.

Durante su tiempo como Barón, Payne sentenció a numerosos Anarquistas a actuar como sirvientes personales en nombre de servir al Movimiento. Hasta el momento en que la comisión emita su veredicto final, Payne ha de actuar como sirviente en todos los eventos Anarquistas de Perth, con tareas similares a las que impuso a sus súbditos.

Una vez que la comisión emita su veredicto de destierro o Muerte Definitiva, Payne lo aceptará.

No atenerse a los términos de su castigo significa que Thomasina Payne acepta un veredicto de Muerte Definitiva.

Nuestro nuevo orden

El puesto de Barón, el Círculo y el sistema de castigo colectivo de la Ley de Diez han demostrado ser un fracaso. Toda futura organización Anarquista en Perth debe sostenerse sobre la toma de decisiones colectiva y participativa.

Nuestro principio básico debe ser que siempre tengas voz en cada decisión que te afecte.

La descolonización debe guiar nuestros esfuerzos a la hora de desarrollar la población Anarquista de Perth. Al menos la mitad de los futuros ciudadanos Anarquistas debe ser de procedencia indígena.

Todos los vampiros de más de cien años de edad deben ser desterrados permanentemente de la ciudad.

Debemos construir juntos nuestra sociedad inmortal, pero todos sabemos que será sobre estos principios o no será.

**Ahora, reclamemos nuestro orgullo.
Perth aún puede ser la ciudad que una
vez soñamos.**

Sabes quién soy,

Tru

¡DEVORA AL RICO!

O un manifiesto sobre la política de la alegría

Has estado en esas reuniones. Te has sentado en el círculo, esperando tu turno para hablar. Has escuchado a una víctima de la crueldad de la Camarilla contar su historia. El Sheriff torturó a sus amigos hasta la muerte. El Príncipe la convirtió en bufón de la corte. Estás furioso y es tu turno para hablar. Pides acción. Exiges cambio.

Propones enmiendas a la estructura de toma de decisiones de tu célula revolucionaria.

A nuestra revolución le falta algo. A nuestros encuentros, manifiestos y acciones de insurrección les falta algo. Falta algo incluso cuando combatimos a nuestro enemigo en las calles.

Lo que falta es Sangre. La sensación de hincarle bien el diente en la garganta a un delicado Patricio y llevarte su Sangre a la boca. Paladearla. Sentir el sabor. Y luego seguir succionando hasta que no quede nada. Ni siquiera una voluta del alma de ese pobre bastardo.

Necesitamos devolver la alegría a la revolución. Y la Sangre es alegría.

Un relato de felicidad

Déjame contarte una historia sobre una única noche en la revolución vampírica. Como sabes, soy una chica de su ciudad. Nací en Cracovia, me convertí en Anarquista en Cracovia e incluso cuando no estoy allí mi corazón siempre permanece en Cracovia. En mi ciudad tenemos algo llamado “amor propio”. Sé que es un concepto ajeno a muchos de quienes viven en ciudades de la Camarilla, pero tú también puedes tenerlo si tiras a la cuneta a la Gran C.

En fin. De cuando en cuando, la Camarilla planea hacerse con nuestra ciudad. Ha aprendido que no puede matarnos, así que en su lugar prueba algo más insidioso. Nos manda a alguien bien conectado en la política mortal, que sabe a quién sobornar o chantajear. El plan es fortalecer la fuerza policial, erradicar nuestra base de poder mortal y terminar por asaltar nuestros refugios. Si el plan funciona, morimos a manos de antidisturbios y sin que un solo vampiro de la Camarilla se manche sus delicadas manos.

Esta vez enviaron a un guaperas Ventrue con un traje elegante y una sonrisa perfecta. El sujeto perfecto para esas fantasías de follar por odio,

para los que les guste. Se alojaba en una *suite* en el Grand, y lo sabíamos al minuto de que pusiera un pie en el edificio. Decidimos usar uno de sus trucos y enviar a nuestros amigos humanos Szymon y Piotr para que lidiase con él durante el día.

¿Quién crees que ganará? ¿Un monstruo de doscientos años o un puñado de nuestros chicos con estacas?

Eso es.

Cuando llegué a la escena, el Patricio estaba estacado en la bañera y Szymon estaba sentado en el retrete, leyendo una revista sobre decoración de interiores.

Arrastré al Patricio a la cama y le mordí.

Es algo que echamos de menos en la revolución: Sangre Ventrue. Es buena mierda. Realmente buena. Pasa de todo eso de “el Príncipe te hace un Vínculo de Sangre forzoso”

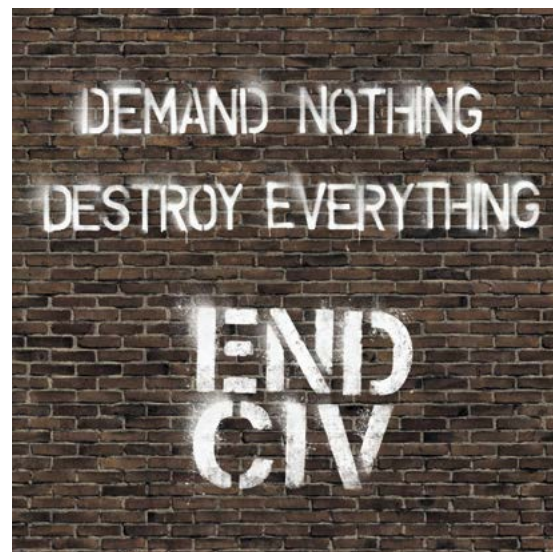


y céntrate en el sabor, los matices. Verás a qué me refiero.

Así que estoy dejándole seco, a horcajadas sobre su cuerpo paralizado, chupándole toda la Sangre, y de repente me doy cuenta de lo desalentadores y tristes que se han vuelto nuestros asuntos. Peleamos, morimos, hablamos, planeamos y en algún momento de todo ello olvidamos por qué lo estamos haciendo.

Queremos una vida mejor. Queremos ser libres. Queremos experimentar los placeres de nuestra existencia no-muerta. Y uno de ellos es asaltar la bodega. Disfrutar de la dulce y añeja Sangre de la Camarilla.

Sigo sorbiendo y chupando aun cuando su cadáver está seco. Mucha gente monta un drama con la Diablerie, como si le estuvieras extirpando el alma o algo. Personalmente, lo encuentro un acto muy íntimo. Todo lo que él es, destilado en algo similar a Sangre. Conforme entra en mí, él cesa de existir. Todo lo que él era se convierte en parte de mí.



¡DEVORA AL RICO!

No dejes que los años te machaquen. No cedas a la desesperanza y el miedo. Mírate en el espejo y repite en alto: «Me merezco ser feliz. Y la Diablerie es felicidad».

FIRMADO,

1. Agata “tu Revolucionaria de Ensueño” Starek

2. Tú. Este manifiesto no necesita más nombres. Ve, disfruta de la revolución y deja secos a algunos polvetes de la Camarilla.

P. D.: Te recomiendo probar una amplia variedad de Clanes, Generaciones y grupos de edad. Una vez que tengas algo de experiencia Diabolizando vampiros de la Camarilla, te verás capaz de debatir si la edad aporta algo al sabor o si la Sangre Malkavian se disfruta mejor en vaso o directamente de un cadáver marchito ■



Una utopía de Sangre en el Amazonas

Manaos, Brasil – 12 de noviembre de 1981

He encontrado un niño con una oreja perfectamente formada en medio de la cara. No tiene ningún otro rasgo. Ni nariz, ni boca, ni ojos. Para cuando murió, entendimos que nuestro mundo perfecto no iba a serlo mucho más.

Conozco a mucha gente interesada en si nuestro experimento utópico está funcionando. Te encomiendo que disemines estas notas entre ellos. Estoy seguro de que nos ridiculizarán por creer que podíamos encontrar un lugar sin contaminar por monstruos ancianos, pero durante algunos buenos años tuvimos nuestra utopía en la selva amazónica. Asentamientos humanos prístinos, villas y ciudades alejadas de todo.

El chico fue el primero, pero no el último. Nunca he visto nada como eso. Seguían apareciendo, niños, adultos, ancianos; todos mutilados de la misma forma.

Tengo una hacienda bastante agradable. Vivo aquí como huésped permanente de una familia mortal. De hecho, cuando era humano también vivía aquí. Me hace feliz que esta familia adinerada me sirva, a un medio nativo al que ni siquiera habrían escupido cuando era mortal. Aun así, he acabado preocupándome de ellos a mi manera. Una noche, me desperté y me encontré a uno de los niños de pie sobre mi cama. Su boca babeaba y escupía las palabras: «Escucha la voz de Caín».

Así es como el Sabbat hizo su entrada en nuestra parte del mundo.

En alguna parte de la selva, Brasil – 3 de mayo de 1982

Ojalá pudiéramos encontrarlos. Cuando vinimos al Amazonas, creíamos que estábamos a salvo de los monstruos del mundo exterior. Si percibíamos el olor de la Camarilla, podríamos desaparecer en pequeños asentamientos y esperar a que se marchase.

Estaba seguro de que ningún chupasangre podría derrotarme en mi propio terreno. Quizás a los demás que vinieron conmigo (la mayoría eran europeos cansados de la Guerra de las Edades), pero no a mí. Yo conozco la selva.

Pero ya no estoy tan seguro.

Ahora Manaos está lleno de vampiros ignorantes y dementes. El Sabbat acude a la ciudad, secuestra a un puñado de humanos, los abraza y se marcha. No les importa una mierda la Mascarada. Los nuevos vampiros crean más de su especie.

He matado docenas de ellos, algunos deformes y mutilados, que gritaban y balbuceaban. Muchos de los otros Anarquistas que vinieron conmigo al Amazonas no tienen estómago para asesinar. Yo fui un marino en una vida pasada. Ahora sólo soy un ejecutor que trata de detener la marea de sangre.

Manaos, Brasil – 9 de septiembre de 1982

Creemos que hay sólo tres auténticos vampiros del Sabbat ahí fuera. El resto son sólo lugareños abrazados. He logrado que una de sus víctimas hable. Le habían cubierto la boca con carne, pero se la abrí con un cuchillo. Me dijo que hablaban español y que eran dos mujeres y un hombre.

No conocemos sus nombres, pero llamamos a su artesana de la carne “Mariposa”. Le gusta eliminar rasgos y reemplazarlos con orejas. Es muy meticulosa. Una vez vimos a un hombre con diez orejas por toda la cabeza.

Tres de ellos, casi cincuenta de nosotros. Mutilan a los mortales. Abrazan gente en nuestros pueblos y ciudades, y aun así no podemos encontrarlos.

Tu amiga polaca Agata Starek estuvo aquí un mes en verano. No la quería aquí porque es casi tan mala como el Sabbat, pero al final le supliqué que se quedase; tiene verdadero talento para matar a los jóvenes.

En alguna parte del río Solimões, Brasil – 11 de noviembre de 1982
Sé que decirlo así es anticlimático, pero creo que hemos ganado. Me llegó la noticia de que estaba pasando algo en una explotación forestal. Cuando llegué allí, todo el mundo estaba muerto salvo por un puñado de desafortunados deformes que se arrastraban por el barro. El Sabbat se ha burlado de ellos mutilándolos y forzándolos a competir con mentiras de salvación.

Nunca he visto tal carnicería salvo tras el paso de los escuadrones de la muerte. Algunos de los cuerpos estaban exangües, otros esparcidos por el suelo en húmedos trozos rojos. Cuando alcancé al Sabbat, estaban enloquecidos a causa de las drogas en sangre y cantando, gritando y bailando entre las ruinas. No fue una lucha, no hablé con ellos. Sólo les maté.



He estado cazando a su Progenie a lo largo del río y pensando en la libertad. No creo que el Sabbat viniera a combatir con nosotros. Acudieron a la selva por la misma razón que nosotros: para ser libres. Sólo que su libertad significa sangre, demencia y muerte.

Manaos, Brasil – 5 de junio de 1986
He encontrado a otra de los vampiros que dejó el Sabbat. Era una criaturita confundida y agresiva que vivía de la sangre de sus familiares mortales. Cuando la ejecuté, susurró una oración a Caín. El Sabbat está muerto en la Amazonia, pero su fe pervive ■

EXTIRPA ESTA MÁCULA

[Discurso dado por un oficial de la Camarilla,
transcrito por un rebelde leal en el Cónclave de Galway 2010]

¡Vástagos de la Camarilla!

Por acuerdo con los Justicar presentes en este Cónclave, hoy os presento una moción concerniente a la resolución de la Guerra Total de Exterminio. Las razones de esta medida extraordinaria son las siguientes: en septiembre de 2008, las organizaciones Anarquistas trataron de hacerse con el poder de una serie de ciudades por todo el mundo tras filtrarse la localización de la Capilla Tremere en Viena a agencias mortales. Se destronó a Príncipes, se ejecutó a Primogénitos y se expulsó de sus puestos a autoridades legítimas. Así fue como se cometió una violación de los términos de paz.

El éxito temporal de su revolución protegió en cierto sentido a estos criminales de las fauces de la justicia. Tras ello, alegaron justificación moral al afirmar que la Camarilla era la culpable del arranque de hostilidades.

Esta afirmación es deliberada y objetivamente falsa. Sin embargo, estas falsas acusaciones condujeron como consecuencia a un alzamiento mundial de las Generaciones más débiles y a situaciones de desorden bajo las cuales ahora debemos sobrevivir, y fue una clara violación de las garantías que se nos dieron en el tratado. De hecho, todas las promesas que hicieron no demostraron ser más que malditos engaños e ilusiones.

En el transcurso de las décadas desde que se firmó el tratado, nuestra Secta ha sufrido reveses y deterioro en muchos dominios, pero aun así hemos mantenido nuestras promesas y hemos mostrado resolución. Nadie puede negar que hemos mantenido los solemnes juramentos que hicimos en el convenio.

Es despreciable que los responsables de este grave alzamiento sientan necesario inventar mil excusas y eufemismos para sus acciones en lugar de simplemente reconocer con franqueza lo que han hecho. Un análisis objetivo de su motín y las promesas que nos hicieron y una vez proclamaron es una acusación aplastante contra los arquitectos de su crimen, una sin igual en toda nuestra historia.

Esta insurgencia es la mayor panoplia marcial a la que nunca nos hemos enfrentado. El número de Sangre Débil que ha apoyado incondicionalmente este alzamiento exaltando sin piedad sus pasiones no era una mera fracción de su conjunto, fue, según sabemos ahora, casi su totalidad.

Ahora necesitamos limpiar nuestra Secta de arriba hacia abajo como forma de rechazar minuciosamente las ideas, organizaciones y Vástagos que ahora reconocemos como la causa subyacente de la decadencia de nuestra sociedad.

La Camarilla debe ahora luchar, a pesar de la más horrible opresión, por convertir a más Cainitas que nunca, en términos de espíritu y voluntad, a la acción defensiva. Alzarse y luchar para EXTIRPAR LA MÁCULA.

La desintegración de la Secta y toda la comunidad vampírica en facciones opuestas e irreconocibles que las falsas doctrinas de los Anarquistas provocan de forma sistemática significa la destrucción de la base de cualquier posible vida común.

Esta disolución viola los principios del orden social. El planteamiento completamente divergente de estos individuos de los conceptos de Estado, sociedad, orden, fidelidad, servicio y honor presenta diferencias que conducirán a una guerra en la que todos nos enfrentemos entre nosotros. Comenzando con la demencia humana del pasado siglo, este desarrollo conducirá, como dictan las leyes de la naturaleza, a un absoluto desastre.

La congregación de estos instintos primitivos conduce a asociar su teoría política y sus acciones criminales, comenzando con el pillaje y la invasión de nuestros dominios y ciudades, emboscadas, intrusiones y demás cosas moralmente sancionadas por la teoría Anarquista. Este método de individuos que aterrorizan la convivencia ya ha costado a la Camarilla más de 200 destruidos sólo en el último año.

La caída de la Capilla Tremere de Viena, que no fue más que una misión espectacularmente exitosa dentro de una operación a gran escala, es sólo una muestra de lo que le aguarda al mundo si triunfa su demoniaca doctrina. Ni este cónclave ni la Camarilla en conjunto se han concienciado lo suficiente de la dimensión de las operaciones que ahora mismo planea esta infiel organización.

La meta de este cónclave ha de ser extirpar esta mácula y eliminar cualquier rastro del fenómeno Anarquista, no sólo en interés de la Camarilla, sino de toda la especie vampírica.

Este cónclave no debe permitirse agitarse ante ningún miedo o especulación en su decisión para resolver el problema. Ahora es responsabilidad del cónclave adoptar una resolución firme en lo

que a él respecta, pues no afectará al destino de los Anarquistas y las Sectas que confraternicen con ellos. En este sentido, la Camarilla no se guía más que por preservar las viejas costumbres.

Para concluir, ahora debe concedérseme la posición de soberanía absoluta en tiempo de guerra, la cual es necesaria en dicha situación para poner fin a tales recientes desarrollos. Sólo haré uso de esta autoridad si es necesaria para aplicar medidas vitales para llevar a cabo una guerra total. No se recortarán los derechos de los Clanes ni se alterará su posición dentro de la Camarilla. No peligrará la autoridad de nadie de este cónclave ni de la Camarilla. La posición y el respeto por las Tradiciones se mantendrán inviolables.

Pero, si hemos de sobrevivir, alguien ha de tener estos poderes. Y si no soy yo, ¿quién?

Por ello, hemos de insistir en la aprobación de esta moción. En cualquier caso, solicito ahora una decisión.

¡Podéis ahora, compañeros Vástagos, escoger por vosotros mismos entre paz y guerra! ¡EXTIRPAD ESTA MÁCULA! ■

LOS CLANES LIBRES



«E y, ey, para el carro. Vas a caldear el ambiente si sigues soltando estereotipos de Clan y calumnias de la Camarilla así. El Movimiento es una unión de individuos libres, no de "Clanes" o Líneas de Sangre, y ni los Crepusculares ni los libres saben qué es un Clan o no les importa ni una pizca qué tipo de Sangre te engrasa las venas. No hay duda de que nuestros dones y maldiciones difieren ligeramente, pero ¿de verdad vas a dejar que tu supuesta herencia te defina hoy en día? La obsesión con la pureza de la Sangre, quién es el Sire de tu Sire y mierdas por el estilo..., revisa esa forma de pensar al entrar por la puerta. Te hemos acogido a pesar de tener Sangre Azul, ¿no? Pues no comiences con esa mierda o te verás siendo el que sufra prejuicios de Clan, porque no hay ninguna duda de que aquí tu gente no va a ganar concursos de popularidad de mierda en base a su linaje»

CLAN Brujah

Damsel:

Me ha llegado el rumor de que estás trabajando en enseñarle a la sangre nueva cómo tratamos al ganado, así que he preguntado por ahí a Chusma con la que comparto algunas ideas para poder ofrecerte cierta variedad de perspectivas no tan nubladas por la sangre con coca de Los Ángeles. Helas aquí:

Nos sentimos más cómodos ocultándonos entre la humanidad, manipulándola desde dentro. Aunque aún hay unos cuantos Príncipes y Primogénitos Helenos, y más comúnmente Barones Anarquistas, nuestra mayor esfera de interés es la mortal. Sabemos que las sanguijuelas necesitan gente viva para permanecer estimuladas y, más importante, bien alimentadas. Los juegos políticos de los Vástagos no son nada si un vampiro apenas puede expresarse o recordar lo que era sentir calidez. Despreciamos las normas estrictas, los fríos rituales y el statu quo social. Siempre luchamos por el cambio, incluso si éste implica sufrimiento. Y ése es quizás nuestro mayor vínculo con los vivos: los necesitamos para guiarlos y ser guiados por sus ideas, para ayudarles a tener sus visiones del futuro y traer cambios permanentes.

Parece que, a pesar de nuestra adoración del humano marginado, nos alimentamos principalmente de ese tipo de ganado. Supongo que es como si fuéramos pastores que no pudieran evitar dar un mordisco a sus más preciados corderos de cuando en cuando. No me malinterpretes: adoro poner a punto a un jodido pez gordo de Wall Street y luego acabar con él, pero es más por Ansia que por malicia y buena práctica revolucionaria. En cualquier caso, probablemente sea un esclavo de los Sangre Azul, así que servirá de mensaje para su amo. La cuestión es que disfrutamos de la fogosa sangre de los rebeldes y los oprimidos, porque así somos nosotros. Somos lo que comemos. Y también es más fácil comer entre los tuyos.

Nos encastramos en lo más profundo de la sociedad mortal, siguiendo y ocasionalmente dirigiendo los movimientos políticos y antipolíticos,

alentando y manipulando a los activistas mortales y actuando como agitadores en causas grandes y pequeñas. Fastidiamos a los demás Clanes con nuestra habilidad para controlar a los mortales como piezas de ajedrez, pero ese mismo talento nos hace valiosos en cualquier dominio.

Somos un Clan de individuos. Tan fácil tendemos a la izquierda como a la derecha, nos aferramos a un fundamentalismo religioso como somos ateos militantes. Somos un Clan de extremos, para bien o para mal, pero eso significa que abarcamos un amplio espectro entre los mortales.

Nuestro deseo de estar fuera de la cultura dominante nos sumerge en lo que el ganado llama contracultura. Para los foráneos, nos dividimos en dos grupos: los que cambian junto con las modas mortales y los que se quedan encerrados en una era de contracultura concreta. Una vez que un vampiro ha existido en la no-muerte durante tres o cuatro décadas, la cultura mortal suele dejarlo atrás. Este fenómeno genera Brujah que aún se visten y viven como mods, rockeros, punkis, hippies y góticos, a pesar de que la época de esos movimientos ha pasado a la historia. Algunos rechazamos la necesidad de emular a los mortales rebeldes y decimos “que les jodan” a los piercings, tatuajes y las modas claramente en favor de la ropa casual y trajes asequibles. Algo tan simple como la moda crea una fuerte división dentro del Clan: los posturistas y los vendidos.

Todos sabemos de qué clase es tu Sire, señorita. Ahora, haz lo correcto con nuestros jóvenes ■

/Bell



En 2009 desapareció en Copenhague Peter Fallesen, un motorista Anarquista con la lengua suelta. Yo fui quien encontró su mano izquierda y su portátil dentro de un microondas que aún estaba encendido. Toda su presencia en línea, el sitio de la web oscura que regentaba, etc., había sido borrado y la computadora, sabotada a conciencia. Las noticias informaron que una cabeza humana podrida apareció en una oficina postal una semana después. Los policías nunca lo entendieron, pero el mensaje en la calle era claro: los soplones reciben su merecido. Yo apostaría por mis Hermanos del Movimiento. La Cam lo habría hecho limpiamente antes que arriesgarse a atraer la atención por hacer ejemplo de él. Recordaré el olor a carne quemada y plástico frito hasta que me convierta en polvo, así que supongo que funciona como disuasión ■

Los Brujah en la sociedad vampírica

Pocos Vástagos fuera del Clan nos reconocen por más que nuestras capacidades físicas y temperamento voluble. Los que hacen causa común con nosotros descubren una familia de muertos a los que aún les importan las cosas. Oradores hábiles, capaces de vencer a Vástagos y ganado de luchar por un mundo distinto. Los Brujah usamos estos talentos para fomentar levantamientos, destapar prácticas corruptas y alentar a la acción a los que carecen de inspiración.

En los dominios gobernados por Brujah hay una sensación palpable de alzamiento social. La Chusma no creemos que nuestra sociedad esté apartada o siquiera distante de los vivos, así que solemos reflejar los movimientos de los mortales, asegurándonos de que cualquier cambio en las costumbres sociales se dé también en el ámbito vampírico. Los Vástagos de una ciudad de la Chusma necesitan estar listos para cambiar frecuentemente de líder, ideología, costumbres y localización del Elíseo. Solemos señalar que no somos frívolos *punkis* adolescentes que se aburren de las normas tras unas cuantas noches, sino viajeros en la travesía de la experiencia e iluminación humanas. Nos preguntamos: ¿por qué deberíamos asentarnos en una única forma de hacer las cosas cuando tenemos toda una eternidad para experimentar?

El deseo Brujah del cambio constante nos enfrenta directamente a los Reyes y sus peones mortales. Llevamos milenios oponiéndonos unos a otros, los B luchando siempre por nuevas formas de vivir en la noche, los Reyes tratando de imponer un gobierno y unas costumbres invariables a sus vasallos, vivos y muertos. Si no fuera por ellos, el adagio revolucionario “un mundo distinto es posible” sería cierto.

Por primera vez desde la formación del Movimiento Anarquista, los Brujah actuaron como uno cuando el representante del Clan, Theo Bell, decapitó públicamente al viejo Hardestadt, rey de Reyes. Bell declaró rechazar a la Camarilla y unirse en su totalidad al Movimiento Anarquista. Incluso los Brujah Helenos, que permanecieron predominantemente en la Camarilla, estuvieron de acuerdo en que era tiempo de un cambio. En mi opinión, ésta fue la culminación del movimiento de la Pregunta Roja que

comenzó en torno al cambio de milenio. Empezamos a preguntarnos “¿por qué obedecemos?” y a partir de ahí sólo había una conclusión lógica: no tenemos razón para obedecer salvo el miedo. Este comportamiento fuerza a los demás Clanes a tomarnos muy en serio. Aunque permanecemos divididos en facciones escindidas, como siempre, hemos demostrado que mordemos con fuerza cuando se nos oprime.

En estas noches, la reputación de nuestro Clan de actuar primero y organizar después coloca a algunas ciudades Anarquistas en una nueva posición de relevancia, mientras destruye otras desde dentro al tiempo que la Camarilla envía a su policía secreta, Azotes y Arcontes a destruirnos. Es el momento de luchar. Sabemos lo que pasa. Los que fallan al Clan a la hora de proteger la libertad de los libres son demasiado débiles o corruptos, tienen demasiado miedo o simplemente no son dignos de tener éxito ■

[Comienza la grabación]

Bell: ¿Por qué estás grabando esto?

Jack: No creo que vaya a estar mucho más tiempo por aquí. O me voy a dormir o me van a pillar. Calculo que ésta será mi última década.

Bell: Así que ¿éste es tu testamento y última voluntad?

Jack: ¡No, joder! Éste es mi consejo para que se lo hagas llegar a cualquier otro hijoputa que se una a los Punks cuando el punk esté tan muerto como la música disco.

Bell: Bueno, me tienes aquí por mi opinión, así que vamos.

Jack: Vale, sacos de mierda, oíd. Como Brujah os vais a ver empujados a mucha mierda. Vais a querer aplastar cosas, destrozar gente, ser un torbellino en una cáscara no-muerta.

Bell: Pero podéis dirigir esa ira, ¿no?

Jack: ¿Como hiciste tú cuando te quitaste la correa de Hardestadt?

[Risas]

Bell: Te ríes, pero sí. Todos los vampiros somos pecadores. No nos libramos. Pero puedes dirigir el pecado para hacer el bien a tu Clan. Vas a ser más hijo de puta, violento, genocida y judas que cualquier Ventrue o Toreador. No podrás evitarlo, es lo que hay. Lo que sí puedes hacer es asegurarte de estar en el lugar correcto cuando pasa.

Jack: Sí, todos tenemos nuestros vicios y la mayoría son violentos. Los Helenos los llaman cosas como “ira”, “obsesión”, “autodesprecio”, “baja autoestima”.

Bell: ¿Qué?

Jack: En serio. Nosotros los tratamos como si fueran la Bestia que viene a mordernos, pero los filósofos dicen que todo nace de nuestro odio por nosotros mismos. Que pagamos nuestras frustraciones con los demás.

Bell: Y ahí es donde surgen tus virtudes. Si quieres autodenominarte como algo duro, usa “defensor”, “rebelde”, “tempestad dirigida” o alguna mierda así.

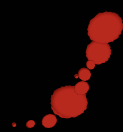
Jack: ¿Tempestad dirigida?

Bell: La cuestión es sencilla. Todos los Clanes tienen sus defectos. Los nuestros nos hacen abusivos, crueles y destructivos. Si queréis sobrevivir como Brujah durante más de un mes, rodeaos de gente a la que odiéis de forma genuina. Así, cuando perdáis los estribos pero bien, la pagaréis con alguien o algo que haya que derribar pero al que os asustaría atacar si vuestra sensibilidad estuviera a pleno rendimiento.

Jack: Eso es todo. Bienvenidos al Clan Brujah: hogar de rabia, venganza y rebelión.

[Fin de la grabación]





Damsel

En línea hace 10 minutos

Gracias por las fotos chicarrón.
Me han puesto muy muy cachonda.

*No hay problema muñeca.
Soy todo un macho. Pura sangre aria,
como dijiste.
Justo como te gusta.*

Cómo lo sabes. La próxima vez quiero que estés
aquí en persona. Quiero que me rodees con esos
enormes brazos, que me levantes y me tomes.
Capullo fascista.

*Claro que sí. ¿Mañana por la noche? ¿Tienes
algún fetiche del que necesite saber?
¿Me acabas de llamar capullo fascista?*

Claro que no. El autocorrector. lol
Mañana por la noche suena genial.
Y sí, tengo uno.
¿Te importa si te muerdo? Me gusta clavarle
los dientes a un grandullón como tú.

Mientras no me muerdas en mi panzerfaust...

No prometo nada...







EL SAW CLAN

El hombre corría, jadeando, tropezando, deseando llevar mejores zapatos para huir por el bosque. Deseaba no haber dejado nunca el coche después de que se averiase. Es lo que te dice que hagas la dirección general de carreteras, pero quizás si se hubiese quedado dentro ahora estaría a salvo. No, tenía que correr. Había luces en la distancia. Sólo tenía que alcanzarlas.

A los silenciosos rastreadores que le pisaban los talones no les importaba su miedo. Era su energía, la vitalidad de su sangre lo que los atraía. La manada de Ferales quería macerarlo como probablemente él maceraba los filetes en su tiempo. Lo querían tierno y listo.

Cuando se enganchó el pie en una raíz y cayó en el suelo musgoso, dejando escapar un grito al romperse el tobillo, los cuatro Gangrel se abalanzaron sobre él.

—¿Qué...? Ayuda, por favor. Hay lobos a...

La voz del hombre se interrumpió cuando uno de los vampiros le abrió la garganta. Los cuatro se alimentaron como manada, tomando cada uno un miembro y mordiendo con fuerza ■





Informe nº 50: Depredadores de los suburbios

Casi todos los posmortales establecen sus territorios de caza en las ciudades. Hemos observado que estas criaturas infectadas acechan a los mansos en clubes nocturnos populares; suponemos que las multitudes facilitan la adquisición de sustento.

Una excepción a esta regla son los bebedores por primera vez denominados "Gangrel" por el inquisidor franciscano Guillermo de Baskerville. Estas criaturas parecen morar fuera de la sociedad mayoritaria y prefieren alimentarse en lugares apartados, donde la sangre es más difícil de encontrar. Muchos frecuentan bares de camioneros, moteles y los suburbios menos prósperos de las ciudades ricas. Las regiones más pobres (ver Gary, en Indiana, Estados Unidos; Detroit, en Michigan, Estados Unidos; Middlesbrough, Reino Unido; Cádiz, España) atraen a estas criaturas con gran frecuencia.

Parece habitual para estos cuerpos neutros salvajes perseguir por deporte a mansos solitarios a través de regiones aisladas o invadir hogares. Hemos registrado la destrucción de un bar de carretera por parte de una manada de estas bestias (ver informe nº 51).

Los "Gangrel" se mezclan con los mansos y adquieren una especie de propiedad sobre marginados similares a ellos. A diferencia de los "Nosferratas" y otras razas, los "Gangrel" no se alimentan de su suministro, los usan como guardaespaldas, mensajeros y distracciones. Es posible que también los usen como compañía, aunque esta escuela de pensamiento lo único que hace es humanizar a estos blancos ■

Los Gangrel en la sociedad vampírica

Los Gangrel fueron una vez un reputado Clan de la Camarilla, aunque su marcha al final del siglo pasado los estableció como Independientes. La reciente posición de la Camarilla de que cualquiera que no es Camarilla es Anarquista pareció agradales. Las Bestias enarbolaban con orgullo el estandarte Anarquista mientras los Brujah y el Ministerio migraban para unírseles.

El rol de los Gangrel entre los Vástagos siempre fue el de perro fiel al que se enviaba para atacar al enemigo. Durante siglos, sirvieron como cazadores y guardaespaldas, hasta que la humillación fue demasiada. Ahora el Clan es libre de dictaduras y reclama los caminos como su dominio.

Es habitual encontrar vampiros de este Clan tanto en dominios Camarilla como Anarquistas, ya que pocos se arriesgarían a insultar a un Animal pidiéndole que se marchase. Sin embargo, los Príncipes de la Camarilla ya no pueden darles órdenes. Los Gangrel pueden realizar servicios a la ciudad por una cuota o porque se preocupan por la zona de los Vástagos locales, pero no porque sea su responsabilidad. Esta libertad les proporciona un estatus y un aire de mercenarios que aprecian en estas noches.

Aunque el Clan no alberga muchos activistas filosóficos o políticos, sus puntos de vista tienden a alinearse con los de los Brujah, lo que provoca que se consideren parientes. Los Ventrue, Toreador y Tremere miran al Clan con recelo, pues esperan una represalia tras años de maltrato. Pero los Gangrel no parecen estar planeando ningún gran ataque. El Clan se compone de vampiros salvajes y salvajes es como permanecen ■

Déjame contarte una historia sobre la alimentación.

Una vez había una Feral de nombre Garra de Sangre. Probablemente no era su verdadero nombre, pero da igual.

Garra de Sangre era una punki de la vieja escuela. Se peinaba como ellos, llevaba parches, tenía *piercings* en la cara y ponía música dura a todo volumen. Desafiaba las normas y combatía el orden establecido. El Clan la adoraba. Era una salvaje en una sociedad urbana. Hizo amigos entre los Rebeldes y los Orloks. Se ganó la reputación de nunca arrodillarse ante un Príncipe.

Pero Garra de Sangre tenía un fallo: se alimentaba de sus compañeros.

Los Gangrel nunca nos alimentamos de los nuestros. Y por nuestros me refiero a los mortales de los que nos rodeamos.

Garra de Sangre se alimentaba de punkis. Se alimentaba de sus familias. Pensaba que no pasaba nada. Después de todo, parecían disfrutarlo. Pero la alimentación debilitaba a su manada, mortales como eran. Se atiborró de sangre la noche anterior a una fuga de la prisión planeada que lideraban sus seguidores mortales.

Craso error.

Condujo a su anémico ejército a la valla de la prisión y abrió la verja. Apenas podían sostener sus porras, cuchillos y pistolas. Fue una escena terrible. Todos cayeron ante el fuego de las armas, de rodillas o inconscientes por puro cansancio.

Garra de Sangre escapó, pero ahora estaba sola. No tenía manada y los demás Ferales la escupían por la forma en que había tratado a su ganado.

¿Tiene moraleja esta historia? Podría decirte que no te alimentes de los tuyos. O instarte a ser precavido. Podría resaltar que Garra de Sangre era arrogante y que nuestro Clan es veleidoso porque le conviene. Podría decirte que un Feral solitario carece de propósito.

Pero no. Es sólo algo que ocurrió. Espero que aprendas de ello ■

Rudi

En línea

La Iglesia de Caín predica sobre el pecado. Déjame decirte algo sobre el pecado, pequeño Retoño. Déjame hablarte del apocalipsis.

En mis días mortales, era tan gay como se puede ser. Supongo que aún lo soy. Supongo que la Iglesia lo considera una enfermedad.

Era un árabe en un país de blancos. Si había un crimen, trataban de colgármelo. Todo el mundo creía que estaba enfadado. Guerra, supongo.

Nunca pillé el bicho, pero joder si la gente me trataba como a un leproso. Peste.

Mi primera comida como vampiro fue mi familia. Muerte.

¿Qué significa todo esto?

Que le den a todo. La Iglesia te dirá que todo lo que haces está mal para que te pongas a su servicio al sentirti culpable. Nosotros no servimos.

Mira, somos tan proclives a la arrogancia, la ira, la gula y el egoísmo como cualquier otro vampiro. Nosotros un poco más porque no encajamos en el nicho de la Camarilla, no estamos atados por leyes y ningún Sheriff va a impedirnos dejar a un mortal seco.

¿Quieres saber lo que somos los Gangrel?

Somos inhumanos. Nuestro pecado es que, según pasa el tiempo, cada vez parecemos menos humanos y nos volvemos más salvajes, lo que nos permite ser tan animales como nos dicten nuestros instintos.

Nuestro pecado es que estamos retrocediendo en la escala evolutiva y disfrutamos de ello ■



CAITIFF

Caitiff en la sociedad vampírica

Aunque sean idealizados por los Anarquistas como “los libres definitivos”, la existencia de los vampiros sin Clan es muy dura. Los libres tienden al “no eres tu Clan”, pero los vampiros de la misma Sangre comparten afinidad unos con otros y crean lazos por linaje y experiencia mutuos; los Sin Clan no comparten esos puntos en común. Los Toreador gravitarán hacia otros Toreador, igual que los Gangrel a otros de sus filas. Esta afinidad puede no ser una amistad tanto como una familiaridad o un impulso que se lleva en la Sangre.

Los Caitiff no se benefician de esta asociación. Es raro que más de un Caitiff en un dominio muestre las mismas Disciplinas, comparta el mismo Sire o provenga del mismo estatus social o profesión. La conexión entre ellos se debe únicamente a que son marginados. Tal lazo es fuerte, siempre que los Caitiff se toleren unos a otros.

En algunos casos excepcionales, los Caitiff se convierten en Príncipes y Barones, pero el elitismo de Clan, evidente u oculto, hace que los demás Vástagos se burlen de los intentos de hacerse con el poder de los Caitiff. El escarnio lleva a algunos a alcanzar las altas esferas, pero a otros los rompe y los convierte en criaturas amargadas que juran venganza.

Todos los Sangre Débil son Caitiff. Su débil Sangre de Decimocuarta a Decimosexta Generación está tan diluida que no porta los rasgos de sus ancestros. Pero no todos son Crepusculares. Los Sin Clan han existido siempre, su Sangre quedaba silenciada por el extrañamiento de su Sire y su Clan, por amargura y abandono, por Abrazar a ganado humano débil o estando desesperadamente hambriento, por extraños accidentes sobrenaturales, etc. La verdad es que nadie sabe por qué algunos Condenados nacen sin Clan, pero todo el mundo tiene una teoría. En algunas ciudades, como Estocolmo, el vínculo entre Caitiff y Sangre Débil ha tenido como resultado una floreciente Secta nueva, una que desafía las tradiciones hasta de los Anarquistas radicales. Estos chupópteros se han apropiado el nombre de “los Libres” y celebran estar libres de las maldiciones e impulsos peculiares de los Clanes. Se ven a sí mismos como el siguiente paso en la evolución vampírica: una raza mejor y más pura, la única que sobrevivirá a la Segunda Inquisición.

La Iglesia de Caín considera a los Caitiff y los Sangre Débil tanto portentos del fin de los tiempos como anatema de su adoración de los Antediluvianos. En su doctrina, cualquier vampiro que no sea de los 13 Clanes establecidos es pecaminoso a ojos de los Primeros. Esta adversidad une a muchos Caitiff y Crepusculares contra la Iglesia de Caín. Pocos Caitiff son miembros de la Camarilla, la exclusiva Secta que desdeña a los Sin Clan como basura que carece de la tutela y la tradición necesarias para ser miembros, especialmente en la era de la Inquisición ■

De: *elterrible@sunburst.mx*
Para: *clessscum@bloodspot.org*
Cc:
Asunto: *Alimentación*

Sin un Sire, no vas a tener mucha idea sobre de quién alimentarte y dónde hacerlo. Que seas un Anarquista amante de la libertad (¿no lo somos todos?) no quiere decir que puedas hundir tus colmillos en cualquier mortal y empezar a chupar.

Perdona la vulgaridad, amigo mío. Iré al grano.

Nos beneficiamos más de los dones de la sangre exótica que cualquier otro grupo. Ya habrás oído hablar del Sistema Circulatorio y el principio de que alguna sangre sabe distinta y otra incluso confiere alguna que otra ventaja. Como vampiros sin Clan bebemos de cualquiera y necesitamos esas ventajas más que cualquier otro chupóptero. Somos cazadores entusiastas y siempre buscamos cualquier ventaja sobre la competencia.

Te conviene reunir un rebaño anónimo. Piensa en una oficina llena de cubículos, una factoría de empaquetado o los asiduos de un club nocturno. Esa gente suele ser nuestra tapadera para conseguir los mejores sabores del entorno.

Nos subestiman. Los Vástagos creen que somos molestias sin gusto ni marca de Clan y por ello sin preferencias. Pero no te confundas, amigo: necesitamos esas ventajas, así que las tomamos. Catalogamos la sangre que necesitamos y llevamos detallados registros de dónde encontrarla.

Ten todo esto en mente. Aliméntate del rebaño cuando debas hacerlo, bajo la tapadera de tus iguales. Cuando bajen la guardia, ya sea un Príncipe, un Barón, la Inquisición o simplemente el ganado, sal a Cazar tu verdadero objetivo uno a uno. Prepárate una comida y disfruta de cada gota.

Una última cosa: no consideres este *email* un buen ejemplo de cómo comunicarse. Esto habrá disparado gran cantidad de alarmas entre los de arriba, que es por lo que estoy oculto tras una docena de *proxies*. Considéralo una prueba y comienza a correr, pececito. Si logras sobrevivir a la inminente investigación sobre tu paradero, eres digno de ser un sin Clan como yo.



Los pecados de los Caitiff

Los Caitiff son proclives a la arrogancia exhibida por los marginados. Aunque su ostracismo no es por voluntad propia, su resentimiento con la cultura predominante los fuerza a enorgullecerse de cualquier comportamiento que se oponga a los vampiros de los demás Clanes o a los Vástagos de la Camarilla.

Los Caitiff son dados al autoengaño y a la manipulación inconsciente de los humanos. Afirman ser mejores que los demás vampiros debido a su naturaleza marginal, pero tejen redes de intrigas en las sociedades mortales, crean inmensos rebaños y realizan elaboradas cacerías de víctimas de su elección. Aunque su abuso de los mortales no es tan sistemático como el de los Clanes con una rígida jerarquía, su tendencia a maltratar grupos de mortales y a considerar que “así es la vida” revela su insensibilidad ■

CREPUSCULARES

Los Crepusculares en la sociedad vampírica

Los Sangre Débil no deberíamos existir. Al menos eso es lo que nos han dicho. Los que trazan su linaje hasta el Fundador de un Clan pueden contar sus antepasados con los dedos de las manos. Nosotros necesitaríamos al menos tres para llegar a la fuente. Aunque no es que la mayoría sepamos sobre los Ancianos. Si lo hiciéramos, saldríamos corriendo al horno más cercano. En nuestras mentes modernas no tienen cabida dioses de sangre ancestrales, pensamiento mágico y mierda escatológica. Joder, muchos de nosotros ni siquiera nos consideramos vampiros.

Mis fuentes dicen que el “Abrazo” no debería funcionar más allá de la Decimotercera Generación. Pero lo hace. Para los monstruos que nos crearon somos un terrible presagio, o al menos una evidencia preocupante de que tendrían que cuestionarse sus preciadas creencias sobre los orígenes de los Condenados. A pocos Ancianos les gusta repensar las leyes y realidades con las que llevan viviendo milenios. Nos hemos convertido en el símbolo de un extraño presente y un amenazante futuro que no pueden entender ni del que pueden formar parte. Durante más de veinte años, la Camarilla nos ha cazado como a animales, nos ha marcado, esclavizado, se ha alimentado de nosotros y ha usado la sangre nueva como peones en sus guerras secretas. Ahora que los libres han abandonado de una vez la Torre, muchos líderes del Movimiento han declarado que los Crepusculares no tienen nada que temer en los dominios Anarquistas o incluso que se les ofrecerá refugio ante la persecución de la Camarilla en las ciudades libres. Llámame suspicaz, pero es un comienzo.

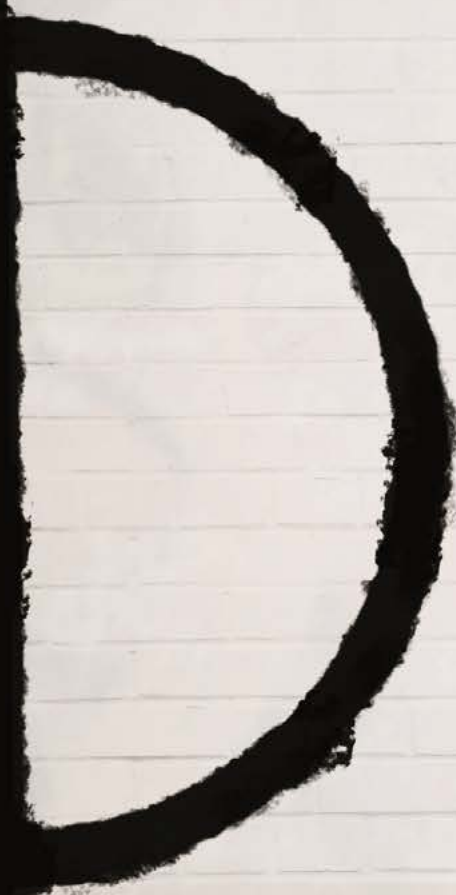
Los Crepusculares despiertan el desdén de los chupópteros más viejos y la simpatía de los más jóvenes. Nuestros Abrazos rara vez son intencionados y nuestra existencia no es bienvenida en la mayoría de dominios. Y aun así, estamos aquí para quedarnos, más numerosos que nunca, a menudo aislados del resto de la sociedad vampírica. Los supersticiosos ni siquiera están del todo seguros de que existamos y los políticos no saben cómo clasificarnos. Ningún otro chupóptero muestra tal capacidad de sobrevivir al sol, mantener comida en nuestro estómago muerto o desarrollar nuevos Poderes a partir de la mezcla de sangre resonante que consumimos. No estamos del todo muertos, y esto acojona de narices a los Sangre Fuerte. Ningún chupóptero puede hacerse pasar por humano como un Crepuscular. Estamos adaptados de forma excepcional para sobrevivir esta era de inquisición y no tenemos nada apostado en esta lucha entre los Condenados. Las historias de nuestras no-vidas son personales, crudas y muy a menudo cortas y sangrientas.

La mayoría de los Crepusculares no queremos tener nada que ver con los monstruos que nos infectaron y no nos identificamos como más que personas con una extraña aflicción. Somos una oportunidad y una amenaza. La Camarilla no reconoce a los Crepusculares como Vástagos y sostiene la Mascarada contra los Mercurianos con la misma diligencia que contra los vivos. Esto significa que los Crepusculares en los dominios de la Camarilla suelen no saber apenas nada sobre lo que son o la cultura de los Condenados en general. Y así queremos seguir, ocupando nuestro propio nicho en el hábitat de la ciudad nocturna, tomando un sorbo aquí y otro allá mientras fingimos que aún somos humanos o buscando desesperadamente una

cura para esta extraña enfermedad. Algunos de nosotros aprendemos la verdad y aspiramos a ser miembros plenos de la Camarilla o el Movimiento Anarquista, como yo lo fui, y nos molestamos en probar nuestra valía ante los mismos monstruos que nos crearon y descartaron.

La amenaza de la persecución que pende constantemente sobre nuestras cabezas provoca que muchos Crepusculares elijan vivir como nómadas que van de un dominio a otro en caravanas o cargueros convertidos en refugios móviles. Nuestra psicología relativamente humana hace que viajar sea una opción menos letal que para los monstruos de Sangre realmente potente. Sin embargo, la mayoría nos establecemos y pronto nos convertimos en maestros de la Mascarada en los bloques urbanos de zonas pobres y proyectos suburbanos que reclamamos como propios. Se nos da tan bien fingir ser humanos que pasamos desapercibidos y operamos en paralelo a la sociedad vampírica, Cazando furtivamente en territorios establecidos sin que nunca nos descubran. Nadamos a la sombra de los tiburones nocturnos, evitamos su atención a cualquier precio al tiempo que Cazamos su misma presa. Aunque somos tan proclives a desarrollar apego y alianzas como cualquiera, nuestra fuerza motriz es la autopreservación y el interés propio. Los Sangre Nueva somos individualistas. Los recién nacidos de la noche aún somos humanos, gente ordinaria cargada con una terrible condición que estamos tratando de entender. Para nosotros, vosotros sois los monstruos: terrores ancestrales que han destruido nuestras vidas y las han reemplazado con horror y sangre. No os daremos las gracias. No somos vosotros. Somos algo nuevo y seguiremos aquí cuando el último de vuestra especie sea cenizas y huesos ■

Me llevó casi un mes darme cuenta de que había cambiado. La primera semana llamé al trabajo diciendo que estaba enfermo, me di un atracón de Netflix y helado mientras mi cuerpo dejaba de funcionar, una función vital tras otra. Johanna vino y me preparó sopa de pescado y me acarició el pelo. No entendía por qué me ponía. Nunca antes me había sentido atraído por chicas, pero ahora de repente mi mejor amiga me ponía cachondo. Traté de ocultarlo, pero se dio cuenta. Dejó de responder mis mensajes desesperados tras un tiempo y, en retrospectiva, me alegra que lo hiciera. En ese momento me sentía solo en el mundo. Normalmente, esos sentimientos son delirios autocríticos, pero esta vez era cierto, nadie vivo podía entender por lo que estaba pasando. Cuando comencé a cagar sangre me di cuenta de que no era una gripe y me obligué a acudir a una clínica nocturna gratuita. Me echaron un vistazo rápido y me llevaron a toda prisa directamente al centro de urgencias más cercano, que le diesen a mi falta de seguro. Me diagnosticaron una enfermedad renal terminal y me dieron un máximo de una semana de vida sin supervisión médica. Me engancharon a una máquina de diálisis y me medicaron hasta que perdí el sentido. Recuerdo muy poco de lo que pasó después, pero cuando desperté en la sala de mantenimiento bajo el hospital, cubierto con la sangre de los demás pacientes, comencé a entender. Era una de esas criaturas que había visto toda mi vida por el rabillo del ojo. Los imperceptibles, los crueles ángeles con agujas en vez de dedos y muerte en su corazón habían terminado por encontrarme y convertirme en su juguete. Fue entonces cuando decidí que era el momento de regresar a Salt Lake City y ver a mi familia. Se alegrarían de ver que Dios finalmente me había aceptado. Compartirían mis bendiciones. Bueno, ambos sabemos cómo acabó eso... ■



Nos codeamos con nuestros amigos y familiares aún vivos sin sentirnos como carniceros que charlan con el ganado. Sus vidas nos importan porque aún somos como ellos. ¡Aún podemos experimentar la mortalidad de la que los monstruos simplemente carecen!

Cuando los nocturnos nos preguntan cómo nos mezclamos con el ganado, les digo lo siguiente: «Es más fácil ver a los vivos con claridad cuando no tienes la cabeza enterrada en el culo de un Príncipe». Solía decir «en tu propio culo», pero desde que fuimos formalmente aceptados como aliados Anarquistas, ahora tiendo a dirigir esa clase de cosas a la Torre. Pero la cuestión es la misma. Si dejas de verte como una persona, como un ser humano, no puedes mezclarte. Lo finges. Nosotros somos auténticos.

Nos mezclamos con los vivos sin dificultad y nos burlamos de aquéllos a los que les cuesta. Es decir, ¿tan difícil es recordar cómo comportarse con amantes y amigos? Crees que pese a ser un capullo chupasangre aún podrías bailar sin estar rígido, pretender beber chupitos, comer nachos, esnifar unas rayas y hacerle una mamada hasta el fondo a un tío en los baños sólo por placer. Pero no, para la mayoría de los chupópteros eso es "ir demasiado lejos". Creo que lo que les pasa es que tienen miedo de ser humanos y se conforman con fingir. No hay duda de por qué se convierten en monstruos.



¿Te acuerdas de E y Lily? Son los inútiles surfistas Sangre Débil a los que te follabas en Santa Mónica allá por 2004. Seamos honestos, no fue tu mejor momento. Lo último que recuerdo de ellos es que Lily se metió en problemas por robar el banco de sangre equivocado y que E se sumió en una depresión cuando su novia lo convirtió en un monstruo. ¿Sabes con quién me encontré la semana pasada? Sip. E sigue por aquí y llevaba a una chica viva del brazo. Iba mirando a todos lados y diciéndole que bajara la voz, así que supongo que no le ha dicho lo que es. Pero ésa no es la sorpresa, no. Ella estaba embarazada de siete

meses y E jura que el niño es suyo. Sé que los Sangre Débil no están del todo muertos, pero venga ya. Si, y digo si, el niño es suyo, no quiero ni imaginarme las posibles complicaciones del parto. Como: ¿dejará seca a la madre desde dentro ese pequeño diablo? ¿Podría una Sangre Débil llevar a término un embarazo? ¿Cómo coño llamamos al hipotético hijo de un Débil? ¿Semicondenado? ¿Dhampiro (eso viene del folclore rumano, por cierto)? ¿Blade? No lo sé. Lo único que sé es que alguien los estaba siguiendo en un Tesla negro. Apostaría por algún Brujo enfermo que quería llevarse al niño a algún retiro de Magia de Sangre en las colinas. Pobres Debiluchos. Normal que nos tengan miedo ■

Pecados de los Crepusculares

Se puede decir que los Sangre Débil son menos dados a comportamientos monstruosos que sus contrapartidas de pura Sangre. Poseen menor capacidad de destrucción y poder inhumano y tienen la oportunidad de actuar de forma encubierta en la sociedad mortal.

A pesar de esto, los Sangre Débil son proclives al vicio. Son vampiros. Deben beber la sangre de los vivos para sobrevivir. Como categoría, su mayor pecado es la manipulación y el engaño. Son fieles a sí mismos, pero mienten a todos los que se preocupan por ellos por pura necesidad. Los otros Vástagos pueden poner distancia entre sus nuevas vidas y los días de sol que abandonaron con el Abrazo. No es el caso de los Sangre Débil, que se aferran a sus

familias y seres queridos y causan daño sin pretenderlo a los que quedan atrapados en las garras de su nueva adicción.

La ambición no es un pecado, pero algunos Sangre Débil eliminan sin reparos a sus rivales en su intento de ascender desde el escalafón más bajo. Ningún grupo de vampiros tiene un estatus tan bajo entre los muertos como los Mercurianos, lo que les crea un constante deseo de obtener una pizca de poder que a veces los consume. La Camarilla se asegura de aprovechar esto, prometiendo poder y pertenencia a quienes venden a sus amigos de Sangre Débil. Los Vástagos lo comparan con una muchedumbre de campesinos a la que se le arroja una única hogaza de pan o una jaula con cientos de ratas famélicas a la que se le hace un agujero. Los Sangre Débil enterrarán amigos, pisotearán aliados y carcomerán a

otros Crepusculares para hacer su propia existencia más sencilla.

Los Mercurianos que se niegan a aceptar en lo que se han convertido se enfrentan al sol de mediodía o tratan de encontrar una forma de vuelta a la mortalidad. Estas sanguijuelas reluctantes no son menos proclives a comportamientos problemáticos que los que abrazan lo que son. Las leyendas urbanas, la pseudociencia y la cultura popular llevan a los Crepusculares a aferrarse a un clavo ardiendo con tal de tener una oportunidad de redención. Las leyendas más comunes afirman que para librarse de su “enfermedad” un Sangre Débil debe acabar con su creador, abstenerse de beber sangre durante un año y un día o incluso beber exclusivamente sangre de vírgenes o de alguna otra fuente “pura”. Aunque apartarse de la noche es una meta digna, siempre conlleva un alto precio en desengaño y tragedia ■

[Comienza la grabación]

Reyes: Amiga, qué bueno hablar contigo. ¿Cómo está la familia?

Smythe-Jefferson: No sé cuánto tiempo podré seguir ocultándoselo. Siento que cada noche de vigilia es una mentira. No pueden seguir en la ignorancia para siempre. ¿Qué hago cuando lo descubran?

Reyes: No van a descubrirlo hasta que tú no quieras. El talento que tienen los vivos para autoengañarse es asombroso.

Smythe-Jefferson: Quizás es que no quiero engañarlos más. No es justo.

Reyes: Lo que te ha pasado no es justo. Pero escúchame: sobreviviremos a esto. Aún tienes trabajo, ¿verdad?

Smythe-Jefferson: De alguna forma he logrado mantenerlo, sí.

Reyes: Entonces aún puedes mantenerlos. Aún los alimentas y les proporcionas un techo. Es lo que muchos hacemos. No tenemos que controlar a una gran parte de la sociedad, así que nos ocultamos entre nuestras familias y amigos. No te sientas mal. Dios te quería viva, chica.

Smythe-Jefferson: Sabes que no me creo eso... He hecho algo terrible, Óscar.

[La grabación acaba y se reinicia]

Reyes: De acuerdo, así que te aseguraste de compartir el amor, ¿eh? Ésa es la forma de ponerle fin.

Smythe-Jefferson: No puedo permitirme que la escuela haga preguntas.

Reyes: No tendrás que hacerlo. Sí, tienes una gran familia. Dales un beso de buenas noches. Sé la madre del año.

Smythe-Jefferson: Esto es enfermizo. Odio esta “vida”.

Reyes: El sol está por allí, si quieres verlo.

Smythe-Jefferson: No es eso lo que quiero decir.

Reyes: Si quieres sobrevivir, debes involucrarte. Dios tiene un plan para nosotros. Todos dicen que no deberíamos estar aquí, pero míranos, amiga. Aquí estamos. Aquí estamos y estamos floreciendo. Es nuestro momento. Sí, tenemos que ensuciarnos las manos y hacer daño a los que amamos, pero Dios tiene lugar para nosotros en Su corazón.

Smythe-Jefferson: Supongo.

[Fin de la grabación]

¿PUEDEN CURARSE LOS SANGRE DÉBIL? ¿Cómo se hace? ¿Cuál es el precio? Apartarse de la maldición y recapturar la humanidad perdida es un clásico de las películas y libros de vampiros. La clave de esta clase de historia es hacer que ser un vampiro parezca sexy, vibrante, interesante y deseable al principio. Después golpea la realidad. Un ser querido es asesinado por los personajes jugadores, los personajes se enfrentan cara a cara con el horror de aquello en lo que se han convertido y su adicción a la sangre los fuerza a hacer cosas que consideraban impensables en vida. Usa las Convicciones y las Piedras de Toque de los personajes jugadores para llevarlos a esos momentos de crisis y luego introduce la posibilidad de redención. Si no te importa el conflicto entre jugadores, un buen truco es presentar dos salidas: recuperar la mortalidad o convertirse en un “verdadero vampiro” a través de la Diablerie, y observa a la coterie de Sangre Débil desgarrarse conforme escogen sendas distintas. Pero, tras introducir la redención como una opción, ¿puede alcanzarse realmente? Recomendamos que no haya una única forma de regresar a la vida. Que, en su lugar, el camino de vuelta a la luz esté directamente ligado al carácter del individuo y a aquello que cree una gran historia emotiva. Una opción podría ser que la redención requiera que el Crepuscular mate a su propio Sire, una misión que fácilmente puede convertirse en una emocionante crónica de múltiples partes, especialmente si los personajes jugadores deciden ayudarse unos a otros a cazar a los monstruos que los crearon. Pero a menudo esto es insuficiente. Además de destruir al Sire, recuperar la mortalidad también podría incluir:

- Una transfusión de sangre completa de un progenitor o hermano. ¡El proceso matará al familiar o lo convertirá en un Sangre Débil!
- Lograr Humanidad 10 y mantenerla mientras dure la caza del Sire.
- Encontrar una forma de realizar el Rito del Signo Rojo, un aterrador ritual que envía al redimido a los fuegos del infierno cuando termine por morir. Por supuesto, el Sangre Débil puede no creer en la condenación, pero pronto será consciente de su error.
- Una persona con Fe Verdadera puede elegir dar su vida por el Crepuscular arrepentido y permitir que la drene en un acto final de martirio para asegurar la salvación de un monstruo.
- El Sangre Débil sacrifica su vida por un humano, retornando a la vida como mortal en un instante antes de morir.
- Sea cual sea el método que escoja el Narrador para redimir a un Crepuscular concreto, él nunca debería saber con certeza si funciona.

CLANES TRAIDORES

MALKAVIAN
DESENCADENADOS

Querida Chiquilla:

Con gran pesar te veo afiliarte al desdichado Movimiento Anarquista. Sé que siempre has perdido los estribos, pero no eres una Brujah. Eres mejor que cualquier miembro de la Chusma. Estoy tan decepcionado porque elijas unirse a un grupo de rufianes cuando tu papá aún está en casa esperándote.

Me marcharé de Milwaukee pronto, así que no me encontrarás aquí. Phoenix es mi destino más probable, pero dependerá de dónde termine el idiota de Esau. En cualquier caso, hay algo que debes saber de nuestro Clan: nunca estuvimos destinados a pertenecer a la Camarilla.

Quizás ya lo sabías. Te ofreceré una versión resumida de la historia que podría actuar como eufórico, si tienes la mente dispuesta.

Cuando asistimos a la Convención de Thorns, nuestro Clan se dividió más o menos por la mitad. Los verdaderos maníacos, los que perdían el control por su temperamento y la conexión con la humanidad, perdieron el rumbo. Pero ¿hacia dónde?

Hacia la Camarilla.

¡Sí! Nuestros cuerdos, nuestros oráculos, se unieron al Sabbat, ya que ésa era nuestra vocación en aquel momento. Es donde nuestra Sangre nos impelía a ir. Pero no, la mitad del Clan se resistió, y, al igual que los polos magnéticos cambian, también lo hizo la cordura de nuestro Clan. El Sabbat volvió locos a los cuerdos y la Camarilla actuó como nepente para la locura. ¡Es cierto!

Así que ¿dónde te deja eso, mi preciosa hija? En el vacío. Igual que tu hermana. Me resulta trágico decirlo, pero ningún Malkavian se unió al Movimiento Anarquista durante su fundación formal. Ni uno solo. ¿Por qué? ¿Porque no nos estaba destinado!

Si te consideras una de los Desencadenados, te estás desconectando de la Sangre, la Telaña, la Red y los polos de los que hablaba.

Me resulta una tragedia que tú y tantos como tú os entreguéis a un agujero negro sin esperanza de salir de él. Pero, en última instancia, es tu elección. Aún te querré, incluso cuando pierdas el contacto con la llamada de la sabiduría de uno u otro lado.

Hasta pronto, mi gloriosa hija. Da saludos de mi parte a tu hermana ■

*Tu Sire,
Jacob*

Gilbert Duane estrechó la mano del Feral, cerrando su mano libre sobre ellas para reforzar su lealtad.

—He esperado mucho tiempo esto, señor Rudi, señor.

Rudi chascó la lengua y sacudió la cabeza como respuesta. Habían deseado representación Malkavian oficial en el Movimiento Anarquista durante mucho tiempo y ahora, con el flujo actual, parecía que una marea de Lunáticos estaba lista a descender sobre los dominios Anarquistas de todo el mundo. «Mucho tiempo, quizás, pero nunca es demasiado tarde». Rudi sonrió a Gilbert tratando de soltar su mano al verla aún atrapada. Rio:

—Creo que podemos decir que has llegado justo cuando las cosas comienzan a ponerse interesantes.

Gilbert sonrió de vuelta, estrujando la mano del otro vampiro de forma incómoda.

—Siempre me he preguntado por qué no hay más Malkavian en los Anarquistas. Es decir, estamos hechos unos para otros, ¿verdad?

Rudi miró las manos de Gilbert y luego de vuelta a su cara.

—Puede soltarme la mano ya, señor Duane.

—Oh, sí. Por supuesto. —Retiró apresuradamente las manos y se las guardó en los bolsillos—. Lo siento, señor Rudi. Estoy emocionado, es todo. Tengo a todos estos amigos conmigo y sé que vamos a hacer de los Anarquistas una Secta más completa y sana.

Rudi asintió y miró por la ventana.

—Y ¿cuándo decía que llegaban? Este vestíbulo no es muy amplio y entiendo que ha convencido

a entre veinte y treinta Malkavian para que abandonen la Camarilla por nosotros. Esperaba que vinieran por turnos.

Miró al oscuro horizonte sin ver las luces de ningún vehículo aproximándose por el camino.

—¿Qué quiere decir, señor Rudi? —Gilbert parecía genuinamente confundido.

Rudi se volvió a él con los ojos entrecerrados.

—A que sería bueno lidiar con diez o así cada vez. No pasa nada si no, sólo que estaremos un poco, eh, apretados. Especialmente con los otros hermanos que ya están aquí.

Gilbert miró con suspicacia a izquierda y derecha, se volvió y luego se llevó la palma de la mano a la frente.

—Oh, Dios. Lo siento tantísimo, señor Rudi, señor. Creía que ya estaban aquí. Pensé que los había invitado. Debe de haber sido un sueño. ¡Un sueño profético! Sí, debe de ser algo que va a pasar. Creo...

Rudi le cortó.

—No pasa nada, señor Duane. Está bien. Tome... Tome asiento por aquí. Voy a hacer algunas llamadas.

Gilbert salió tambaleándose. Rudi se frotó los ojos. Los Malkavian en el Movimiento Anarquista serían un gran golpe, pero parecía imposible juntar más de unos pocos a la vez. Para ser un Clan que supuestamente poseía una inmensa red interna, parecía especialmente resistente a actuar como uno en este asunto ■

Sh. Sí, soy uno de los Desencadenados. No, no se lo vas a decir a nadie.

Antaño, en una tierra de miel y vino, éramos muchos más. Brillábamos como galaxias en esta pequeña Secta, adivinos, sabios consejeros, grandes mentes tras mentes menores.

¿Has oído hablar alguna vez del consejero Malkavian de Salvador García?

Aquellas noches han quedado atrás. En los últimos, uhm, diez o veinte años ha sido como si los Desencadenados marchasen a la deriva hacia uno u otro extremo del espectro. O eras Sabbat o eras Camarilla. Sin espacio para el punto medio. Ninguno en absoluto.

Así que ¿dónde me deja eso? ¿Totalmente solo? En absoluto. Nos estamos filtrando de vuelta desde los extremos, llenando el espacio central, esperando el momento de ser empujados de nuevo.

Es un poco como si fuéramos limaduras de hierro. A ambos lados tenemos imanes que se encienden de cuando en cuando. Cuando nos sueltan, creamos formas hermosas ■

Informe nº 391: Anarcas Confusos

Los posmortales a los que llamamos "Confusos" (que parecen usar una serie de nombres distintos en la sociedad, lo que nos lleva a sospechar que no son una familia como otros cuerpos neutros, sino una infección sobre otra), parecen encajar de forma natural en el grupo conocido como Anarcas. Parece probable que su naturaleza voluble y comportamiento inestable tengan más afinidad con los posmortales Anarcas que con los elitistas de la Camarilla. A pesar de esto, descubrimos que son muy escasos en el primer grupo. Desconocemos si se debe a que ocultan su actividad con éxito o simplemente a que se aferran a la Camarilla con extraña ferocidad.

Recientemente hemos perdido ocho agentes (ver informe nº 389) intentando

convencer a posmortales Confusos de que se unan a los Anarcas sólo para ver qué ocurría. La campaña (detallada en su propio informe) consistió en chantaje y seducción por parte de nuestros contactos, pero falló estrepitosamente, ya que en cada caso los Confusos se percataron del plan y eliminaron a nuestros representantes.

Aunque no le atribuimos ningún

significado místico al Movimiento Anarca ni a la prohibición de que los Confusos se unan a él, nuestras investigaciones no logran descubrir ninguna evidencia sólida de por qué recelan de la Secta en tal grado. Para este agente parece que estos hemóvoros en concreto se apartan de los principios Anarcas. Se requiere una mayor investigación para descubrir la causa ■



Nosferatu Rojos

Un puñetazo en el estómago con suficiente fuerza para paralizar a un mortal apenas hizo que el deforme combatiente se doblase antes de descargar su propio puñetazo. Los dos bichos raros, vestidos con pantalones cortos brillantes y guantes gruesos, se zurraban a lo bestia para entretenimiento de las demás Ratas de Alcantarilla allí reunidas.

—Es la única forma razonable de ajustar cuentas. —Calebros asintió ante el Nosferatu escamoso de pantalón verde y dorado—. Ése es el mío. Un auténtico chico de la Camarilla. —El antiguo Príncipe de Nueva York tosió sonoramente antes de continuar—. No nos preocupan demasiado las Sectas, pero cuando algún Anarquista rompe las Tradiciones... Bueno, tiene que luchar si quiere sobrevivir.

El oponente del vampiro escamoso, una sebosa Rata de Alcantarilla llena de colgajos y con pantalones azul y plata lanzó varios ganchos al abdomen del luchador de Calebros.

—Ése es un Anarquista. Ésa era su excusa para joder la Mascarada de forma tan flagrante. Cuando se rompen las Tradiciones, luchamos.

Los dos se enredaron, ignorando las reglas del boxeo para luchar en el suelo. Se tiraron de los miembros y se golpearon en la cara. Los protectores bucales sujetos con grapas metálicas les impedían atacar con los colmillos.

Uno de los dos jóvenes vampiros que acompañaban a Calebros hizo una pregunta, su voz débil y aflautada como si silbase a través de su garganta bifurcada.

—Entonces, ¿hacéis la vista gorda con los Anarquistas hasta que la lían?

Calebros rió. Su carcajada se convirtió en una tos ahogada que culminó al escupir un coágulo de Vitae.

—No, ahí es donde los demás Clanes se equivocan. Creen que todos los Nosferatu somos iguales y que vemos más allá de la Secta. Es cierto que mantenemos las líneas de comunicación abiertas, pero las Tradiciones son más importantes para nosotros que quizás para cualquier otro Clan.

La Sangre roció el *ring* señalando al campanero que había de cumplir con su deber. El chico de Calebros le había arrancado el brazo derecho a su oponente y lo había tirado a una de las esquinas del cuadrilátero.

—Puedes considerarte Camarilla, Anarquista, Mano Negra o lo que sea. No me importa una mierda, pero si traes la mierda de tu Secta a uno de nuestros dominios, igual que si desdeñas una de las Tradiciones o dejas aunque sea un poquito de lado la Mascarada, aprenderás por las malas que no lo toleramos.

Calebros aplaudió a su luchador según éste salía del *ring* para beber de una marioneta de sangre encadenada.

—Mantendremos a ese Anarquista en hielo un tiempo. Le mantendremos hambriento. Haremos que le entre en la cabeza por qué las Tradiciones son importantes. Estos Nosferatu Rojos creen que están fuera de la ley, libres de los Degenerados que les miran por encima del hombro y toda esa mierda. Pero te lo digo, si no educamos a los nuestros así, habrá muchos menos de nosotros.

Señaló a sus dos acompañantes con sendas manos.

—Nunca olvidéis que somos rupturas andantes y parlantes. Volveos Anarquistas. Como si me importara. Pero sabed que, si lo hacéis, no obtendréis la protección que ofrece la Camarilla y os meteremos en un *ring* con él.

El campeón soltó al mortal seco y alzó sus brazos casi reptiles en señal de victoria mientras el otro luchador vitoreaba ■

Muchos Vástagos me preguntan: ¿por qué Anarquista? Crean que es algo estúpido para un Nosfi. Crean que en la Camarilla estamos seguros, ¿no?

Bueno, están en lo cierto. Si todo lo que queremos es seguridad, nos limitaremos a la Cam. Ben Franklin dijo: «Los que ceden su libertad esencial a cambio de seguridad momentánea no merecen ni libertad ni seguridad». Ese mamonazo tenía algo de razón. Hay más en la vida, especialmente en la vida eterna, que ocultarse en las sombras y pretender que eres más débil que el ganado. Vale, no estamos buscando gobernar a los vivos, pero reconocemos nuestras fortalezas donde nuestros hermanos y hermanas de la Camarilla fingen ser débiles y lastimeros.

¿Sabes qué es lo que hace de mí un Rojo más que ninguna otra cosa? Estaba condenadamente cansado de estar abajo del todo. Especialmente después de que los Gangrel dejaran la Cam, los Nosfis éramos siempre los recogemierda, siempre los últimos en la lista de invitados y siempre los últimos invitados al búnker nuclear cuando llegaba la mierda. Los Nosferatu de la Camarilla nunca lo admitirán en voz alta, pero siempre serán tratados como de segunda o tercera clase en su propia Secta.

Bueno, pues yo digo que se metan eso donde les quepa. Nos llaman Rojos porque es como si hubiésemos tenido una minirrevolución. Yo lo hago porque ya no obedecemos su mierda jerárquica. Y no me refiero a la jerarquía de nuestro Clan, sino la propia Camarilla. Esto va más allá de los lazos de Clan, es un asunto de libertad personal.

Vive libre o muere, ¿no? ■

Informe nº 358: Nosferratas Anarcas

Hemos descubierto una división interesante en los posmortales que se autodenominan "Nosferratas". Aunque parece imposible dividir a esta familia a nivel sanguíneo (han demostrado una lealtad enorme unos a otros sin importar sus creadores, pecados o apariencias), parece eminentemente posible a nivel político.

Los Nosferratas que afirman pertenecer al grupo Anarca lo hacen tan abiertamente que hemos entrevistado a sujetos que nos han rebelado con orgullo su afiliación. Rápidamente menosprecian por su cobardía a sus equivalentes que se encuentran al abrigo de la Camarilla.

Esta división política parece propicia para ser explotada, ya sea teniendo por objetivo a Anarcas desinhibidos o falsificando un ataque que haga parecer que los Anarcas están arremetiendo contra sus parientes ocultos. Tal acción deberá realizarse con sutileza, ya que todas las evidencias muestran que los Nosferratas rápidamente unen fuerzas ante los ataques externos. Cualquier actividad contra ellos ha de parecer interna para romper los estrechos lazos que unen a este grupo ■

De: oldisc@sunburst.uk

Para: 637cx90@sunburst.us

Cc:

Asunto: Sólo para ti

Secreto.

Algunos de nuestros primos han asumido puestos de liderazgo en la banda rebelde. Esto es inaudito a gran escala. Son pocos los que defieren en favor de nuestra familia, como sabes. Podría suponer un gran cisma entre nuestro club náutico y su banda, ¿entiendes?

Necesito que descubras la verdad que hay tras esto. Si es cierto, las nuevas cabezas han de ser decapitadas rápido. Necesita parecer un golpe interno. Si no, su banda hará su movimiento contra nosotros y muchos de los empleados infelices de lo más bajo de nuestro club se les unirán.

Nuestra familia no puede estar al mando en ninguna parte. Ni en nuestro club, ni en la banda, ni en la iglesia. Sacudirá el *statu quo*. Los líderes engendran líderes, los mártires crean mártires. Estamos a salvo tal y como estamos.

Descubre la verdad. Necesitamos saber si estos Rojos están persiguiendo activamente esos puestos. Si es así, es necesario detenerlos.

Sólo estamos a salvo en las sombras ■

Toreador

ABSTRACTOS

—E s increíblemente fácil desdeñar a los Toreador Anarquistas como filisteos esclavos de las modas —susurró Victoria a su compañero mientras se paseaban del brazo por la galería Art Hole—, pero hay algo deliciosamente vanguardista en su basura artística.

Inclinó la cabeza hacia la instalación que ocupaba una cuarta parte de la sala, una colección de partes automáticas rociadas con lo que se suponía pintura borgoña.

—Me han dicho que el creador de esta obra se niega a definir su significado, lo cual es correcto y adecuado. Depende del cliente extraer el significado del arte. —Alzó gentilmente un bloque de engranajes del suelo, lo examinó y lo agitó ligeramente para oír un chapoteo en su interior—. ¿Qué significa esto para ti?

El Costra tullido que la acompañaba gimíó conforme arrastraba los pies para acercarse al supuesto arte allí expuesto.

—No lo sé, ¿no? Parece un accidente de tráfico salpicado de sangre. Parece que el artista encontró los restos de una colisión, los puso sobre una plataforma y los ha traído a esta puta galería para burlarse de los Artistas como tú. —Castillo miró los restos del coche sin mucho interés antes de que sus ojos costrosos se abrieran de golpe al percatarse—. Sabes de quién es este coche, ¿verdad?

Victoria sacudió la cabeza sin hablar, embelesada como estaba con los bultos de metal. Recorrió con el dedo los endurecidos riachuelos de sangre que habían encontrado su camino a las hendiduras y grietas del motor.

—Es el Mercedes del Príncipe Rowlands, puta loca. —Castillo se internó en el corazón de la exhibición, analizando la pieza como si fuera un investigador en la escena de un crimen—. Encontraron su cuerpo abrasado y en Letargo en aquel escaparate, pero alguien había robado el puto coche. ¡Es éste! Lo han desmantelado, pero ¡es su coche! ¡Reconozco el puto llavero colgando de la puta llave aún en el contacto!

El Arconte sacó la llave y la meneó ante Victoria Ash. Victoria sólo sonrió.

—Entonces quizás les hacemos a nuestros primos Anarquistas un desprecio inmerecido. Quizás el mensaje que quieren expresar con el arte es claro después de todo ■



Puede que encuentres

mi forma de hablar forzada. Me disculpo. El inglés no es mi lengua materna y brota perezosamente de la lengua o la punta de la pluma. Preferiría con mucho que nos escribiésemos en alguna lengua del Mediterráneo, como latín, griego o italiano. Ay, tal es la costumbre de estas noches que el uso de tan cultas lenguas haya muerto o esté muriendo.

Vayamos al grano, como solicitaste tan amablemente. A los Toreador Anarquistas se nos suele llamar Abstractos. Nosotros no nos llamamos así, naturalmente, ya que sería arrogante en extremo. Esos convencionales que se aferran a la Camarilla querían apodarnos de alguna forma y “Abstractos” funcionaba. Es acertado, supongo, ya que tenemos muchas razones para

ir a contracorriente, pero no voy a decirte cuáles son. Te corresponde a ti descubrir por qué.

¿Yo? Nunca tuve la opción de unirme a la Camarilla. Mi Sire era Anarquista, fui Abrazado en los Anarquistas, y, echando un vistazo a sus trajes elegantes, clubes exclusivos y pretenciosos Elíseos, estoy bien donde estoy.

¿Sabes? He conocido Toreador en San Petersburgo que tienen prohibido producir ciertos estilos de arte. Apparently va contra el principio zhdanovista que aún mantiene la ciudad de regular y dictar qué es arte. Y, en base a mis viajes por Lituania y Rumanía, no creo que esta restricción se aplique sólo a los dominios rusos. Yo no puedo más que oponerme a esa idea de constreñir la creatividad de tal forma.

Para mí es una fuente de gran pesar que a los de la Rosa se nos identifique íntimamente con la Camarilla. Mi suposición es que, al igual que las agencias gubernamentales y administrativas, como Secta ven el arte como función en lugar de acción. Es fácil hacer arte así. Un retrato aquí, una escultura allá, pero nada que desafíe a la mente o la cambie.

Creo que deberíamos abrazar el epíteto “Abstractos” y perseguir nuestro propio camino. Los Anarquistas lo permiten. Espero verdaderamente que el resto del Clan vea que la estructura es una prisión. El Movimiento representa la absoluta libertad creativa ■

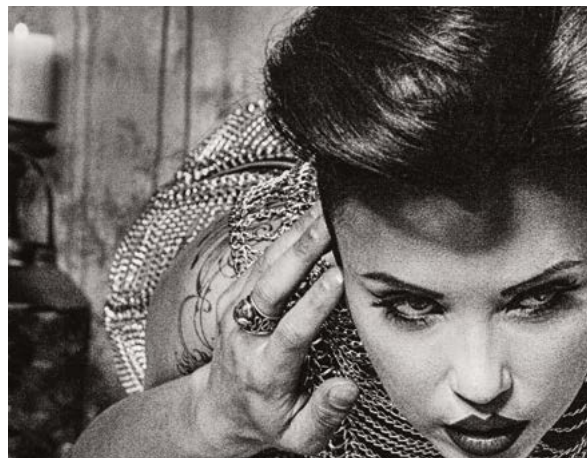
BUBNOV

Informe nº 414: Toreador Anarcas

Siguiendo nuestras entrevistas con los sujetos 91 y 93, resulta evidente que, aunque los posmortales identificados como "Toreador" experimentan un cisma dentro de su familia, esta fractura de filosofía no lleva a violencia. Ésta es una revelación desafortunada, ya que estábamos buscando una forma de desunir a este grupo que parece poco predispuesto al conflicto en cualquier ámbito. No creemos que aborrezcan la lucha interna tanto como que la vean vulgar (ver entrevista a sujeto 91) y que prefieran competir de otras formas.

Resulta preocupante que estas otras formas incluyan la subyugación de los mansos. Ya estén afiliados a la Camarilla o a los Anarcas, los cuerpos neutros de esta familia resolverán los conflictos usando a sirvientes mansos y víctimas involuntarias. A veces, estas luchas son de tipo físico, pero otras, las víctimas son forzadas a participar en "competiciones de talento", a falta de un término mejor. Se les hace actuar para posmortales de diversas formas: creando obras de arte, cantando, bailando, realizando números cómicos, etc. Estos Toreador resuelven los desacuerdos en virtud de los talentos de sus sirvientes. Esta inusual demostración hace difícil presionarles más.

Actualmente estamos discutiendo el dilema ético de deshabilitar a estas mascotas artistas plantando falsas evidencias de que han recibido daño o que han muerto a manos de un Toreador rival. Nuestra ambición es sembrar la semilla de la disensión al implicar la ruptura de las reglas de etiqueta. Si podemos sumir a esta familia aparentemente distinguida en el caos al hacerla dudar de sus propias reglas, podremos convertirlos en objetivos más fáciles en el futuro ■



—Esperaba algo

un poco más imaginativo que el puesto de control Charlie como lugar de encuentro.

La coterie de Rosa se encontró con la de su hermana, Mascha. Las dos mujeres se abrazaron sin preocuparse de su público. Mascha dibujó una sonrisa en la comisura de su boca.

—Tú siempre has sido la innovadora.

Las hermanas habían estado divididas por la guerra y luego el muro, una en Berlín Occidental y la otra en el Oriental. Su educación había demostrado ser totalmente distinta. Una había tenido un Sire que la cuidaba y alentaba; la otra, un mentor cruel y tempestuoso. A una le había concedido un Elíseo que dirigir en su ausencia. La otra tuvo que hacerse con el poder por sí misma. Una era miembro de la Camarilla por invitación de su Sire. La otra cayó en el Movimiento

Anarquista y decidió quedarse en él. Y, aun así, seguían siendo hermanas y ambas Toreador. Aún se tenían cariño.

—¿Qué tienes para nosotros hoy? —La coterie de Mascha examinó la escena mientras ella hablaba con delicadeza con su hermana—. Llevamos mucho tiempo esperando esto.

Rosa, que normalmente era fría como el hielo con sus compañeros Anarquistas, apenas pudo contener su sonrisa.

—Una remesa fresca directa desde el erial helado del este, Rusia. Los llaman potenciadores de combate. Luke, saca la caja del coche. —Hizo un gesto a su compañero que estaba a un lado de la calle y éste se marchó—. Verás que pegan fuerte. Si aún tenéis problemas con los Lupinos, haz que tus marionetas de sangre los tomen antes de alimentarlos o al menos dadles una dosis a vuestros Ghouls. Sé que los

cabrones como vosotros apenas os preocupáis por ellos en cualquier caso.

Mascha puso los ojos en blanco.

—¿Piensas que sólo usamos y abusamos del ganado? Deja de creerte toda la propaganda Anarquista que escribes, por Dios. —Chascó los dedos y un Vástago de punta en blanco se le acercó con dos maletines—. Esto es todo el dinero que pediste, en todas las divisas que pediste.

Rosa permitió que uno de sus amigos tomase los maletines y las dos se quedaron solas por un minuto.

—Supongo que aún no le has dicho a la Princesa de dónde consigues este suministro. —Ella ya sabía la respuesta, pero quería oírla de boca de su hermana.

—No... No tiene buena opinión de los Anarquistas. Pero tú tampoco tienes buena impresión de ella, así que todo bien, ¿no? —Mascha apoyó la mano sobre el brazo de su hermana con un gesto rígido pero reconfortante—. Aunque para mí no supone diferencia alguna. Por lo que a mí respecta, como si eres del Sabbat. Somos de la misma sangre en muchos sentidos. Somos familia.

Rosa volvió a abrazarse a su hermana.

—Lo somos. Nada de esta mierda nos separará nunca ■



TRENERE IPSISSIMUS



—O lvidad todo lo que sabéis. —La voz del Adeptus Exemptus surgió de un altavoz en la esquina noreste de la habitación, mientras que los adeptos vampiros permanecían sentados en sus esterillas con los ojos cerrados, las piernas cruzadas y las frentes embadurnadas con la Sangre de sus compañeros—. La Pirámide que conocéis ha desaparecido. La esclavitud ha terminado. Sois libres. Libres de ascender como individuos y avanzar a vuestro estado perfecto.

Los miembros de la coterie de Brujos sonrieron con el sonido de la imponente voz, que para ellos podía ser radiada desde otro mundo. El vínculo había sido roto. La voz tenía razón: la esclavitud había terminado. Eran libres de convertirse en lo que quisieran. Ahora podían forjar su propio destino.

—Sólo mediante el equilibrio perfecto entre acción y no acción, despertar y descanso, vida y muerte, podréis alcanzar el estado de Ipsissimus. Cuando estéis armonizados con el centro del mundo, seréis...

La voz se cortó abruptamente, la transmisión falló. Una de los Brujos abrió los ojos, primero uno y luego el otro, y echó un vistazo a la habitación. Sus compañeros adeptos hicieron lo mismo.

—¿Lo oís? —preguntó Roland, el Neófito, sin abrir los ojos.

—Nada —respondió Beatrice—. Nada en absoluto. Ni el chisporroteo de estática, ni aire acondicionado, ni... electricidad. Han desconectado el complejo.

Los cinco acólitos se pusieron de pie y se vistieron rápidamente. Éste era el momento del que les habían advertido, cuando la Casa regresase para reclamarlos.

No caerían sin luchar ■

Somos inusuales, incluso para ser magos de Sangre. Lo admito. El hecho es que, cuando el vínculo se rompió, nuestro magus maestro se convirtió en un gusano de tres ojos (si los rumores son ciertos) y después estalló Viena... Y me sorprende que no hubiese más enfrentamientos entre facciones.

La Casa Carna afirma tener simpatía por los Anarquistas, pero esas brujas son Camarilla hasta la médula. Schrekt afirma representar el núcleo del Clan, la facción tradicionalista, pero ¿cómo puede hacer tal afirmación cuando la cúspide de la pirámide fue cortada limpiamente? Y luego están los monstruitos de Goratrix... Puaj.

Me parece natural que nos aferrásemos a la magia que conocimos en vida. Sin el orden impuesto por el Clan Tremere, exploramos la Magia de Sangre y la ascensión de espíritu y cuerpo en formas que nos permitiesen construir, no imitando fallos previos.

Pero sí, somos inusuales. Somos la única Casa de Tremere que pertenece exclusivamente al Movimiento Anarquista. Pero no lo hacemos por odio por la Camarilla o amor por el ganado, sino porque nunca alcanzaremos nuestro estado superior mientras estemos en una jaula.

Los miembros de la Casa Ipsissimus creemos en los esfuerzos de nuestros antepasados: Crowley, Harris, Regardie, etc. Todos podemos alcanzar la iluminación, pero nadie debería hacer el viaje solo ■



Informe nº 260: Una cuarta casa

Investigaciones recientes nos llevan a creer que nuestra suposición inicial en el informe nº 139 es incorrecta. Aunque en ese informe afirmamos que los posmortales conocidos como "Brujos" se alinean en tres "Casas", nuestros estudios sobre los Anarcas revelan una cuarta casa conocida como "Ipsissimus" (ver *Crowley*, *Aleister* en el informe nº L32AC para más información respecto a este término).

Creada en apariencia recientemente, estos cuerpos neutros apolíticos parecen más preocupados por asuntos espirituales que por el juego político, pero es inquietante que practiquen derramamientos de sangre y sacrificios rituales que preocupan a otros hemóvoros. Aunque no hacen gala de un sadismo evidente, la facilidad con la que asesinan, lisian y se regodean en actos carnales evidencia una clara desconexión del comportamiento humano normal.

La Casa Ipsissimus está en nuestro radar para la captura y destrucción inmediatas, a menos que encontremos un propósito por el que mantenerlos como espías e instigadores inconscientes. Por el momento, no nos preocupa su actividad interna ■

[Comienzo: copia impresa del canal de IRC 'The_Lodge', de carácter privado]

<DrMagus añadió a Xbor5>

DrMagus: De acuerdo. Mantente frío.

Xbor5: Entendido. Gracias por invitarme.

Devlin: sin problema

Xbor5: Tengo información sobre la actividad de la CS en Viena. Quieren reconstruirla.

DrMagus: Polladas!!

Xbor5: No. De verdad. Tenemos que aprovechar el impulso que tenemos ahora en los A y actuar contra ellos y tomar Viena.

DrMagus: De ninguna forma vamos a volver allí. Ni en broma. Dijiste que era buena información. ¿Qué se supone que debemos hacer con esto? Nos pondrá ante las narices de la I.

Xbor5: Ya estamos ahí. Ya nos vigilan. No aquí, pero destacamos muchísimo. Mira, usémoslo en nuestro beneficio. Conduzcámosles a las ratas.

Devlin: no es tan estúpido como parece. Sabes dónde están plantando su nuevo árbol?

Xbor5: Puedo conseguiros las coordenadas. Pero por un canal distinto. Te juro que es verdad. Están muy preocupados por todos las chucherías que hay repartidas por la ciudad y quieren recuperarlas.

Devlin: vale vale te creo. Mándame las coordenadas, vale?

DrMagus: Si quieres a los Ips en esto, vas a tener que mandarnos un pago, ¿comprendido? No vamos a hacer esto gratis.

Xbor5: De acuerdo. Tengo una tanda de virgns y vtae fresca para tu casa. Hacedlo como le gustaba al viejo Temblón.

DrMagus: Sabes dónde dejar el contenedor?

Xbor5: Sí, lo sé. Va a ser un placer hacer negocios.

<Devlin salió>

<Xbor5 salió>

<DrMagus salió>

VENTRUE

—**N**o existe nada semejante a un Ventrue Anarquista. —Upton Rowlands mantuvo sus manos en el volante y la mirada al frente, sólo sus labios se movían. Estaba cansado de esta clase de insolencias de su Chiquilla—. Quítatelo de la cabeza. Un Sangre Azul que abandona la Camarilla no es Sangre Azul en absoluto. Más bien un desperdicio sin Clan, te diría.

El coche se detuvo en un semáforo en rojo, mientras el conductor aguardaba a que cambiase de color.

—Así que estás diciendo que podemos dejar la Camarilla si así lo decidimos.

La voz provenía del asiento de atrás. La Chiquilla de Upton, Tasha, descansaba allí atrás sin el cinturón y sin haberse arreglado como su Sire le había solicitado la noche anterior. Era una salvaje. Upton casi se arrepentía de haberla Abrazado, si no fuese por sus conexiones en el negocio del entretenimiento deportivo de Connecticut.

—No. —El viejo Ventrue pisó el acelerador al tiempo que la luz cambiaba de rojo a ámbar, consciente de la hora y de que debían encontrarse con Warwick y su compañero Leproso. Era una reunión importante y no debían llegar tarde—. Si te marchas, es nuestra responsabilidad acabar contigo o traerte de vuelta. Haremos una cosa o la otra. Probablemente la primera. No serías la única de nuestro Clan en cansarse de la jerarquía, pero te prometo que, si le das más de unas décadas, entenderás por qué hemos jurado nuestra lealtad a la Camarilla. —A pesar de su naturaleza no-muerta, Upton suspiró—. No hay Ventrue entre los Anarquistas porque nuestra Sangre se rebela contra tal libertad. Nuestro linaje es uno de nobleza, ley y lealtad. Los Anarquistas no respetan ninguna de esas cosas.

—Yo respeto la lealtad. —La voz de Tasha tembló ligeramente cuando se inclinó hacia delante con una mano en la manilla de la puerta derecha—. Sólo me he dado cuenta de a quién debería ser leal en estas noches.

Con su mano izquierda empujó una hoja entre el reposacabezas y el respaldo del asiento, atravesando la columna y la garganta de su Sire. Con la derecha abrió la puerta, cayó a la calzada y vio cómo el coche se dirigía al escaparate de una tienda de muebles. Las llamas pronto estallaron en el vehículo.

No podía más que pensar que había ido mejor de lo que esperaba según huía a Hartford para encontrarse con sus nuevos amigos del Movimiento Anarquista ■

LIBRES



Soy un Ventrue Libre.

Libre de adorar al Sire del Sire del Sire del Sire de mi Sire, libre de tener que recitar los nombres de mis ancestros hasta el jodido Adán, libre de tener que inclinarme ante algún Príncipe al que debo respetar sólo porque es familia y libre de tener que defender forzosamente a mi condenado Sire. Dios. Los Ventrue tenemos una escoba metida por el culo. No me sorprende que los demás Clanes nos aborrezcan. No escogeríamos la libertad ni aunque nos la ofrecieran en bandeja de plata.

¿Sabes?, muchos Vástagos ven a los Tremere como “esos pobres

bastardos atrapados en un timo piramidal eterno”. ¿Pobres bastardos? Trata de humillarte ante el mismo mamonazo durante siglos sólo porque él llegó antes. Al menos los Brujos respetan los méritos. En el Clan Ventrue es edad, edad y nada más que edad.

No hay muchos Ventrue Libres, pero tengo que decir que es una gran vida. Sin siquiera intentarlo, nos convertimos en Barones de dominios, podemos escoger recipientes y criados, adquirir los territorios más importantes. Supongo que tenemos ese talento y que los Anarquistas respetan nuestra habilidad

y trabajo duro. Sencillamente no des mucha importancia a tu Clan o, si se la das, asegúrate de demostrar tu desdén hacia tus parientes.

Ésa es la mayor diferencia entre el Movimiento Anarquista y la Camarilla en lo que se refiere a los Neonatos Ventrue. Si eres un Ventrue de la Camarilla, esperas a ocupar el puesto de un hombre muerto: hasta que tu superior cae, nunca vas a subir en el escalafón. Aquí, en los Anarquistas, no dejamos de ascender. Esta Secta aprecia el poder, y eso es de lo que estamos hechos nosotros ■

Informe nº 412: Venture Anarcas

A pesar de nuestros mejores esfuerzos, hemos sido incapaces de instigar o descubrir un cisma existente entre los posmortales conocidos como “Venture” (supuestamente llamados así por los inversores de riesgo, o *venture capitalists* en inglés, según el informe nº 115). Esto es desafortunado, pues estos hemóvoros parecen ocupar puestos de liderazgo en su infecciosa especie. Tanto mansos como posmortales defieren ante ellos sin importar su afiliación política o filosófica.

Hemos descubierto varios posmortales Venture entre el Movimiento Anarca en posiciones de mando, normalmente de tipo militar. Según nuestra información, es infrecuente que estos individuos asuman el poder político entre los Anarcas, debido a la falta de confianza respecto a sus motivaciones. En su lugar, dirigen asaltos a escala localizada y paramilitar en los que acosan a posmortales fuera del grupo Anarca o atacan a los mansos para acumular poder.

De especial interés son los Venture Anarcas reclutados específicamente con el propósito de borrar todo recuerdo de presencia hemóvora en un área. Sólo hemos entrevistado a dos sujetos que recuerdan algún detalle de estas operaciones, pero, aparentemente, los Anarcas utilizan a estos Venture como hipnotizadores y matones, para intimidar o lavar el cerebro de las víctimas y que olviden los hechos que rodean la actividad hemóvora. Estas acciones explicarían de alguna forma la falta de conocimiento entre los mansos de esta gente ■

¿Ventrue Libres? ¿Ventrue Duros? ¿Verdaderos Ventrue? No hay diferencia. Mira, los Vástagos no confían en nosotros, pero sin duda nos respetan. Y en realidad no deberían. Nos liberamos del Clan de mayor grado de la Camarilla. Hurra. Tenemos el mayor número de Príncipes. ¿Por qué debería suponer una diferencia para los Anarquistas?

Estar en el Movimiento es muy similar a ser un rey exiliado. Has hecho muy poco por ganarte el respeto de los demás, pero lo obtienes de todas formas por ser quien eres. Es enfermizo y retorcido y demuestra lo fácil que lo tienen los Ventrue. Decimos "salta" y ellos preguntan que hasta dónde antes de darse cuenta de que se supone que son Anarquistas.

No hay muchos Clanes en los Anarquistas que puedan doblegar la voluntad como nosotros. Mencióname un Rey que no haya dominado el arte de meterse en la cabeza de sus víctimas y ordenarles que olviden o huyan. No puedes. ¿Sabes por qué? Porque todos los Ventrue somos iguales. No puedes extirpar el cáncer cuando el cáncer somos nosotros. Eso es lo que somos, y cuanto antes dejemos de actuar como si fuésemos iguales que los Vástagos amantes de la libertad de esta Secta, antes acabaremos con este delirio colectivo ■



Llamada a la Caza

El Príncipe Jackson ha autorizado una Caza de Sangre de todo Ventrue de Illinois que haya abandonado voluntariamente la Camarilla. Todos los Vástagos tienen, por tanto, derecho y se les alienta a destruir a los Ventrue afiliados a:

- El Movimiento Anarquista.
- El Sabbat.
- La Herejía Cainita.

Se hace excepción para los Retoños y Neonatos que nunca hayan sido invitados a la Camarilla.

En todos los casos se requerirán pruebas de la traición, como confesiones grabadas, la declaración de cinco o más testigos o algo similar para que llevar a cabo dicha Caza de Sangre se considere más que un simple asesinato oportunista. Cualquiera de tales

asesinatos será castigado con todo el peso de las Tradiciones.

Como Príncipe eminente del estado de Illinois, el Príncipe Jackson se compromete a recompensar a todos los Vástagos fieles a la Camarilla que lleven a término esta Caza con territorio que llamar propio en Joliet, Rockford o Naperville. Llevar a dicha presa intacta a la corte del Príncipe, apta para ser interrogada, será recompensado con territorio en la propia ciudad de Chicago.

El Príncipe Jackson quiere que sea sabido que el Clan de los Reyes es un Clan de la Camarilla y sólo de la Camarilla. Todo aquél que se rebele contra este edicto será considerado Caitiff ■

EL MINISTERIO

El Clan de la Fe, Setitas, Seguidores de Set, el Clan de las Mentiras, Tifonistas, Serpientes, Liberadores, Judasianos

Trazando su linaje desde el aspirante a dios del engaño y el caos egipcio, el Clan antes conocido como Seguidores de Set tiene una reputación tan variopinta como su historia. A la vez culto y Clan, la mayoría del Ministerio se adhiere a un sistema de creencias singularmente perturbador, que batalla moral e ideológicamente contra el legado de Ra y el Dios único. Conocidos y aborrecidos por ser tramposos, seductores y patentes mentirosos, el Clan tiene fama de jugar a todas las bandas posibles en los conflictos entre las grandes Sectas. Tras rechazarse su entrada en la Camarilla, muchos se unieron al Movimiento Anarquista y ahora preparan sus armas gemelas de la tentación y la subversión para llevar liberación espiritual a todos los descendientes de Caín ■



[Comienza la grabación]

F71: Háblame sobre eso que llamas "el cambio de nombre".

Sujeto 363: No sólo lo hago yo. Lo hacemos muchos. Tontaina.

F71: Tómate tu tiempo.

F71: No vamos a irnos a ninguna parte.

Sujeto 363: Así que tienes algunos registros, ¿no? ¿Nos llaman los "Seguidores de Set"?

Sujeto 363: Venga, pues sigue escribiendo. Sí, así es como nos llamaban.

F71: ¿Y cuándo cambió ese nombre?

Sujeto 363: En distintos momentos en distintos sitios. Los únicos que aún usan ese nombre están en África o son de ascendencia egipcia. Ahora somos... Supongo que somos como la cabecera de ese programa de televisión. Ya sabes, el de los budas sonrientes y las pastillas flotantes, en el que adoran las armas relucientes, los coches deportivos y cualquier cosa adictiva.

F71: ¿Por qué os llamáis el "Ministerio"?

Sujeto 363: Somos parte Sangre, parte religión. Nos hemos metido en la cabeza que siempre hemos estado cerca de nuestro dios. ¿Por qué no llevar su palabra a los demás?

F71: ¿Te refieres a la palabra de Caín?

Sujeto 363: Seguidores de Set. Nosotros seguíamos a Set.

F71: ¿Quién es Set?

Sujeto 363: ¿Que quién es Set? ¿Estás de broma? ¿El padre de los vampiros?

F71: Tus compañeros parecen afirmar otra cosa.

Sujeto 363: Seguro. Están equivocados.

F71: Así que ¿por qué ya no "seguís a Set"?

Sujeto 363: No puedes seguir algo que está en tu interior. Ahora somos Set. Somos su iglesia viva. Su templo. Nuestros cuerpos le pertenecen. Él te está escuchando ahora.

Sujeto 363: Oh, no le gustas.

Sujeto 363: Dice que no crees.

F71: El sujeto parece estar hablando...

Sujeto 363: A Set le desagrada la ignorancia.

F71: ¿Qué le gusta a Set?

Sujeto 363: Las partes veladas de vuestra alma. Las cosas que os gusta ocultar. Como lo que le hiciste al hermano de tu vecino.

Sujeto 363: Perdona. ¿Te he molestado?

F71: ¿Por qué "el Ministerio"?

Sujeto 363: Ahora somos una iglesia para nuestra gente. Nuestra fe habla a través de cualquier fe. Estamos en todas las fes. Antaño éramos el Clan de la Fe. Ahora volvemos a ser ese Clan. El hermano de tu vecino está muy enfadado. Está atrapado en la Duat. Te está esperando.

F71: Esta entrevista se...

Sujeto 363: No te perdona.

Sujeto 363: Te pidió que parases.

Sujeto 363: Pero sabía que no podías. Podía verlo en tus ojos. Tienes una bestia en tu int...

[Fin de la grabación. Sujeto eliminado.]

¿Quiénes son el Ministerio?

Todos los relatos de la Serpiente son ciertos. Todos los relatos de la Serpiente son mentira. Set-Apep, Loki, Kali, Lucifer, Ahura Mazda. Satán. No importa su nombre, son el enemigo eterno de lo divino. Son el diablo noble que busca eliminar a la humanidad de la tiranía de Dios. En este relato es Set, y es él, no Caín, el primero entre los muertos hambrientos. Es una mentira verdadera en la que creen la mayoría de Serpientes. En su mente no están malditos por Dios, sino que son hijos bendecidos por un anti-Dios durmiente.

En la Annu de calles negras, la gran Primera Ciudad de edades pasadas, el dios rey Ra estaba volviéndose viejo y débil y necesitaba escoger a un sucesor para el asiento de la divinidad. El noble Set, lleno de cicatrices tras una vida de guerra contra la serpiente Apep, escuchó consternado cómo Ra nombraba a su hermano Osiris como futuro señor de la tierra y el cielo. ¿Cómo podía Dios escoger a un débil erudito antes que al más poderoso de los guerreros? ¿Cómo podía ser Dios omnisciente si no podía ver la debilidad de Osiris? En un ataque de rabia y celos, los ojos de Set se abrieron a la verdad.

—Cada hombre y cada mujer es una estrella, un dios atrapado en carne mortal. ¡No somos inferiores a Él y no necesitamos Su tiránica ley! —dijo Set a sus discípulos, doce en total—. Mataremos a Osiris y reclamaremos la divinidad para nosotros.

Libertad, poder y la muerte de tus enemigos; Set sabía cómo hacer una oferta tentadora. Pronto estaba sobre el cuerpo desmembrado de su hermano, con la mandíbula de un asno en la mano. Triunfante, Set repartió las partes del cuerpo por todo Egipto, pero en su orgullo se olvidó de Isis, esposa de Osiris, y su Magia. Isis buscó los trozos de su amante muerto y lo recompuso cosiéndolos hasta que éste se alzó. Isis se desnudó y lo amó como si aún estuviera vivo. De su unión póstuma surgió Horus, y Ra lo nombró rey y dios de Egipto por derecho.

El plan de Set había fallado. A su vez, él fue capturado, asesinado y exiliado a la Duat, la tierra de los muertos sin reposo. Y para su desgracia, fue recibido por su víctima, Osiris, ascendido como señor del inframundo. Ése debería haber sido el final, pero para Set sólo fue el principio. Algunos dicen que hizo un pacto con su antiguo enemigo, la serpiente devoradora Apep; otros, que mató a la serpiente en combate singular. No importa cómo lo lograra, obtuvo grandes poderes al consumir el corazón de su gran enemigo y se abrió camino fuera del infierno luchando. Ni vivo ni muerto, Set fue maldecido a ansiar eternamente la sangre viva y a marchitarse bajo la ardiente mirada de Dios.

Liberó de sus castigos a sus viejos aliados uno por uno y les dio Sangre de la Serpiente. Murieron y se alzaron como sirvientes del pecado, con la tarea de seducir a la humanidad para que se alejase de la cegadora luz que oculta la tiranía de Dios y para hacer la guerra al cielo: Set y su ejército contra Horus, el tirano de la creación, un demiurgo nacido de simiente muerta. Ésa es una guerra que nunca acabará.

Los vampiros del Ministerio suelen abrazar en las filas de los irreligiosos, los herejes y los corruptos. Los criminales son un objetivo común, al igual que los timadores, los defraudadores y los gurús de la autoayuda. También se aproximan a aquéllos que buscan destruir o subvertir la religión: encuentran deseables a ateos proselitistas, iconoclastas, profesores y estudiantes de filosofía e historiadores que buscan la verdad tras el mito. El Ministerio se siente atraído por quienes saben controlar los deseos y falsedades humanos. No buscan corromperlos, como suele considerarse erróneamente, pero sí se interesan por quienes saben gestionar la degradación, el fraude y la erosión de la creencia ciega.

Conforme se les otorga la condición vampírica (o a menudo antes), los reclutas del Clan son introducidos al culto a Set. Para el Ministerio, el Clan y su creencia secreta están íntimamente relacionados, aunque su fe adquiere muchas formas. Religión e instrumento memético por igual, puede insertarse en cualquier credo, organizado o personal, y derribarlo desde dentro. Puede tomar la forma de una alternativa sutil o una descarada herejía del sistema de creencias que la engendra, y su propósito definitivo es erosionar cualquier otra fe a la que se aferre para liberar, como lo denomina el Ministerio, al creyente de sus cadenas. No es coincidencia que el auge de la Herejía Cainita siga a la creciente presencia del Ministerio en los dominios vampíricos. Muchos dentro del Clan mantienen enormes bibliotecas de tratados filosóficos y teológicos con este propósito, en algunos casos convirtiendo la caza de escrituras y artefactos antiguos que llevar al culto en su ocupación nocturna. Otros toman una ruta más improvisada y buscan liberar gente, tanto vampiros como mortales, a un nivel más personal, sin limitarse a romper sus convicciones estrictamente religiosas. Pueden invertir muchos meses en simplemente observar a su objetivo para deducir exactamente qué vicios prohibidos supondrán la mayor tentación ■



El Ministerio en la sociedad vampírica

Rudi: Seré franco contigo, Agata. No me gusta cuando las Serpientes comienzan una operación en mi ciudad. Copenhague y sus habitantes estarían mejor sin ellos.

Agata: Cuando dices que comienzan una operación, ¿te refieres a mi novio?

Rudi: Por favor, tómalo en serio. Es un problema real. Las Serpientes son parásitos que depredan la desesperación de la gente, su miedo a la muerte y su anhelo de pertenecer a algo.

Agata: Me lo tomo en serio. Cuando nos encontramos por primera vez, Rahim me trajo tres cosas: el nombre y la dirección del amante mortal de un Sheriff de la Camarilla que estaba buscando matar, un maravilloso joven con un exquisito sabor a miedo

en su sangre y un ramo de rosas rojas. Para mí eso es una operación.

Rudi: ¿Un ramo?

Agata: No le juzgues. Han pasado siglos desde que estuviera de moda que los hombres fuesen románticos.

Rudi: ¿En serio estás dejando que el Ministerio te seduzca con flores?

Agata: Gracias al Ministerio, el Movimiento Anarquista se está extendiendo a lugares a los que nunca habría podido acceder. Aparte, no son un monolito. Tienen grupos y todos ellos nos dan fuerza. Las Brujas de Equidna, que demuestran que un buen culto nunca se extingue realmente; el Salón de Jörmungandr aquí en los países nórdicos, las Serpientes Edénicas de Khay'tall...

Rudi: ¿Jörmungandr? ¿Eso no es una banda de metal?

Agata: Sí, de *true black*, con fans fanáticos. Todo un culto del juicio final. Ya los viste en la última protesta. ¿Tan confiado eres que crees que no necesitas ayuda, Rudi? El Ministerio está en todas partes, de América a India. Personalmente, me gusta saber que hay un templo esperándome si alguna vez me da por ir a Nueva Delhi.

Rudi: ¿Desde cuándo te has convertido en una experta? Nunca te han interesado las cuestiones de lo oculto. Sólo eres una asesina.

Agata: Qué típico de ti. Ésa es la diferencia entre Rahim y tú. Él me hace sentir viva de nuevo de verdad.

Rudi: O sea que me estás diciendo que deberíamos hacer causa común con esos escurridizos raritos... ¿por apoyo emocional? ¿Cuál es su jugada? ¿Qué clase de mundo quieren?

Agata: No estoy segura...

Rudi: ¿Puedes preguntárselo a tu novio?

Agata: Está enfadado conmigo. Maté a su Chiquillo. Es que no pude evitarlo; estaba hablando de la "reencarnación en la Sangre" y pensé que podría darle un pequeño empujoncito hacia la siguiente vida ■

En los dominios vampíricos, el Ministerio sirve gustosamente a dos propósitos. Por un lado, no tienen miedo a ensuciarse las manos para suministrar drogas, recipientes y cualquier otra cosa de la parte más desesperada de la ciudad. Por otro lado, son el núcleo espiritual de muchas coteries. Esta dicotomía no le pasa desapercibida al Ministerio. Bailan con el diablo y predicán pureza espiritual. Aunque algunos chupópteros los consideran hipócritas por este mensaje contradictorio, los Ministros reclaman el papel de mártires: confraternizan con el pecado para que los demás no tengan que hacerlo. Así, tienen una negación plausible. La mayoría de vampiros aceptan esta explicación, ya que la utilidad de los Ministros supera las sospechas más incisivas.

Internamente, el Clan suele organizarse en torno a un “templo”, y las ciudades mayores albergan múltiples santuarios. Rara vez son sitios de adoración evidentes, más bien son áreas de reclusión, discretas y convenientes. Las espaciosas salas traseras de una tienda residual de pornografía, el almacén abandonado en el que se refugian los sin techo de la ciudad o los niveles superiores de la orden esotérica local son todos ellos adecuados para las congregaciones de Set.

Esto no quiere decir que todos los miembros del Clan se adhieran a sus enseñanzas. Muchos Abrazados en el Clan abandonan sus costumbres o nunca llegan a aprenderlas. Sus compañeros rara vez los buscan para volver a reclutarlos, y en la mayoría de casos se les permite obrar como deseen. A menos que se les pille revelando secretos del Ministerio, algo cuyo castigo suele ser cruel, prolongado y creativo, el Clan no impone su credo a sus hijos. Aun así, para mantener la propensión de su Sangre por el subterfugio y la atracción, la mayoría de Ministros gravitan a roles similares en la sociedad vampírica y mortal, ya sea de forma consciente o no.

Otra razón de que la cultura de este linaje persista es que muchos afirman oír la voz de Set, o Sutekh, en la Sangre. Algunos pasan un tiempo considerable meditando, esperando recibir algún indicio de la voluntad de su creador. Los que logran convencer a otros de su conexión con él se ganan un gran respeto dentro del Clan y suelen actuar como altos sacerdotes en los templos. Demostrar tal comunicación es otro asunto y, como es habitual entre chupópteros, tiende a reducirse a quién puede hacer que no se cuestionen sus afirmaciones. La ira de Set parece orientarse principalmente hacia las fes abrahámicas, pues los miembros del Clan

dicen ser descendientes del Ra y el Atón de sus tierras nativas. Ésta podría ser la razón por la que han terminado asociándose con la serpiente del jardín del Edén. Oficialmente, el Clan considera sus tendencias egipcias como anacronismos ligados a un pasado que los ha dejado atrás y condena a los “Setitas” que moran en templos y se asocian con momias. Al tiempo, hay una línea de comunicación habitual con las bases egipcias del Clan, cuyo control nunca han perdido realmente ■

El Ministerio en la sociedad mortal

La Serpiente nadaba por el río de la humanidad como un pez siguiendo la corriente. Se mecía y zigzagueaba, sonriendo a algunos, inclinando la cabeza con deferencia ante otros, encontrando un nuevo amigo a cada mirada. Su sonrisa atajó la multitud cuando su mirada encontró al adolescente rezagado tras su madre. Debía de habérselo llevado a hacer las compras de última hora en contra de su voluntad. Sin poder evitarlo, el adolescente le devolvió la sonrisa a la enigmática mujer, a cuyo paso se adaptaba la multitud.

—Tus ojos me dicen que no deseas estar aquí.

El adolescente bajó su teléfono, miró alrededor y luego medio sonrió bajo su capucha.

—¿Quién eres? ¿Seguridad del centro comercial? Espera, ¿te conozco? —Fruunció el ceño mientras la Serpiente aún sonreía.

—Yo te conozco a ti. Sé la gente con la que vas, los tratos que hacéis en la oscuridad. He oído lo que le hicisteis a tu amiga. —La Serpiente entrecerró los ojos. Su sonrisa permaneció. Su amenaza aguardaba una respuesta.

—Mira, no podíamos ayudarla. No sabíamos que iba a tomarse todo de golpe. —La voz del chico surgió temblorosa. Su madre estaba ahora fuera de la vista, pero no podía apartar sus ojos de la Serpiente.



—No, no pudisteis ayudar a la pobre Philippa. Murió, pero no fue vuestra culpa. Aunque ¿ocultar su cuerpo? ¿Asegurarse de que sus padres nunca supieran qué fue de ella? Eso implicó cierta valentía. Cierta estupidez. Y ahora no quieres que tu madre sepa nada de esto, ¿verdad? Ni tu director. Ni... la policía.

—No. No quiero.

—Entonces ven conmigo. Acude a mi congregación. Encontraremos una forma de arreglarlo. De que arregles las cosas.

Los dos se marcharon del centro comercial sin que el chico apartase lo más mínimo los ojos de la Serpiente.

Los vampiros del Ministerio suelen encontrarse infiltrados en la sociedad nocturna de los mortales como narcotraficantes, dueños de clubes o sencillamente proxenetas. Otros ascienden algunos peldaños y terminan como productores cinematográficos, dando conferencias de autoayuda u, ocasionalmente, como terapeutas, suponiendo que puedan compaginar los requisitos de su Mascarada con sus adicciones nocturnas. No importa el disfraz que vistan, los Ministros rara vez carecen de seguidores. Ya sea una banda, una secta o una pandilla informal, los perdidos se arremolinan en torno a las Serpientes como las proverbiales polillas a la luz. La red tejida por la Serpiente, que rara vez se preocupa por burocracias o conspiraciones complicadas, es más bien personal y se mantiene unida por la desesperación, la necesidad o el miedo. La mayoría de Serpientes se consideran por encima de los chupópteros que Cazan ganado y se alimentan en callejones o de los que crían rebaños emulando una familia. Sus rebaños son congregaciones. Sus recipientes les entregan sangre voluntariamente, porque saben las consecuencias de no hacerlo. Llegan a amar a los vampiros que se alimentan de sus venas, porque, en definitiva, son las únicas criaturas que pueden entender el vacío moral de sus almas ■

La traición de la Camarilla

**RELATADO POR M-Z, AUTOPROCLAMADO ALTO
MINISTRO DE ROTTERDAM**

Eso es lo que todos queréis oír, ¿no? Cómo pasamos de ser independientes a aspirantes a la Camarilla y luego Anarquistas. Es un buen descenso al barro. Te contaré la versión corta. Estoy seguro de que oirás la larga con todos los adornos de uno de los Ministros “ordenados”.

Antaño, nuestro Clan era los Seguidores de Set. Antes de eso, éramos algo distinto. Sigue retrocediendo y verás que hemos cambiado de nombre según iban pasando de moda. El hecho es que siempre nos hemos aferrado a la fe, escogiendo una nueva que emular tan pronto como dejábamos seca la anterior.

No le gustábamos a nadie. Todos sabían que éramos una influencia corruptora para los demás chupópteros. Pero éramos útiles. Si querías algo, nosotros podíamos conseguirlo. Pero algo que nadie entendía era que una vez habíamos sido mortales, igual que el resto. Y aún teníamos nuestra moral. Sí, había quienes forzaban las cosas un poco o se pasaban de la raya, pero eran una minoría. Para la mayoría de nosotros era bastante más fácil lavarnos las manos de los crímenes a un par de pasos de distancia que entregarle su carne rosita a algún pervertido Ventrue.

Así que sí, en nuestros tiempos nos odiaban, pero todos querían lo que teníamos.

Mucho antes de que el Sire de tu Sire fuera creado, se formó la Camarilla. Todos los peces gordos se unieron y preguntaron: «¿Quién se va a sentar en la mesa principal?». Eran los Ventrue, los Tremere, los Toreador... Ya te haces una idea. Los rumores dicen que nosotros también recibimos una invitación.

Pues con esta invitación miramos de qué lado soplaba el viento y lo pospusimos para otra ocasión. Sorprendentemente, los fundadores mantuvieron la compostura, pero tengo entendido que Rafael de Corazón estalló una vez los Hierofantes abandonaron la sala.

Han pasado unos 500 años y todo se ha ido a la mierda. Está eso de la Llamada, nuestros territorios están siendo invadidos y el Sabbat está tramando algo más que simplemente morder el gran bufet de Oriente Próximo. No es buen momento para ser independiente.

Así que organizamos una reunión con la Camarilla. Ellos mandaron a algunos de sus líderes, nosotros a algunos de los nuestros, y le dimos mucha importancia a la ceremonia en un hotel de lujo de París. ¡Queríamos que todos vieran que estábamos de vuelta y que no había que jodernos!

Pero no salió como planeamos. Dicen que nuestros regalos a la Camarilla fueron fastuosos. Entregamos un puñado de supuestos sarcófagos de Ancianos e hicimos una inmensa inversión en carteras de valores Ventrue. Les estrechamos la mano a los fundadores, firmamos los pergaminos, que no habían sido tocados desde Enrique VIII o quien cojones fuera el rey por aquel entonces, nos sentamos y entonces... bum.

Estoy seguro de que no fue culpa de la Camarilla que el incidente terrorista de mayor nivel desde el 11-S ocurriese esa noche. Ese hotel y todos los edificios circundantes fueron arrasados como si, no sé, algunos Haqimitas se hubieran colado y hubieran llenado el jodido lugar de explosivos. ¿Hubo supervivientes? Unos pocos, pero no estaban de humor para hacer otra asamblea y salieron de París como alma que lleva el diablo.

Si haces caso a los rumores, te dirán que recogimos nuestro balón y que nos fuimos a jugar con los Anarquistas en ese momento. Pero no, amigo. Esperamos. Esperamos a que nos llamaran. «Chicos, firmamos los documentos. Seguro que alguno de vosotros los escaneó, los subió a la red o algo. ¿Cuándo recibimos nuestros asientos de Primogénitos?». Nada. Ni una llamada de la Camarilla. Mientras tanto, los rebeldes Banu Haqim fueron admitidos sin ningún revuelo. Si eso no fue un insulto con el que culminarlo, lo fue lo que ocurrió a continuación.

Hesha Ruhadze (puede que hayas oído hablar de él, es un Setita muy influyente, ahora Ministro) habló con algunos contactos de alto nivel de la Camarilla un mes después de París o así. «¿Qué pasa?», preguntó ajustándose su estúpido monóculo.

«Estáis fuera del equipo, capullos escamosos —le dijo su contacto—. Desde tiempos inmemoriales os han cargado el muerto allí donde vais. Deberíais ser el Clan del Albatros. Sois de mal agüero. Colgaríais de nuestros cuellos como una pesa. En pocas palabras, embalsamaos e id a chuparle la polla momificada a Tutankamón de paso».

Me he inventado una parte, pero te haces una idea. Alguien o algún Clan se aseguró de que fuésemos *persona non grata* en la Camarilla. Yo culpo a los Haqimitas, porque por qué no. Pero pudo ser cualquiera de esos mamones. Encontraron la oportunidad perfecta para meter a los miembros más fuertes de nuestro Clan en ese hotel y presionaron el botón rojo.

Si creyese en conspiraciones, culparía a los Degenerados por no querer que les hiciésemos la competencia y diría que estaban preparados para sacrificar a su Justicar para llegar a nosotros. Aunque no lo creo. Por lo que sé, eran mortales quienes estaban tras la bomba. Sin duda se llevaron el crédito. Lo que sí sé es que la Camarilla nos dio esperanzas y luego las echaron abajo. Traicionó nuestras expectativas y nuestra oferta de alianza.

Así que sí, ahora estamos con los Anarquistas. No está tan mal. Al menos no tenemos que servir a ningún decrepito Príncipe Haqimita ■

Pecados del Ministerio

Susanne
En línea

Estoy en el club.
¿Dónde estás?

Lo siento S.

Estaba yendo al Asylum y he pasado junto a uno de esos predicadores callejeros en el embarcadero que se dedican a aporrear la Biblia. Y justo al seguir andando he visto que estaba haciendo algo de esa mierda de fe curativa. Al mirar me he dado cuenta de que estaba rompiéndoles el cuello y mordiéndoles la garganta!!

Había sangre por todas partes en la acera, pero nadie movía ni un dedo.

Había una cola de gente esperando a entregarse sin más!!

Estoy yendo al coche porque creo que el predicador se ha dado cuenta de que no me sentía atraída.

Creo que algunos me están siguiendo.

Todos los Clanes tienen problemas con el vicio, ya sea instados por la Sangre o porque siguen las depravaciones que tenían como mortales. El Ministerio tiene el hábito de cultivar esos vicios, pero no son monstruos fuera de control. Pueden tentar o conducir a otros vampiros a comportamientos transgresores para ayudarles a salirse del molde. Son facilitadores y promotores. Los Ministros afirman no tomar las drogas con las que trafican, al menos no si desean mantener su posición dentro del Clan.

El pecado más fácil de cometer para el Clan es el engaño. La mayoría de Ministros se mienten a sí mismos acerca de su autocontrol y mienten a quienes acuden a ellos buscando guía espiritual sobre sus posibilidades de éxito. Para un vampiro que alienta el vicio de otros puede resultar duro mantenerse apartado de él. La Bestia no es muda, a pesar de todo lo que el Ministerio afirme haberla dominado. Les gruñe en el oído para satisfacerles, manipularles y rapiñarles. Los Ministros no pueden evitar arruinar creencias, incluso aquéllas levantadas tras sus propios requisitos ■

Arquetipos del Ministerio

- **SANADOR DE FE.** Este Ministro siempre ha encontrado más fácil sanar a la gente a través del poder de las palabras y la fe. Como mortal era un evangelista, terapeuta u homeópata que, con su amabilidad y fuerte convicción, persuadía a los demás de que creyendo pueden desaparecer todos los males. Como Condenado no es muy distinto: ahora el pecado contra el que predica es la Bestia en lugar de los simples anhelos mortales. Esta clase de Ministro actúa como guía espiritual de los demás miembros de su coterie.
- **FRAUDE DE POR VIDA.** El Ministerio valora a sus far-santes, timadores y charlatanes, tanto como fachada del Clan como por su aptitud para liberar a otros vampiros de su pesada culpa y sus desviaciones. Como mortal, probablemente este Ministro tuviera un nombre falso, un trabajo para el que no estaba cualificado y contaba más mentiras que verdades a su pareja. Un verdadero enigma para el que era fácil ir de una ciudad a otra con una maleta en mano.
- **DESACREDITADOR DE CONSPIRACIONES.** Teniendo en cuenta que son el Clan de las Mentiras, el Ministerio tiene una opinión poco amable de los demás estafadores. Este Ministro se dedicaba a descorrer el velo de los ojos de la gente al desacreditar falsos médiums, torpedear teorías de la conspiración o usar la razón para combatir las falacias lógicas de la religión. El Ministerio valora a un chupóptero así por su percepción y lo recompensa enormemente cuando se tragan la política del Clan.
- **BOCA DE LOS DIOSES.** Este Ministro era capaz de oír la voz de Dios antes del Abrazo. Fervoroso creyente y hábil canalizando sus visiones en acciones, triunfó en la vida, formó una familia, dirigió un negocio y estaba bien considerado en su ciudad. Ahora Abrazado, la voz de Dios se ha multiplicado. Quizás sea esquizofrenia, quizás sea la Bestia y la Sangre, tal vez Sutekh y su prole; este vampiro cree que puede oír a todos ellos.
- **ARQUEÓLOGO EMPRENDEDOR.** Los verdaderos arqueólogos rara vez obtienen mucho dinero gracias a su profesión. Este Ministro fue uno antaño, o al menos fue un aficionado entusiasta, y tropezó con

un tesoro histórico que guardó para sí, trayendo a su futuro Sire a su puerta. Aunque aún persigue su pasión por la arqueología para mantener una fachada legítima, hace desaparecer muchas piezas para estudiarlas, cambiarlas con otros entusiastas o sencillamente añadirlas a su colección personal ■

Disciplinas

OFUSCACIÓN: La habilidad de fundirse con las sombras, crear un aspecto ilusorio o desaparecer a plena vista. El Ministerio la usa para descubrir las creencias, credos y vicios de mortales y vampiros por igual, para facilitar su explotación y liberación. Los más poderosos también suelen vestir los rostros de figuras de confianza y amigos para seducir mejor a su presa hacia sus santuarios y templos o simplemente al lugar aislado más cercano.

PRESENCIA: La habilidad de cambiar las emociones de los demás, tanto para atraerlos como para repelerlos. En estas noches, es la habilidad favorita del Ministerio. La usan con sutileza pero con gran poder, con gestos majestuosos y discursos resonantes que llegan al corazón de una congregación reunida para el culto o al yonqui solitario que necesita otro chute.

PROTEAN: La habilidad de cambiar la forma corporal, ya sea para extender unos colmillos monstruosos o para adquirir la forma de animales. Conocido a veces como Serpente dentro del Clan, los Ministros usan esta habilidad para sorprender al observador, pero también usan sus variadas e innovadoras formas de escapar del daño. A menudo adoptarán la forma de una serpiente antes que la de un lobo, pero pueden fusionarse con la tierra para evitar el sol como cualquier Gangrel ■

Perdición

La Sangre de los Ministros aborrece la luz. Cuando se les expone a iluminación directa, ya sea natural o artificial, los miembros del Clan retroceden. Reciben una penalización igual a la Severidad de su Perdición en todas las reservas de dados cuando son sometidos a una luz brillante dirigida directamente a ellos. Además, añaden la Severidad de su Perdición al daño agravado que sufren de la luz solar ■



Compulsión de Clan

MINISTERIO: TRANSGRESIÓN

Set enseña que toda mente y espíritu son presa de cadenas invisibles de nuestra propia creación. Con su Sangre irritada por estas ligaduras, el Ministro siente una ardiente necesidad de romperlas. El vampiro recibe 2 dados de penalización a todas las tiradas de dados no relacionadas con seducir a alguien (incluidos ellos mismos) para que rompa un Principio de la Crónica o una Convicción personal, lo que causa al menos una Mácula al final de esta Compulsión ■

Nuevo Poder

Presencia

Nivel 1

Ojos de la Serpiente

AMALGAMA: Protean 1.

Los ojos del vampiro pasan a ser orbes rasgados semejantes a los de una serpiente, capaces de congelar en el sitio a un mortal que se encuentre con la mirada del vampiro. El usuario puede hipnotizar a otros vampiros con este Poder, aunque el efecto es fugaz y es probable que despierte la ira de la víctima.

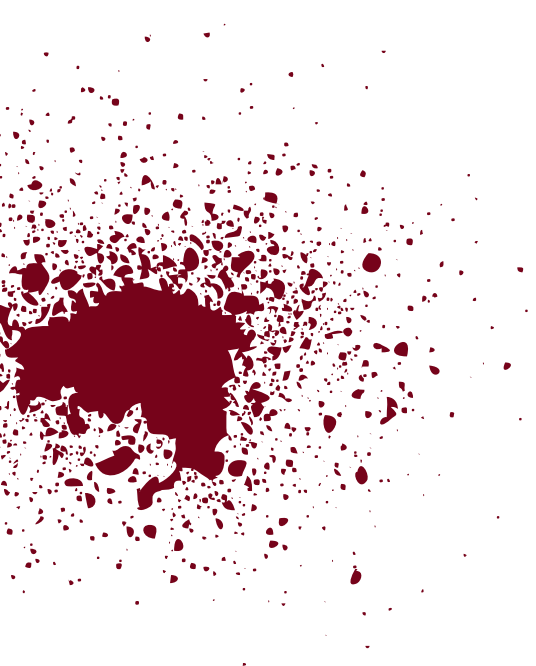
COSTE: Gratis.

RESERVA DE DADOS: Carisma + Presencia contra Astucia + Compostura.

SISTEMA: Al captar la mirada de un mortal (ver cómo evitar el contacto visual en la pág. 255 del V5 para las víctimas que busquen evitarlo de forma activa), el vampiro puede inmovilizar a una víctima en el sitio mientras mantengan el contacto visual. Este efecto sólo puede mantenerse en una única víctima a la vez y termina cuando ésta sufre daño o se la retira por la fuerza. Aún puede hablar, aunque no gritar. Para poder paralizar a un vampiro, el usuario debe vencer en una contienda de Carisma + Presencia contra Astucia + Compostura. La víctima puede escapar de la parálisis cualquier turno tras el primero gastando 1 punto de Fuerza de Voluntad.

DURACIÓN: Hasta que se rompa el contacto visual o termine la escena ■

ALGORITMO DE RESPUESTA



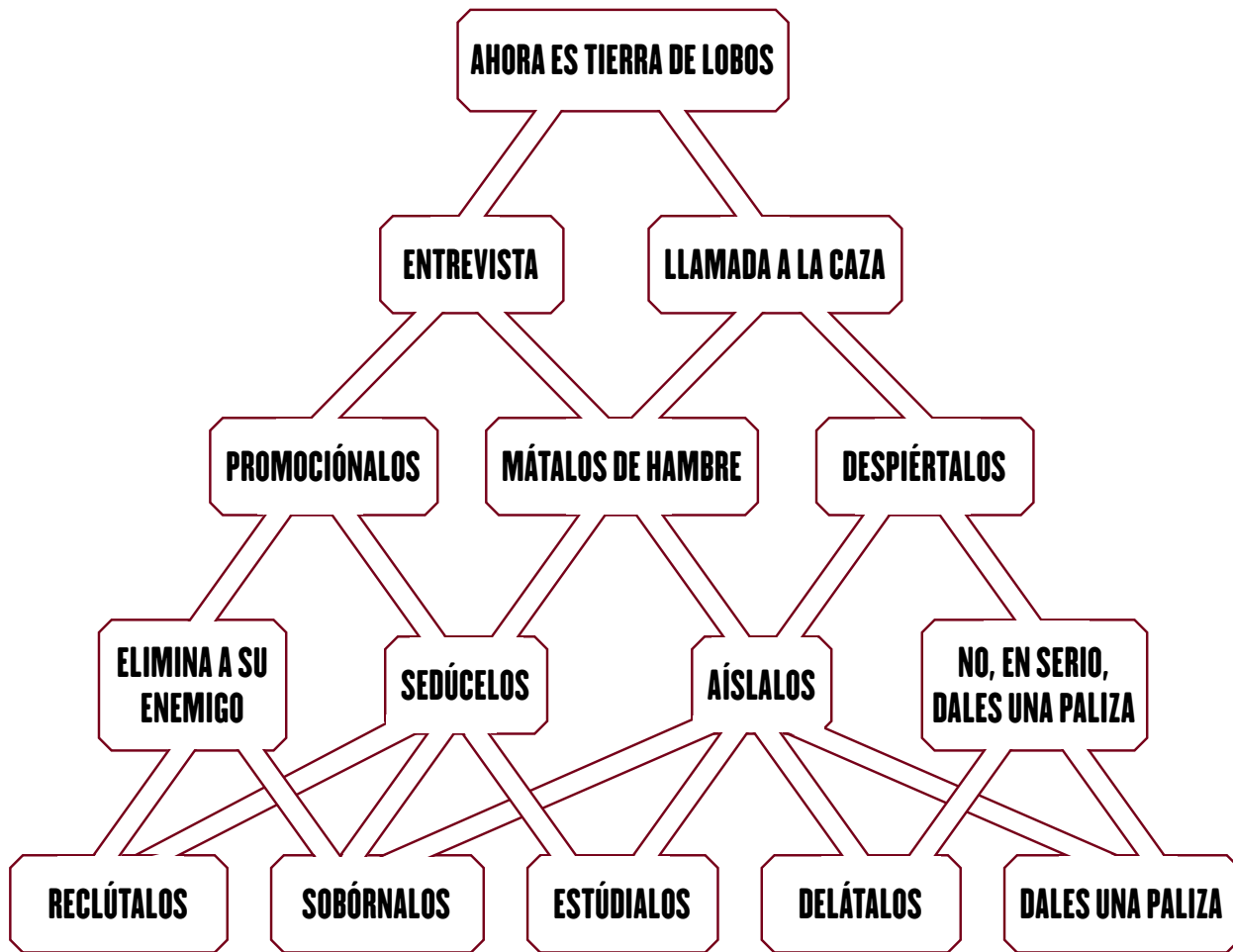
Los personajes jugadores han actuado, posiblemente, de forma poco inteligente. Han atraído la atención de los poderosos, posiblemente, de forma desfavorable. ¿Qué ocurre a continuación?

Puede que el Narrador no siempre tenga la respuesta a mano.

Este algoritmo de respuesta proporciona una guía y, si es necesario, el siguiente paso de baile. Aunque no sustituye al drama personal artesanal, puede proporcionar un esqueleto para que el Narrador lo vista como considere adecuado. Úsalo de forma recurrente para encaminar la historia o sólo como fuente de ideas. Siempre puedes cambiar las respuestas para que se adecúen a la crónica.

Este algoritmo usa el término “organización” para referirse a cualquier red criminal, corte de la Camarilla, soviét Anarquista o distrito de la Segunda Inquisición al que hayan molestado los personajes jugadores. El Narrador puede ajustar las respuestas como considere oportuno dependiendo de la naturaleza concreta de la organización, pero, por norma general, la organización tiende a la siguiente respuesta más severa del árbol. Por ejemplo, una vez que una organización ha intentado Sobornarlos, lo más probable es que intente Elimina a su Enemigo o Sedúcelos.

Aunque las descripciones a continuación se refieren a “la coterie” en aras de la simplicidad, casi todas estas opciones pueden llevarse a cabo contra un solo vampiro o los personajes como grupo. En las crónicas con muchas sospechas y drama entre personajes, una organización astuta casi sin duda se aproximará a distintos personajes con métodos distintos ■



Aplastar moscas

La coterie ha perturbado a miembros marginales o de los niveles más bajos. Los subjefes locales, Chiquillos Ancillae de Primogénitos, justicieros Anarquistas, sacerdotes activistas, contratistas extraoficiales de la Segunda Inquisición o figuras semejantes de nivel medio deciden hacer algo al respecto.

RECLÚTALOS: La organización puede usar esta clase de equipo de monstruos asesinos para su propia operación. Por supuesto, esperan lealtad. Los Primogénitos de dominios muy ricos usan esta táctica y las siguientes más de lo que creerías. Esta oferta depende de que la coterie haya tenido un éxito impresionante y haya sido muy discreta al mismo tiempo, lo cual es mucho pedir. Es improbable que la Segunda Inquisición emplee esta táctica, ni siquiera a niveles bajos.

SOBÓRNALOS: Un soldado representante de la organización le ofrece a la coterie dirigir sus irritantes esfuerzos a alguna otra parte a cambio de un precio justo. Esta negociación puede ni siquiera incluir una amenaza velada.

DELÁTALOS: Las marionetas de la organización en el departamento de policía, el gobierno municipal, la archidiócesis u alguna otra entidad problemática dan un chivatazo sobre la coterie. Cuando los mortales hagan su jugada, la coterie podría descubrir quién la ha señalado.

ESTÚDIALOS: La organización envía a un agente de confianza para que estudie a la coterie y analice cualquier amenaza que pueda suponer. Es probable que perciban a un cazador, aunque puede que no lo reconozcan como tal. Si la coterie es descuidada, la organización podría encontrar su refugio o a sus Piedras de Toque.



DALES UNA PALIZA: La organización envía matones de bajo nivel para inculcar algo de respeto a golpes a quienes les han creado problemas. No quieren matarlos, sólo sacarlos de su dominio o su terruño o que no metan las narices donde no les llaman.

Matar ratas

La coterie ha persistido o ha cambiado de curso de forma decisiva para incomodar a la organización o dejarla impresionada. Han llamado la atención del Príncipe brevemente o se ha hablado de ellos en la sesión informativa de la Segunda Inquisición local. Un oficial de alto nivel toma el caso y averigua los nombres o *modus operandi* de la coterie.

ELIMINA A SU ENEMIGO: La organización elimina a uno de los otros enemigos de la coterie como recompensa, como aviso velado o como forma de incriminarlos por un asesinato que la organización quería por otras razones. La Segunda Inquisición adora hacer esto para que los Vástagos se lancen unos a la garganta de otros.

SEDÚCELOS: La organización crea una crisis (u ofrece una recompensa)

en alguna otra parte y maniobra para enviar a la coterie allí. Esto puede incluir hacer un movimiento contra alguien o algo que la coterie valore fuera del dominio, aunque sólo sea por accidente. Es difícil ignorar directamente un encargo del Príncipe de “llevar una carta al Príncipe de Cleveland por mí”, incluso si sospechas que el Príncipe nunca vio o escribió la carta.

AÍSLALOS: La organización comienza a moverse contra los amigos, familia, Chiquillos u otras relaciones de la coterie, implicando probablemente al menos una muerte desagradable. Si la coterie ha sido descuidada, la organización comienza con una amenaza o un accidente que casi afecta a una Piedra de Toque.

NO, EN SERIO, DALES UNA PALIZA:

La organización encuentra a alguien poderoso y lo envía contra la coterie con toda la información necesaria para tenderles una emboscada. Puede tratarse de una banda satélite, una coterie rival o un equipo de cazadores local inusualmente efectivo. La organización aún no quiere exponer a sus propios asesinos, ya sea para preservar una negación plausible,

por la Mascarada, porque tiene personal limitado (como es el caso de la SI) o porque aún subestima a la coterie.

Batear murciélagos

La coterie está sin lugar a dudas en el radar de la organización. El Príncipe conoce sus nombres, los Anarquistas conocen su símbolo, sus fotografías borrosas están clavadas en algún oscuro tablón de corcho del gobierno. El Sheriff añade a la coterie a su carga de trabajo. En este estadio, tienen el lujo de ser uno de muchos problemas serios con los que lidiar, así que es un buen momento para hacer un trato o esconderse. Por supuesto, siendo como son los jugadores, cuando la situación se relaja un poco, suelen saltar a la yugular.

PROMOCIÓNALOS: Si la coterie aún es leal a la organización, se les pide que lidien con alguna otra coterie problemática. Si fallan, el daño de esa otra coterie pesa ahora sobre sus cabezas.

MÁTALOS DE HAMBRE: La organización comienza a moverse contra el terruño de la coterie

o a Cazar ilegalmente en sus territorios de Caza. En caso de que sea una organización mortal, simplemente añade protección: policías o mafiosos. En el caso de una organización vampírica, podría implicar a Caitiff contratados clandestinamente para asustar a las presas.

DESPIÉRTALOS: La organización encuentra y ataca el refugio de la coterie. No tiene por qué ser un asalto diurno de la SI, puede deberse al retrasado de una autopista o a una venta exprés a una constructora. De nuevo, una Piedra de Toque u otra figura del mapa de relaciones puede quedar expuesta por este ataque.

Preparar a los perros

Ahora la coterie es una amenaza real y, lo que es peor, la organización así lo cree. El Príncipe ha encargado a la Primogenitura que lidie con ellos, Washington quiere marcha, esta mierda se está poniendo seria.

ENTREVISTA: La coterie leal ha de ponerse en guardia ante su mayor rival o competir para completar una misión crucial, con todas las puñaladas trapezadas que eso implica. O puede tratarse simplemente de un desafío a todo o nada en el Elíseo o en una reunión del concejo.

LLAMADA A LA CAZA: El Príncipe no ha invocado una Caza de Sangre porque es algo indigno, va contra el código y podría ser peligroso si la coterie se ha preocupado lo más mínimo en cultivar otras facciones en el dominio. Pero alguien está tras la coterie ahora, alguien más poderoso que ellos y que cuenta con la aprobación del Príncipe. La Segunda Inquisición sencillamente ordena que los maten y despliega un equipo de cazadores para hacerlo.

Ahora es tierra de lobos

La coterie ha llegado a algún acuerdo con su enemigo o tiene que destruirlo, no hay otra alternativa. Por supuesto, alguna otra organización puede haber percibido todo el alboroto y haber añadido tanto a la coterie como a sus enemigos a una lista de vigilancia; siempre hay una pulga mayor que los muerda ■

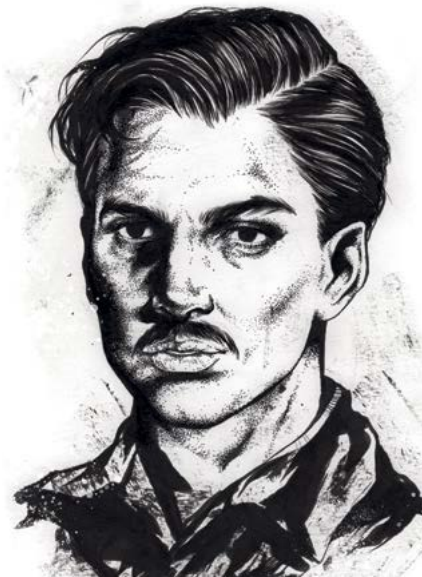


SALVADOR GARCÍA

Salvador García no es conocido como asesino de Vástagos de la Camarilla o un temerario quebrantador de la Mascarada, y aun así muchos Príncipes temen su llegada a la ciudad más que la de cualquier alborotador violento. García combate en una guerra de ideas, viajando de ciudad en ciudad alentando a la clase baja Anarquista a luchar por sus derechos.

El rol de García es el de un agitador sindicalista: habla a jóvenes chupópteros, les ayuda a ver que no tienen que aceptar su rol miserable en la sociedad no-muerta y porta noticias de otros dominios. Una única visita puede plantar ideas en la mente de los desposeídos de una ciudad y engendrar un nuevo Movimiento Anarquista.

García, conocido originalmente como el principal ideólogo de los Estados Libres Anarquistas de California y el asesino del antiguo Príncipe de Los Ángeles, rara vez visita ahora su ciudad. En su lugar, usa su extensa red de contactos en el Movimiento para viajar de un dominio a otro, extender la revolución y evadir las fuerzas de la Camarilla, deseosa de ver ejecutado al Che Guevara no-muerto.



Conocimiento



● **Talento con las Palabras:**

Has estudiado los pensamientos, no sólo de Salvador García, sino de los ideólogos políticos Anarquistas más conocidos. Eres un veterano en los debates políticos del Movimiento y sabes defenderte. Por esta razón, obtienes 2 dados adicionales en cualquier tirada que implique un debate político cuando invocas los principios Anarquistas.

●● **Vieja Escuela:** Conociste a García y abogaste por las ideas de abolir Príncipes y establecer dominios con el poder descentralizado. Esto te acredita entre los Anarquistas de la generación de los Estados Libres de California, que mantuvieron el Movimiento en marcha durante los años malos antes de la explosión de actividad actual. Por ello, tienes el equivalente a 3 punto de Mawla que representan a Anarquistas de la vieja escuela como tú, aunque sólo te ayudarán en asuntos del Movimiento.

●●● **Enemigo del Estado:** La Camarilla te desprecia porque abogas abiertamente por las ideas Anarquistas. Tratan de desacreditarte difundiendo rumores variopintos: vendiste tu dominio a la Segunda Inquisición, no has realizado los actos heroicos que se te atribuyen, en realidad eres un infiltrado del Sabbat, etc. Como consecuencia imprevista, todos los intentos de encontrar datos reales sobre tu trayectoria suman 2 a la dificultad en la tirada relevante y cualquier información obtenida está manchada por las falsedades a menos que la tirada sea una victoria crítica.

●●●● **Guerra de Ideas:** García enseña a muchos jóvenes chupópteros las ideas del Movimiento Anarquista. Algunas de estas ideas fueron formuladas por él, pero no todas. De hecho, una vez escribiste una visión de cómo debería organizarse la sociedad

no-muerta, texto que se ha convertido en parte del discurso habitual de García. Por ello, eres conocido en todos los territorios Anarquistas y puedes usar esta fama como el equivalente a 3 puntos de Aliados en cualquier dominio Anarquista.

●●●●● **Alzaos:** Sabes cómo hablar a tus compañeros Anarquistas y ellos saben qué es lo que defiendes. Cuando llamas a la revolución, pasan cosas. Por desgracia, no tienes control sobre qué exactamente. Una vez por historia, puedes hacer una tirada de política para alentar a la acción a los Anarquistas locales. Equipara la escala del efecto al número de éxitos obtenidos: tres pueden producir un asalto espontáneo en el refugio del Príncipe, mientras que seis podrían comenzar una revolución que abarque a la mayor parte de la población Anarquista de la ciudad.

AGATA STAREK

Para un Ancilla Ventrue, el nombre de Agata Starek evoca imágenes de terror nihilista y malicioso, de Anarquistas que demuelen todo a su paso como una ola de destrucción. Pero para los Neonatos Anarquistas que viven bajo las arbitrarias y crueles reglas impuestas por ese mismo Ventrue, Starek es la personificación de la revolución como venganza. ¿A quién le importa si vivimos otra noche? Derroquemos a estos bastardos ahora mismo.

Los líderes Anarquistas más ideológicos y de principios tienden a despreciar a Starek por su práctica de la Diablerie y su falta de interés en causa utópica alguna. Para ellos no es más que un monstruo, poco menos que las criaturas de la Camarilla. Aun así, su perspectiva podría estar manchada por el poder que esgrimen, pues Starek sí tiene un único principio: siempre golpea hacia arriba, normalmente de forma literal. Es famosa por volverse contra sus amigos y aliados en favor de un Ghoul maltratado o un humano doliente.

A pesar de su desprecio por Starek, pocos líderes Anarquistas quieren hacer un movimiento en su contra. En lo profundo de sus corazones muertos, también aprecian la idea de tener un monstruo propio, un gozoso terror que hace que la Camarilla tenga algo que temer.

Cuanto menos poder tienes, más esperanza te da Agata Starek.



Conocimiento



● **Aterrorizar a los Poderosos:**

Como Agata, tienes la impresionante habilidad de infundir temor en los corazones de los chupópteros más poderosos e influyentes que tú. Una vez por historia puedes repetir una prueba de Intimidación cuando te enfrentes a un chupóptero con más medios que tú, ya sea edad, recursos o estatus en la Secta, aunque es el Narrador quien decide si esta habilidad puede aplicarse o no.

●● **Aprendiz:** Has conocido personalmente a Agata Starek y algo en ti ha captado su interés. A veces te envía pequeños rumores con información sobre las debilidades y los vicios íntimos de los chupópteros poderosos de tu ciudad, a menudo con la pretensión de que pruebes su dulcísima Sangre. Una vez por historia obtienes el equivalente a un Contacto de 4 puntos para el propósito de deducir una debilidad de un enemigo más fuerte. Puede tratarse desde sus hábitos alimenticios o sus

Piedras de Toque hasta un Defecto en la seguridad de su refugio.

●●● **Un Favor Pendiente:** Te has encontrado con Agata Starek un par de veces, quizás en una situación delicada que involucra un asesinato y el derramamiento de Sangre. Debido a vuestro pasado, una vez por historia puedes cobrarte un favor que alguien de tu ciudad le deba a ella. Como conocida apreciadora de la Vitae, los favores que se le deben siempre implican obtener acceso a un tipo concreto de Sangre vampírica. Explica de qué clase la necesitas y el Narrador te dirá quién le debe el favor para que puedas adquirirlo, limitado siempre al dominio. Por ejemplo, probablemente no esté disponible la Sangre de un Matusalén, pero sí la de un Príncipe.

●●●● **Aliados Improbables:**

Starek es una figura de esperanza para muchos que ya no creen que sea posible un mundo mejor y que se contentan con

ansiar venganza. Como ella, has llegado a parecer alguien que podría ponerles las cosas difíciles a los poderosos. Por ello, una vez por historia un sirviente oprimido o un esbirro de tus enemigos no-muertos te ayudará en un momento difícil siempre que pueda hacerlo sin que le pillen. Puede ser el Narrador el que haga que esto ocurra o tú puedes apelar a un esbirro con una tirada de Persuasión con cuatro dados adicionales.

●●●●● **La Alegría de la Trans-**

gresión: Agata Starek argumenta que Diabolizar a vampiros poderosos de la Camarilla no es sólo una responsabilidad Anarquista, sino también uno de los placeres de la revolución. Te has tomado a pecho sus palabras y ya no sufres la pérdida automática de 1 punto de Humanidad cuando Diabolizas a alguien con mayor estatus de Secta que tú. Sin embargo, aún se aplica la potencial pérdida de Humanidad cuando tiras para determinar los efectos de la Diablerie.

HESHA RUHADZE

Aunque el Ministerio se ha alineado en gran medida con los Anarquistas en estas noches turbulentas, Heshia Ruhadze se alza como un viejo peñasco en un arroyo. Cuando se le pregunta sobre las alianzas de la Secta, este arqueólogo nubio pone los ojos en blanco y masculla. Desdeña la política, tildándola de malgasto de interés para criaturas que podrían vivir una eternidad. Se dedica a la historia, a los misterios de los orígenes de los vampiros y, más importante, a discernir su destino. Todo mientras se sienta en asambleas Anarquistas y escucha con atención.

Heshia es un devoto sirviente de la Sangre y cree que puede entender la voz de Sutekh llamando a su Vitae. Aunque esto pueda parecerles un signo de demencia a algunos vampiros, la posición de Heshia entre Vástagos de todas partes del mundo da veracidad a sus afirmaciones. Aún es el mismo hombre calmado y encantador, y cada palabra que pronuncia parece cargada de seriedad, pero ahora habla como heraldo de la voluntad de su dios. Siempre que lo hace es con una sonrisa.



Conocimiento



● Una de las Obras de Heshia:

Posees uno de los tratados de Heshia sobre la historia de la existencia vampírica. Aunque la obra puede ser controvertida y oponerse a la mitología Cainita tradicional, confiere un dado adicional a las reservas basadas en Ocultismo o a las relacionadas con los orígenes de los vampiros. Esta obra puede venderse a cambio de 1 punto en el Trasfondo Recursos.

●● Algo que Heshia Quiere:

Sabes lo que Heshia está buscando actualmente y puedes acceder a ello o ya lo tienes. Puedes negociar con ello o usarlo para chantajear o amenazar a Heshia o incluso presentárselo como un regalo a cambio de un futuro favor. Este artefacto o información confiere 3 dados adicionales de Persuasión o Intimidación a las reservas que involucren a Heshia o su culto. También puede venderse a cambio de 3 puntos

en Recursos (hasta un máximo de 5) mientras dure la historia.

●●● Museo de los Fieles: Posees el extraordinario privilegio de ser miembro de uno de los museos de historia vampírica del Ministerio. Estos tesoros subterráneos están fuertemente protegidos, pero contienen una plétora de información sobre Cainitas legendarios. Debes entregar un nuevo tesoro al museo cada año para continuar siendo miembro y verás revocado tu acceso si no lo haces o alguna vez robas uno de los tesoros Setitas. Obtienes 3 dados adicionales a todas las pruebas que impliquen la investigación de vampiros e historia vampírica mientras mantengas tu membresía.

●●●● Culto de Sangre (sólo personajes del Ministerio): Heshia te ha enseñado las viejas costumbres de los Seguidores de Set, en las que mortales y Ghouls desempeñan más que un rol servil. Tu culto comprende

un guerrero, un sacerdote y un erudito, así como recipientes voluntarios de los que alimentarte. Puedes dividir 3 puntos de Trasfondos entre estos cultores especializados, que pueden contar como Rebaño o Criados. Poseen más conocimiento y habilidad que los sirvientes o Ghouls típicos, lo que les concede un dado adicional en todas las interacciones con vampiros.

●●●●● Oír a la Sangre Cantar (sólo personajes del Ministerio):

Quizás Heshia te haya enseñado las palabras o puede que hayas logrado esta proeza por ti mismo, pero la cuestión es que oyes la voz de Sutekh con más fuerza que la de tu Bestia. Mediante acertijos, visiones y cantinelas, el Narrador te ofrecerá ocasionalmente la guía de la voz divina que emana de tu Vitae. Una vez por sesión eres capaz de resistir automáticamente el Frenesí, tratándolo como una Compulsión del Ministerio en su lugar.

IGLESIA DE SET

La mayoría de Ministros han redescubierto sus raíces cosmopolitas y multiconfesionales. Aunque aún reverencian a Set como Fundador y Primer Vampiro, es menos común para un Setita del Ministerio aferrarse a adorar sólo a Sutekh. Éste no es el caso de aquéllos que afirman pertenecer a la propia Iglesia de Set. Dedicados a los ritos de la ortodoxia Setita, los miembros de la Iglesia de Set creen que han de conspirar para debilitar a los demás Clanes y sus Fundadores para allanar el camino para la resurrección de su Fundador. Tu membresía en la Iglesia de Set puede ser como nuevo adepto, desesperado por encontrar significado y tutelaje en un mundo hostil, o como uno de los dedicados fieles que rechazan la idea de ser esclavo de otro Antediluviano y buscan liberarse de las cadenas siguiendo la santa guía de Set.



Conocimiento



● **Congregación:** Tienes acceso a un rebaño de ganado, pero estos mortales son un rebaño religioso unificado que puedes manipular. Esta congregación puede pertenecer a cualquier religión mayor o marginal, y, ya te vean como a su líder o sólo como a un parroquiano más, puedes alimentarte de ellos con facilidad. Este conocimiento equivale a 2 puntos de Rebaño, aunque requiere asiduidad y que defiendas la fe con regularidad.

● ● **Pinchar la Vena Secreta:**

Mediante una simple entrevista, puedes analizar si un mortal o Vástago tiene un secreto que trata de ocultar. Obtienes 2 dados de bonificación en las pruebas basadas en Perspicacia cuando alguien trata de guardar un secreto.

● ● ● **Libertad de los Eones:** Set aborrece a los otros Fundadores de Clan, o eso dice la leyenda. Los Setitas consideran a los otros Fundadores Eones

y muestran resistencia a su poder. Obtienes 2 dados adicionales en las tiradas para resistir los intentos de Dominación y Presencia de los vampiros de otros Clanes.

● ● ● ● **Proceso Degenerativo:**

La Iglesia de Set enseña a sus adeptos que hay que llevar a un hombre a su punto más bajo antes de que pueda alzarse para reunirse con el glorioso Sutekh. Puedes empujar a cualquier ser, mortal o inmortal, a una corrupción degenerativa sólo para salir de la experiencia sin daño alguno. Superando una tirada de Manipulación + Persuasión, puedes persuadir a cualquier individuo de que rompa un Principio o una Convicción y que gane al menos una Mácula. Cuando termine, se sentirá purificado. El objetivo restaura hasta 3 puntos de daño superficial o 1 agravado a la Fuerza de Voluntad.

● ● ● ● ● **Cuerpo de Set:** Posees un fragmento del esqueleto, sarcófago o túnicas funerarias de Set. Aunque es debatible que estuviera implicado en la Muerte Definitiva de Set, el artefacto sagrado (o impío, dependiendo de tu perspectiva) te lleva a tener éxito y una inmensa influencia sobre otros Seguidores de Set, lo que te concede 4 puntos de Estatus entre los demás Ministros. La reliquia también te ayuda a alcanzar la mente de Set al meditar: una vez por historia eres capaz de reducir en 1 las Máculas obtenidas por romper un Principio si sigues lo que tú y el Narrador percibís como la voluntad de tu dios.

DESCENDIENTE DE XAVIAR

(SÓLO PERSONAJES GANGREL)

Nadie, ni siquiera sus compañeros Gangrel, escucharon a Xaviar la primera vez que habló. Fue necesario marchar a una asamblea de los mayores jugadores de la Camarilla para que otros Vástagos se percatasen de él. Habló de interactuar con uno de los Antediluvianos y ver a toda su coterie devorada viva por esta criatura mitológica. Acusó a la Camarilla de perfidia contra sus miembros y desechó su papel como Justicar Gangrel.

Las noticias viajan despacio entre los Gangrel, ya que es un Clan con poca jerarquía y que carece de una red de comunicación efectiva. Poco a poco, los Gangrel siguieron a Xaviar y abandonaron la Camarilla; algunos se convirtieron en Autarcas, mientras otros terminaron por unirse a los Anarquistas.

Los Gangrel comparten ahora una culpa comunitaria por no creer inicialmente las afirmaciones de Xaviar y su lenta reacción a su proclamación, ya que encontró la Muerte Definitiva poco después. Pocos saben si la Camarilla o alguna otra agencia mató al poderoso Gangrel, pero todos saben que su ancestro fue tratado injustamente. Ahora toman su antorcha y tratan de arrojar algo de parpadeante luz sobre la verdad.



Conocimiento



● **Ancestro Martirizado:** Otros Gangrel te tratan con el respeto que tanto tiempo les costó conceder a Xaviar. A pesar de las disputas personales, siempre puedes encontrar santuario con otros Gangrel, si hay alguno presente en tu dominio actual, al menos hasta que los insultes gravemente. Con ellos, tienes 2 puntos de Estatus (●●).

●● **Donde Están Enterrados los Cuerpos:** Las experiencias de Xaviar fusionándose a través de tierra, sangre y Vitae dejaron una marca en su linaje. Un Gangrel con este linaje puede hacer una prueba de Resolución + Consciencia para detectar cuándo un vampiro se ha fusionado con la tierra o yace en Letargo bajo el suelo. La dificultad depende del área donde quieras buscar.

●●● **Sabueso Leal:** Has resistido los vientos del cambio y permanecido en la Camarilla a pesar de las acciones

de tu Clan. Por tu lealtad, el Príncipe de la Camarilla local te ha recompensado con estatus, derechos de alimentación y territorio, lo que supone 4 puntos que puedes distribuir entre Dominio, Rebaño y Estatus. Los Gangrel de fuera de la Camarilla te desprecian e incluso otros vampiros de la Camarilla se compadecen de tu soledad, pero te garantiza tener voz en la Primogenitura si cualquier Gangrel rebelde pasa por tu dominio.

●●●● **Murciélago Monstruoso:** La forma bestial preferida de Xaviar era la de un murciélago, pero tras su encuentro con el Antediluviano, descubrió que su forma era capaz de cambiar a un híbrido entre humano y murciélago. Una vez por historia, cuando la luna es la adecuada, puedes tomar la misma forma. Este murciélago del tamaño de un hombre tiene un punto

adicional en todos los Atributos Físicos y puede planear por el aire desde cualquier altura. Morder en esta forma causa +1 de daño agravado a mortales y vampiros por igual.

●●●●● **Experimentó al Antediluviano:** Xaviar no era el único Gangrel que se hundió en la tierra y se encontró dentro de la vasta e inhumana forma de la Fundadora de su Clan. Tú has hecho lo mismo y la experiencia te cambió. Ahora estás un poco loco, probablemente sufres paranoia o claustrofobia. Cada vez que recuerdas el encuentro, sientes que tus venas se enraízan en el suelo y te conectan al resto de Gangrel del mundo. Una vez por historia puedes sentir la localización de cualquier Gangrel y drenar una pizca de Vitae de ellos para restablecer tu Ansia a 2. Debes tocar tierra, no asfalto, para usar esta habilidad.

DESCENDIENTE DE TYLER

(SÓLO PERSONAJES BRUJAH)

Todo aspirante a rebelde Brujah adora a Tyler (antaoño conocida como Patricia de Bollingbroke y que ha tenido muchos nombres desde entonces). Su violencia revolucionaria contra los Antiguos tiranos y los insidiosos Matusalenes cambió irrevocablemente la sociedad vampírica e inspiró el Movimiento Anarquista. La propia Tyler duda de que sus acciones conduzcan a una Praxis efectiva, pero sus Chiquillos y compañeros de Clan la comparan con gente que va desde Robin Hood a Malcolm X, pasando por Che Guevara o Gavrilo Princip.

Tyler aún existe: una silenciosa y estudiosa rebelde en la actualidad. Tras siglos de reflexión, lucha por reconciliar sus acciones con los resultados de las noches modernas. Sus descendientes continúan la lucha con la esperanza de elevarla a su destinada grandeza una noche.



Conocimiento



● **Instigador:** Una vez por historia, cuando trates de persuadir a una multitud de mortales para cometer una acción violenta, tu naturaleza apasionada suma dos dados a tu reserva de dados.

●● **Campeón de la Causa:** Cuando los vampiros quieren un líder para una rebelión, a gran o a pequeña escala, acuden a ti en busca de consejo o liderazgo. Puede que hasta escuchen tus palabras y, suponiendo que tu consejo no sea completamente ridículo, incluso deferir ante tu autoridad. Sumas 2 puntos a tu Estatus con ellos durante tales rebeliones, pero podrías descubrir que los numerosos contactos obtenidos antes de una rebelión son más valiosos y, sin duda, menos peligrosos.

●●● **La Misericordia de Tyler:** Sabes cuándo parar. Tyler reconoció cuándo el Sabbat llevó demasiado lejos

los ideales Anarquistas y tú reconoces igualmente los límites de la revolución violenta. Una vez por historia, cuando entras en Frenesí, puedes tomar una Compulsión Brujah (V5, pág. 210) para cesar de inmediato el arrebatado. No sufres confusión ni cansancio tras interrumpir un Frenesí y regresar de forma abrupta a la Humanidad.

●●●● **Los Furores:** Las filosofías de Tyler emergieron por primera vez entre un histórico grupo de vampiros conocido como los Furores, dedicado a destruir a todos los tiranos vampíricos. Este grupo aún existe en secreto y tú eres miembro. En el momento adecuado (una vez por crónica), los Furores te arman, te proporcionan cobijo en un regnum donde tienen influencia y activan recursos en el dominio objetivo como Aliados sorpresa (disponibles en una escena). Los Aliados suman hasta 5

puntos de Efectividad; el resto depende de tu colaboración con el Narrador. Los activos de los Furores sólo pueden usarse al tratar de derrocar a un Príncipe, un Barón inadecuado o un vampiro de alta posición. Usarlos de forma incorrecta te convierte en un objetivo de los Furores y sus operativos desconocidos.

●●●●● **Revolución Permanente:** Ya has derribado a una figura destacada de una Secta. Ahora lideras un ejército de revolucionarios para barrer a los líderes de los regna vecinos. Mientras sigas luchando y no te encuentren deleitándose en los lujos de tu puesto, los Anarquistas se detendrán para atender todas tus palabras y los Brujah Anarquistas hacen exactamente lo que dices, incluyendo embarcarse en misiones suicidas. No se requiere ninguna tirada si tu discurso es lo bastante fuerte y tus argumentos lo bastante convincentes.

RUINAS DE CARTAGO

Eres un vampiro que traza su linaje hasta el punto álgido de Cartago o un intento de reconstruir el gran imperio que se opuso a la Roma controlada por Ventrue y Malkavian. Probablemente eres un Brujah o un Banu Haqim y te han enseñado las palabras de tus ancestros, a portar el fuego del odio por la tiranía y a anhelar las noches en las que podías establecer un dominio donde mortales y vampiros por igual podían relajar la Mascarada.

Conocer los principios de la Cartago vampírica concede tanto iluminación como condenación, ya que, una vez que un vampiro prueba la libertad de este imperio caído, se sentirá ahogado por las restricciones de la Camarilla. Los chupópteros que se obsesionan con las ruinas de Cartago suelen quedar atrapados en redes de intriga y a pagar su curiosidad con la formación de pactos de los que es imposible escapar.



Conocimiento



● **Historiador del Clan:** Has estudiado la senda de los Clanes Brujah, Lasombra y los Hijos de Haqim desde las noches anteriores a Cartago hasta la formación de la Camarilla. Conoces sus ascensos y caídas, sus constantes batallas con los Ventrue, los Malkavian y los Toreador y puedes recitar nombres y fechas con facilidad. Este conocimiento impresiona a otros historiadores vampíricos y rebeldes que buscan una causa, lo que te confiere 1 dado adicional en las pruebas sociales en las que puedas dar uso a este conocimiento.

●● **Orgullo Púnico:** Hasta esta noche, los Brujah aún ven Cartago como el símbolo definitivo de la rebelión. Creen que fue el dominio que con mayor éxito resistió a la Roma controlada por los Ventrue hasta su calamitoso final. Te enorgulleces enormemente de tu ascendencia cartaginesa, ya sea por lazos mortales o por linaje inmortal. Cuando invocas esta herencia, hablas con mayor confianza y

atraes la atención de tus compañeros rebeldes. Obtienes 2 dados en las pruebas basadas en Liderazgo para liderar a otros contra una opresión percibida.

●●● **Muerte a los Tiranos:** Si Cartago enseñó algo a los Brujah y a los Hijos de Haqim es que siempre vale la pena luchar hasta el final. Nunca desde entonces (ni siquiera teniendo en cuenta la Revuelta Anarquista) se han sacudido tanto los pilares de la clase dirigente. Tú enjaezas la fuerza de los vampiros que cayeron combatiendo a Roma cada vez que apuntas la lucha a una figura en el poder. Obtienes 1 dado de bonificación en todas las contiendas contra alguien que pueda reclamar autoridad por encima de ti.

●●●● **Deseo de Troile:** Muchos Brujah afirman que los relatos que condenaban a Cartago eran simple propaganda Ventrue extendida por Roma y que aún existe hasta hoy. Eruditos tanto Brujah como Banu Haqim afirman que, como gobernante, Troile era

benevolente, que trataba a Vástagos y ganado con justicia y que se aseguraba de que todas las almas del imperio recibieran alimento, educación y afecto. Tú también lo crees, y la seguridad que exudas hace que los demás confíen en ti, te supliquen y te ayuden en cualquier plan que tengas en mente. Obtienes 2 dados de bonificación en todas las pruebas sociales que impliquen servidores vampíricos, tuyos y ajenos, siempre que sean criados o parte de un rebaño.

●●●●● **Cartago Nueva:** Abogas por una Cartago nueva. Los planes ya se han puesto en marcha y ya has seleccionado una ciudad Anarquista en la que la Mascarada pronto caerá sin ser objetivo de agencias mortales (los pactos y tratos que has tenido que hacer para que esto ocurra son cosa tuya y del Narrador). Hasta entonces, eres capaz de romper la Mascarada y salirte con la tuya en esa ciudad una vez por historia, sin importar la severidad de la ruptura.

SANGRE INFECTADA

Los vampiros son inmunes a la mayoría de enfermedades, pero algunas plagas se abren paso hasta la Vitae y se transfieren con facilidad a los recipientes, mientras que otras se enconan y mutan, convirtiéndose en una amenaza exclusiva de un huésped vampiro.

Una plaga de la Sangre, a veces conocida como “la Maldición”, barrió la sociedad no-muerta de finales del siglo xx, diezmando dominios y derribando vampiros sin importar Clan o estatus. Gustav Breidenstein, antiguo Príncipe de Berlín y poderoso Antiguo, fue una de las víctimas de más alto perfil de una infección que llevó a incontables Condenados al Frenesí y que provocaba que la Vitae escapase por los orificios hasta que la víctima se marchitaba y moría.

Se dice que la plaga desapareció o fue curada mediante algún gran sacrificio ritual. Por desgracia, puede estar aletargada, como muchas de sus víctimas. Estas infecciones surgen periódicamente a lo largo de los siglos.



Conocimiento

● **Detección:** La plaga de la Sangre se manifiesta en los vampiros de diversas formas, dependiendo de la encarnación de la enfermedad. Conforme avanza esta maldición, también han de hacerlo los expertos que buscan estudiarla y erradicarla. Tú eres uno de tales vampiros: sabes reconocer todos los síntomas asociados a la infección de la Sangre. Puedes usar este conocimiento para determinar si alguien es portador o, más maliciosamente, puedes sembrar rumores en un dominio de la existencia de la plaga basándote en el curso que haya tomado la enfermedad. Sumas 2 dados a cualquier tirada de Medicina u Ocultismo que involucre la plaga.

●● **La Ciencia de la Sangre:** Crees que la plaga de la Sangre es en gran medida de origen médico, posiblemente incluso empezó entre los mortales antes de que infectase a los Vástagos. Tu exhaustivo estudio de la plaga de la Sangre te permite detectar los cursos y patrones recientes de la enfermedad, analizar dónde puede haber estado un huésped infectado, por quién puede haber sido infectado y cuándo.

Tal información puede ser increíblemente útil cuando tratas de poner en cuarentena a todos los sujetos infectados. Sumas 2 dados a todas las tiradas de Investigación y demás pruebas para rastrear a las víctimas activas de la plaga.

●●● **Rastrear a las Víctimas en Letargo:** Ves las cepas de la plaga de la Sangre campar por la tierra. Tu interés por esta enfermedad va más allá de poner en cuarentena y sanar a los infectados; puedes seguir el hedor y el aura impía de la plaga hasta sus víctimas en Letargo. Ya sabes dónde están enterrados muchos de los cuerpos. Con una tirada de Resolución + Ocultismo a dificultad 4 (modificada dependiendo de la población vampírica y la historia de la plaga de la Sangre en la zona), puedes localizar el cuerpo de una víctima infectada que aún esté en Letargo. Quiénes son y si aún son contagiosos queda a discreción del Narrador.

●●●● **Vitae Curativa:** Crees que todas las enfermedades tienen cura con la investigación adecuada y disposición por el sacrificio. Tu Vitae está limpia y no

muestras síntomas a pesar de tu proximidad a muchas víctimas de la plaga de la Sangre. Crees que tu Sangre puede albergar la cura, pero los científicos de otros Clanes requieren mucha de tu Vitae para probar esa idea. Al dar Sangre suficiente para provocar un control de Enardecimiento, puedes añadir 2 dados a cualquier intento de manufacturar una cura, temporal o incluso permanente (a discreción del Narrador).

●●●●● **Portador:** Tienes un secreto. Portas la plaga de la Sangre y puedes incluso infectar a otros, pero no muestras ninguno de los síntomas. Este peligroso conocimiento te permite verter tu Vitae en un Elíseo o dar un trago de ella a un recipiente popular y observar los terribles efectos conforme los demás Vástagos sucumben a la plaga de la Sangre. Si eres más altruista, podrías presentarte voluntario para que tu Secta haga pruebas exhaustivas de tu Vitae y saber cómo usarla como arma o cómo buscar una cura. Los efectos específicos de tu cepa quedan a tu discreción y la del Narrador.

REVUELTA ANARQUISTA

Afirmas proceder del linaje de un importante vampiro de la Revuelta Anarquista de los siglos XIV y XV o quizás poseas registros que relatan la caída de Príncipes tiránicos o el ascenso de Barones advenedizos. Conoces el momento y lugar en el que Tyler asesinó a Hardestadt el Viejo y a los participantes en la Diablerie del Antediluviano Tzimisce. Quizás incluso hayas hablado con Lugo o Lambach, dos de los Demonios presentes en ese incidente.

Tu conocimiento de la Revuelta Anarquista es tal que llegas a ver las corrientes y mareas del tiempo repetirse en la sociedad de los Condenados en la actualidad. Reconoces los mismos crímenes del pasado repetidos ahora y puedes predecir, quizás controlar, la forma en que los jóvenes se alzarán para aplastar a los viejos.



Conocimiento



● **Ancestro Crítico:** La Revuelta Anarquista en Europa fue liderada principalmente por los Clanes Brujah, Banu Haqim y Lasombra, con la participación de los ambiciosos Tzimisce para eliminar a los mayores monstruos de su propio Clan. Aun así, se alzaron Anarquistas en todos los Clanes, ya que la mayoría de Antiguos manipulaban a sus jóvenes con calamitosos fines. Puedes nombrar a algún ancestro tuyo que fue crítico en la Revuelta Anarquista, ya sea como instigador, cronista u oponente. Tus lazos con él te dan credibilidad en las discusiones acerca de la Revuelta y pasión en su análisis. Obtienes 1 punto de Estatus Anarquista y el Defecto Sospechoso (Camarilla) o al revés.

●● **Pronunciar las Palabras:** La Revuelta Anarquista se guiaba más por las palabras y la energía que por las relucientes espadas y la sangre derramada, al menos al principio. Posees la misma ambición que los Anarquistas del pasado, y puedes determinar con precisión dónde hay opresión y dónde es necesaria una revuelta. Cuando los vampiros te escuchan, se sienten más inclinados a arrebatarles el poder a

sus amos. Sumas 2 dados adicionales a las pruebas sociales que involucren la instigación de activismo Anarquista.

●●● **Enemigo de la Clase Dirigente:** Te consideras un Viejo Anarquista, no necesariamente por edad, sino por ética. El nuevo Movimiento Anarquista tiene sus fortalezas, pero también muchas debilidades. Tu perspectiva te opone directamente a la Camarilla y sus victorianos métodos de subyugación. La Camarilla te ha marcado como enemigo, lo que sólo atrae a más Anarquistas apáticos a tu causa. Obtienes el equivalente a un Mawla de 4 puntos que representa a tus camaradas entre los Anarquistas, así como un Adversario de 1 punto, que representa a alguien con la tarea de vigilarte y, si es necesario, eliminarte.

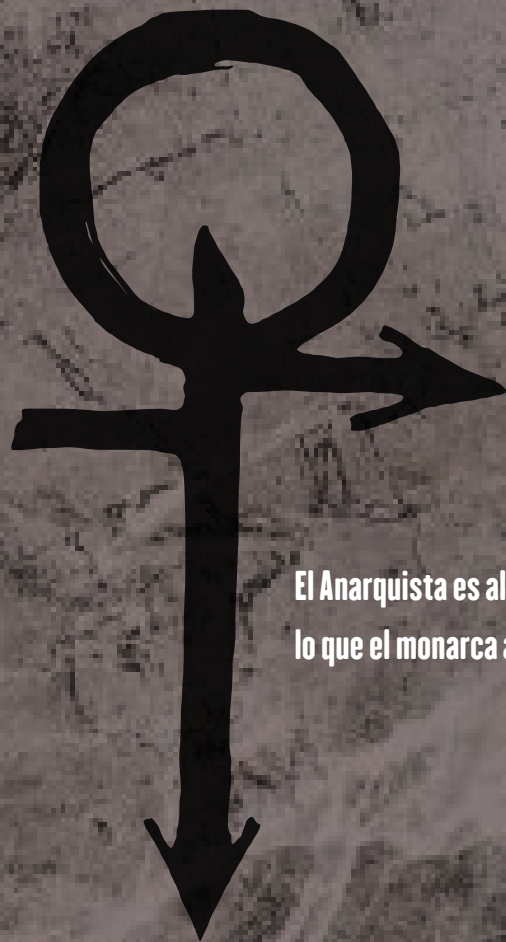
●●●● **Icono:** Has tomado el nombre de uno de los participantes de la Revuelta Anarquista y actúas como su sucesor; lo cual sería una insolencia si no hubieras realizado muchas de las mismas acciones que tus antepasados. Muchos Anarquistas te ven como el próximo gran líder de la Revuelta, ya sea ésa tu intención o no. Puedes haberte hecho con una identidad histórica

para ganarte un estatus de culto y tener un fácil acceso al rebaño, pero ahora la Secta te somete a una presión cada vez mayor para que actúes en su interés. Obtienes 2 puntos de Estatus, 2 puntos de Rebaño y 2 puntos de Recursos mientras antepongas la causa Anarquista a todo lo demás. Cualquier paso en falso y se pierden hasta que te redimas.

●●●●● **Volver a Prender la Revolución:** El momento ha llegado. Sabes cómo tuvo lugar la Revolución Anarquista hace medio milenio y cómo ha de tener lugar esta noche. Conoces la debilidad de tu ciudad, las mayores amenazas y las posiciones de la Camarilla que hay que derribar con más urgencia. Puedes amenazar a tus enemigos con la perspectiva de una guerra con el propósito de extorsionarlos o impedir que la Camarilla se tome más libertades con los Anarquistas de las que ya se ha tomado. Una vez por historia puedes usar esta ventaja para obtener 4 dados en cualquier conflicto social contra un miembro de la clase dirigente de la Camarilla. Si fallas la tirada, necesitas cumplir tus amenazas o perderás esta Ventaja de forma permanente.







**El Anarquista es al anarca
lo que el monarca al monarquista.**

Esa chica con el septum, ¿es una de ellos? ¿Qué hay del chico que vive en el callejón pavoneándose como un pirata moderno? ¿Y ese chico de allí con su sonrisa siniestra y su iluminación a la venta? Los vampiros libres pueden ser cualquiera que malviva en los límites de la sociedad o más allá. Escrito como una serie de artículos de un magazín alternativo, *Anarquistas* está dirigido a cualquiera a quien le guste que sus jóvenes chupasangres estén furiosos y acechando donde menos los esperas, y es una gran herramienta para todos los jugadores y Narradores de **Vampiro: La Mascarada**. El libro de reglas se vende por separado.



WORLD OF
DARKNESS
www.worldofdarkness.com

© White Wolf 2008

NOSOLOROL

MÖDIPHIUS™
ENTERTAINMENT

R 18+

Material adulto: Incluye contenido gráfico y escrito de naturaleza adulta, incluyendo violencia, temas sexuales y lenguaje fuerte. Se recomienda sólo para lectores adultos.

Impreso en España