

COMPANION



EDICIÓN 20º ANIVERSARIO

VAMPIRO

LA MASCARADA

COMPANION

EDICIÓN 20 ANIVERSARIO
VAMPIRO
LA MASCARADA

Créditos

Autores: Justin Achilli y Eddy Webb

Editora e indexadora: Genevieve Podleski

Director creativo y artístico: Ron Thompson

Maquetación y tipografía: Ron Thompson

Ilustración de cubierta: Steven Stahlberg

Ilustraciones del interior: Christopher Shy, Michael Gaydos, Mark Jackson, Vince Locke, John Cobb, Bill Sienkiewicz, Tim Bradstreet, Jon J. Muth, Guy Davis, Ken Meyer Jr., Ron Spencer.

Edición en español

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

Traductores: Héctor Gómez Herrero, Miguel Ángel Lucas, Daniel M. Schultes.

Correctores: Alejandra “Argéntea” González, Héctor Gómez Herrero, Daniel M. Schultes, Miguel Ángel Lucas.

Maquetador: Marcos Manuel “EnOCH” Peral Villaverde.

Coordinación editorial: Manuel J. Sueiro.

Agradecimientos especiales

Justin “Ravnos-cadabra” Achilli por cambiar cinco veces de trabajo en un año y pasar por cuatro empresas.

Rich “Vayamos Haciéndolo Sobre la Marcha” Thomas por dar el pistoletazo de salida en el mecenazgo del Kickstarter.

Ethan “La Maldición Renovada” Skemp por ser arrastrado de nuevo al desarrollo de Hombre Lobo para el 20º aniversario.

Aileen “Señora de las Tareas” Miles por asegurarse de que Ethan sabía qué lado del pan estaba untado con mantequilla.

Kai “Oso Desnudo” Schiefer por el mejor tipo de tácticas de negociación.

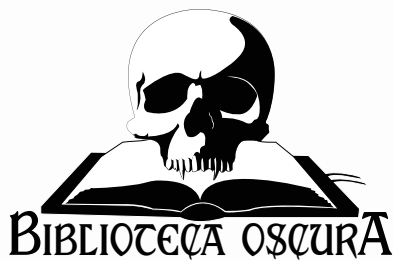
Matthew “Antaño Fuimos Tremere” Sanderson por aprender a las malas a no contrariar a un Malkavian con Fe Verdadera.

Alan “La Furcia de White Wolf” Orr por practicar la segunda forma más antigua de capitalismo.

Rafael “Trampa Spam” Grotti por sacar a Justin de la miseria a paladas.

Al mecenas Matusalén Alberto Marcos Fernández [“Noctis” del Clan Lasombra | “Mark Sullivan” del Clan Brujah] por su paciencia y comprensión.

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



© 2014 CCP hf. Todos los derechos reservados. La reproducción sin el permiso escrito de la editorial está expresamente prohibida, salvo para la elaboración de reseñas y una copia impresa que puede reproducirse sólo para uso personal. **Vampiro: La Mascarada** y el Sistema Narrativo son marcas comerciales registradas de CCP hf. Todos los derechos reservados. *Este libro hace uso de lo sobrenatural para ambientaciones, personajes y temas. Todos los elementos místicos y sobrenaturales son ficticios y están destinados únicamente a propósitos lúdicos. Este libro contiene material explícito. Se recomienda sólo para lectores adultos.*

Visita White Wolf online en <http://www.white-wolf.com>

Visita Biblioteca Oscura online en <http://www.bibliotecaoscura.com>

Visita Nosolorol online en <http://www.nosolorol.com>

COMPANION

Índice de contenidos

Introducción	4
Capítulo Uno: Títulos	8
Capítulo Dos: Prestación	30
Capítulo Tres: Vástagos y Tecnología	44
Capítulo Cuatro: Un Mundo de Tinieblas	56
Apéndice	70



Introducción

Ha sido interesante escribir y desarrollar este libro.

En mis comienzos como desarrollador para **Vampiro: Edad Oscura**, allá por 1997, confeccionar libros era completamente distinto a como lo es ahora, especialmente con los procesos de desarrollo abierto. Yo tenía una idea, mi supervisor la aprobaba, yo escribía un resumen, el escritor la escribía, el director artístico y el diseñador la hacían bonita y, finalmente, llegaba a tus manos.

Ahora es muy distinto. Como escritor y desarrollador dispongo de un canal abierto de comunicación con quienes acabarán usando el material que creo. Se acabó el vomitar palabras en mi despacho para acabar, seis semanas después, con la esperanza de que el libro resultante le guste a la gente. Ahora, tú y yo podemos trabajar juntos en cada paso del proceso. Así es como lo hicimos con **Vampiro: La Mascarada Edición 20º Aniversario** (de ahora en adelante: **V20**, que si no es un nombre condenadamente largo) y así es como queremos seguir haciéndolo de ahora en adelante.

Por ejemplo, cuando escribí el borrador del capítulo sobre los títulos para el **V20 Companion**, una gran cantidad de *feedback* ponía en duda la función de los sistemas vinculados a los títulos. Los jugadores tenían la impresión de que los sistemas hacían los títulos demasiado mecánicos, y que dejaban demasiado espacio

abierto a discusión sobre cómo los sistemas conferían sus beneficios y sobre las implicaciones de obtener o perder repentinamente tres dados en una reserva porque un Arzobispo hubiera dicho «Ya no eres un Paladín». ¡Puf! Esos dados se esfumaron con el título.

Como resultado del *feedback*, purgué los sistemas.

Un libro es un libro. Tiene una extensión y unos contenidos finitos. Por supuesto, pienso que éste es un buen libro, lleno de buenas y divertidas ideas relacionadas con **Vampiro**, pero al fin y al cabo tiene unas 40.000 palabras y 60 páginas. Teniendo en cuenta todo el debate generado en torno a su creación en los blogs de White Wolf, en los comentarios, en los foros y en las redes sociales donde hablamos de lo que vamos desarrollando, llegaríamos a un recuento de 320.000 palabras. Esto es más o menos el equivalente en tamaño del propio **V20**, cerca de las 500 páginas.

Lo que quiero decir con esto es que, si te gusta lo que incluimos aquí o si simplemente te gusta hablar de **Vampiro**, te unas a nosotros en el proceso de desarrollo abierto [N.d.T.: El desarrollo abierto es en inglés.]. Así me ayudarás a escribir el libro que tú quieres. Por mi parte, yo tendré la posibilidad de trabajar con un grupo de jugadores creativos y perspicaces que podrán saber por qué tomo unas decisiones y no otras, en vez de limitarse a aceptar lo que el editor les ofrece. Es un sistema muy bueno.

Hay tantas buenas ideas que han surgido gracias a mostrar material en desarrollo, o simplemente hablando del juego, que me gustaría poder imprimirlas todas aquí. Si te interesa el intercambio de ideas, tener material nuevo que introducir en tus partidas o nuevos conceptos alrededor de los cuales centrar un personaje o una situación, ¡compártelos en el desarrollo abierto! Incluso si no acaban impresos de forma “oficial”, probablemente servirán de inspiración a otros. ¿No es acaso esto de lo que trata la narración?

¿Qué hay en este libro?

Tradicionalmente, los libros complementarios que han seguido en su publicación a los libros básicos de las líneas de juego han contenido “material del director”, esto es, contenido que metafóricamente se quedó en la sala de montaje debido a limitaciones de espacio. Esta vez, sin embargo, Richard Thomas, director de transmedia y director artístico, no quiso que fuera así. No quería verse constreñido por cómo se han hecho nuestros libros en el pasado ni limitado por lo que debía hacerse con los libros físicos ahora que la edición digital y la impresión bajo demanda son nuestras principales vías para hacer llegar nuestros libros al público. Concretamente, quiso poner en manos de los jugadores gran parte del material aquí incluido y sacar el mayor provecho al proceso de desarrollo abierto.

Rich también quería que el libro incluyera opciones, permutaciones, modos de alterar la ambientación y posibilidades para que cada grupo hiciera suyas sus propias crónicas. El esbozo original contenía una sección en la que se analizaban con detalle las Disciplinas físicas para adecuarlas lo mejor posible a distintos estilos de juego, pero tras consultarlo con la comunidad #V20 en Twitter y leer los enérgicos comentarios en los blogs de White Wolf, resultó muy obvio que los jugadores de **Vampiro: La Mascarada** querían material con más enjundia para explorar en sus juegos.

Así que se me ocurrió una idea general, Rich y Eddy la aprobaron, escribí cerca de un tercio del material y luego lo colgamos en la red para obtener algo de *feedback*. Nos llegaron las aportaciones de los jugadores, las añadimos al proceso de escritura y aquí tenéis un resumen del material acabado y aprobado por los jugadores.

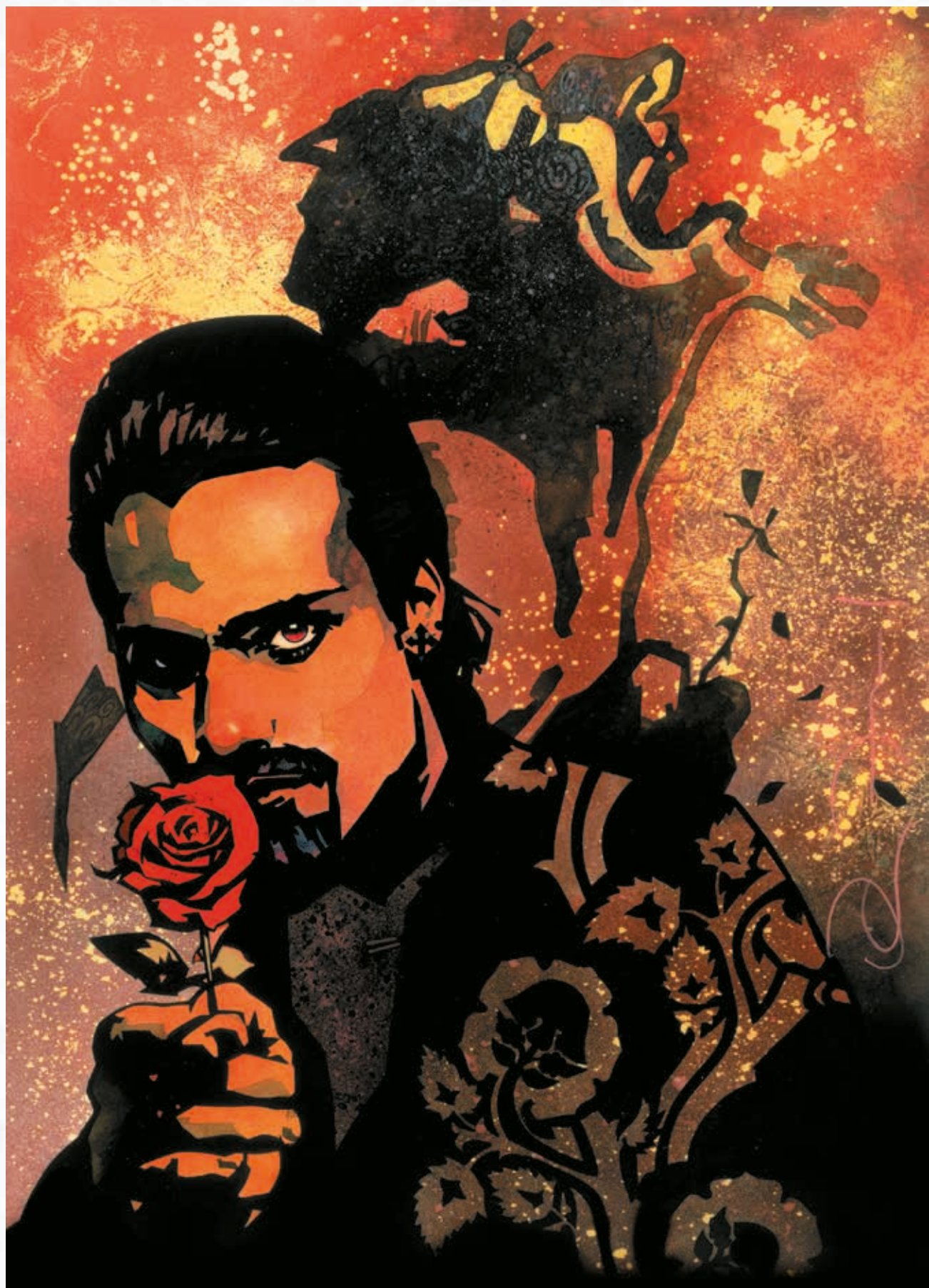
Capítulo Uno: Aquí la comunidad se pronunció vehementemente, reclamándome que dejara de lado los sistemas a favor de más títulos, que además fueran más versátiles. El resultado es una cornucopia de títulos, desde los esenciales que han demostrado ser válidos

durante los 20 años de historia de **Vampiro** a nuevos conceptos y títulos que exploran temas interesantes del juego. Este capítulo también ofrece un poco de material expandido sobre las Sectas más esotéricas para poder entender el contexto en que se usan sus títulos.

Capítulo Dos: Este capítulo desarrolla la idea de la prestación desde una práctica exclusiva de la Camarilla hasta una costumbre *comme il faut* que existe más allá de los límites de las Sectas, permitiendo a los Condenados esperar ciertas cosas de sus colegas en otras facciones, e injuriarlos cuando incumplen las promesas dadas con su palabra. Se incluyen los sistemas de favores que los Vástagos tanto gustan de intercambiar y las consecuencias de usarlos.

Capítulo Tres: Este capítulo sobre los Vástagos y la tecnología fue uno de las más difíciles de escribir por dos razones. La primera es que el tema es tan amplio que bien podría llenar un libro por sí solo. Es más, si cómo ha cambiado la tecnología en los 20 años de historia de **Vampiro** es una materia suficientemente amplia, no digamos ya explorar el modo en que los vampiros han reaccionado a estos cambios. En segundo lugar, el capítulo debía ser fiel a los prejuicios de los vampiros (en términos generales, que los Antiguos temen y rechazan la tecnología mientras que los Neonatos la explotan para usarla en su favor). Sin embargo, éstas son afirmaciones muy obvias, por lo que el capítulo necesita enfrentarse a estas ideas preconcebidas para generar nuevas ideas y hacer que los Vástagos cambien las expectativas que tienen de sí mismos. El resultado es un capítulo presentado de forma poco convencional, más un conglomerado de ideas que una exploración sistemática de varios temas. Además, en el capítulo de tecnología es donde los Anarquistas logran salir adelante tras su batacazo a principios del nuevo milenio.

Capítulo Cuatro: Éste es otro lugar en el que resplandece el *feedback* proporcionado por la comunidad. Mi plan original para este capítulo era presentar una “imagen general” del Mundo de Tinieblas: un puñado de localizaciones en las que se mostraran algunos de los temas de **Vampiro** que animaran a los jugadores a mirar qué pasa más allá de sus dominios. Sin embargo, la respuesta fue abrumadora, dando como resultado que cada comunidad medianamente activa presentase ideas atractivas para una localización, o pidiendo más información sobre qué sucedía en sus regiones. Este capítulo aumentó hasta duplicar su extensión prevista. Pero, ¿y qué? Los que comprarán los libros dijeron qué querían y es mi obligación dárselo de forma que se ajuste lo mejor posible al calendario de publicaciones.





Capítulo Uno: Títulos

*«Para castigarme por mi desdén hacia la autoridad
el destino me convirtió en una.»*

— Albert Einstein

Los Vástagos son una raza orgullosa y codiciosa. Independientemente de la Secta a la que juren lealtad, si es que se la prestan a alguna, el contrato social entre los vampiros requiere un orden jerárquico y, cuantos más Cainitas residan en un dominio, tanto más compleja es la jerarquía de quién es superior a quién y de quién puede exigir respeto a quién.

En su forma más simple, la estructura social de los Vástagos tiene un vampiro preeminente en la cúspide, el cual mantiene su primacía basándose en la fuerza, la astucia o el fervor. Los títulos añaden profundidad y complejidad a la red formada por las relaciones entre los Vástagos. Y, lo que es más importante, proporcionan a los vampiros algo con lo que gobernar unos sobre otros: un reconocimiento social de sus logros o un símbolo de su compromiso para con la cultura de su dominio.

Los títulos son parte del paisaje del Mundo de Tinieblas para los vampiros. Desde el violento Sabbat a la maquiavélica Camarilla, pasando por la inquietante Tal'Mahe'Ra y los turbulentos Anarquistas, los títulos definen las causas de cada Secta y muestran qué considera importante cada grupo de vampiros. Sin los títulos, si la totalidad de la Estirpe se compusiera de Autarcas, la noche sería un lugar aún más anárquico. De hecho, para muchos Vástagos lo único más importante que una sensación de superioridad en la noche es la misma sangre.

Títulos reconocidos

Los nuevos Vástagos a menudo se sorprenden al descubrir la vasta jerarquía de la Estirpe y cuán rígida puede llegar a ser. Para los vampiros actuales, la elaborada estructura social de los Condenados forma parte del horror de su condición: las reglas y los cargos son plenamente feudales en cuanto a su severidad y pocos dominios tienen en cuenta los “derechos” de los Retoños. E incluso los que lo hacen cargan con un peso: que cada Vástago depende de los demás para mantener su existencia en secreto.

Los Antiguos, por supuesto, pueden no haber conocido jamás nada que difiera de una estructura social cerrada. Tanto si sus últimos días vivos fueron en la Edad Oscura o en el Siglo de las Luces, la Sangre nunca ha sido equitativa en cuanto a su potencial. Mientras que los resultados del Abrazo pueden permitir la igualdad entre sexos, credos y culturas mortales, no hay límite mayor para el poder de un vampiro que la propia Generación. El poder de la Sangre encaja a la perfección con conceptos familiares para los Antiguos como el derecho divino y el despotismo ilustrado. Hay incluso cierto elemento de predestinación en ello: si se supone que un Vástago debía marcar una diferencia en la Estirpe, éste tendrá la edad

y la Generación necesarias para hacerlo. Los títulos no son sino los enredos sociales de esta llamada del destino.

Los Ancillae bien pueden encontrarse con un pie a cada lado de estas dos perspectivas tan diferentes de la Guerra de las Edades. Ciertamente, el hecho de que ya no sean Neonatos les permite probar parte del poder al que los Antiguos tienen acceso, y pocos Vástagos pueden decir que no quieren más de lo que sea que los motiva. Por otro lado, a menos que esos Antiguos mueran, los Ancillae se encuentran en la misma posición que muchos Neonatos, sin acceso a la capacidad de acumular riquezas, sangre y poder ilimitados que parece ser el privilegio maldito por Caín de los más venerables de entre los Condenados.

Es en la peligrosa mezcla de dominios personales, políticas locales y la Guerra de las Edades que los títulos tienen un papel importante. Los títulos de los Vástagos reflejan el peso del contrato social de la Estirpe, la intemporal y mortal danza de la coexistencia vampírica que ha erigido el orden necesario para que los dominios de los Cainitas puedan prosperar. Desde tiempos inmemoriales, desde que Caín pronunciara por primera vez las Tradiciones, las reglas han existido y han requerido que alguien las promueva. Sectas como la Camarilla existen para reforzar el orden social, mientras que otras facciones como el Sabbat buscan rehacer estos constructos en algo que beneficie su punto de vista. Las ideas modernas y la perspicacia tecnológica de los Anarquistas, el misticismo trascendental del Inconnu y el sanguinario gnosticismo de la Tal'Mahe'Ra, todos ellos existen para mantener bajo control los estragos de la Bestia y el ego de los Vástagos inferiores. Los títulos implican reglas y éstas dan orden. Todo lo demás es caos e irreversible condenación.

Desde el Neonato sin rango a quien le otorgan los deberes de Látigo hasta el más terrible Príncipe Matusalén, cada vampiro tiene un deber para con los demás, una posición por encima o por debajo del resto y privilegios o responsabilidades que puede esperar de la pétreo jerarquía de las costumbres vampíricas. La Estirpe es mayor que cualquier Cainita.

Al menos, eso es lo que esperan los Condenados.

Adquirir un título

Normalmente, un Vástago obtiene un título durante una crónica ya sea ganándolo, ya sea siendo nombrado inopinadamente por un vampiro que quiere ver cómo fracasa en público. Un título puede ser una recompensa o un castigo, puede ser un anhelo o una obligación. Sea como fuere, un título implica ciertas responsabilidades y expectativas. Un Vástago puede poseer un título mientras cumpla con los términos del mismo y con su contrato

social para con los otros vampiros, o puede haber sido ascendido por un Mentor (o un rival) que vea en él un mayor potencial que el que el Cainita en cuestión haya demostrado hasta la fecha (o busque su humillación).

En términos de juego, un Vástago que desee obtener un título debe haber hecho algo durante una crónica que lo haga digno de ser considerado para el mismo. Un Narrador tiene tres opciones para otorgar títulos y puede usar cualquiera de ellos en una crónica dependiendo de cómo quiere que se usen en la partida.

Nombramiento: El Narrador puede decidir que, simplemente como resultado de los sucesos de una crónica, un Vástago con un cargo confiera un título determinado a un vampiro. Por lo general, esto es así en crónicas en las que los personajes de los jugadores reciben un encargo de, por ejemplo, el Príncipe o el Arzobispo, o son reclutados por un Sheriff para “poner de rodillas esa amenaza Anarquista”. En el caso de un nombramiento, el título perdura mientras el personaje del Narrador que lo ha otorgado permita que exista o mientras el personaje sea lo suficiente competente o astuto para mantenerlo. De hecho, los Vástagos astutos pueden perdurar más en los títulos que les confieren que los vampiros que se los otorgaron en primera instancia. En estos casos, los sucesos de la crónica determinarán la duración del título y el Narrador podrá revocarlo (siempre en el contexto de la historia, por supuesto) según requiera la historia. En algunas circunstancias, un favor (ver Capítulo Dos) puede satisfacerse con la concesión de un título. Tales favoritismos están muy extendidos en la Estirpe.

Progreso de los personajes: Los títulos son en cierto modo parecidos al Trasfondo Estatus y, si el Narrador decide permitirlo, pueden funcionar de un modo parecido a este Trasfondo (ver más adelante). Un jugador puede comprar un título con puntos de Experiencia al coste de un punto por nivel del rango del título. Sin embargo, ésta es una empresa peligrosa, pues los títulos reflejan algo que otro Vástago puede declarar nulo en cualquier momento. Por supuesto, tener la posibilidad de comprar un título debe surgir como resultado de las acciones emprendidas dentro de partida: pocos Vástagos son declarados Paladines o Primogénitos “porque sí”. Los Narradores deberían permitir a los Vástagos que compren sus títulos con puntos de Experiencia un poco de manga ancha al evaluar sus éxitos o sus fracasos para determinar si deben o no conservar el título. Después de todo, han pagado por el privilegio con los recursos de que disponen para mejorar el personaje y los fallos en cumplir con las responsabilidades asociadas a un título pueden otorgar tantas oportunidades narrativas como los éxitos. No es recomendable que ningún personaje empiece una partida con un título (a menos que el Narrador lo crea oportuno).

Beneficio del Estatus: Un Narrador puede decidir combinar las funciones del Estatus y los títulos. Si esto es así,

un personaje con un título no debe pagar nada adicional por él, sino que el Estatus del Vástago está vinculado a éste y en caso de perder ese Estatus pierde también el título. Usar esta opción añade un aspecto político de alto riesgo en las crónicas, pero también refleja la actitud de “¿qué has hecho por nosotros últimamente?”, tan común entre muchos vampiros. Siempre hay algún Vástago ambicioso esperando en las sombras para sacar provecho de la desgracia de un líder caído. Por supuesto, esto convierte el Estatus en una espada de doble filo que confiere un deber a la estima, y una meritocracia de este tipo no es lo más adecuado para todos los dominios. Después de todo, en algunos territorios residen reverenciados vampiros de muy alto Estatus que no hacen mucho para mantenerlo, sino que se aferran a viejas glorias como símbolo de su prominencia.

Títulos como bonificadores de Estatus

Teniendo en cuenta que la sociedad vampírica venera la posición y los logros, no debería sorprendernos que quienes obtengan un título puedan emplear estos símbolos de sus éxitos en la arena política. Suponiendo que el Vástago en cuestión no tenga inconveniente en mencionar a personas importantes y en adularlas, podrá invocar su título para obtener una bonificación de Estatus.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad. Durante toda la escena, puede añadir el valor del título del personaje al total de dados conferidos por su Trasfondo Estatus. Un fallo en esta tirada implica que el personaje parece ser un sicofante o un prepotente. Para más información sobre cómo usar Estatus en situaciones sociales, ver pág. 113 del V20.

Crear nuevos títulos

A los Condenados les encanta cualquier tipo de constructo social que permita demostrar su importancia sobre los demás. Sus elaboradas estructuras de Sectas y Clanes son un reflejo de esto y, además de los títulos más difundidos y reconocidos, alrededor del mundo existe un buen número de títulos específicos de dominios concretos. Por ejemplo, un baluarte del Sabbat justo en la frontera con un territorio Lupino puede tener el título de Cazador para quien sea el responsable de organizar batidas de caza contra los violentos hombres lobo, mientras que un Anarquista puede mantener un cargo “diplomático” responsable de “reclutar” nuevos miembros en el baluarte de la Camarilla que queda “un poco más lejos siguiendo la autopista”.

Siendo así, tanto Narradores como jugadores deberían verse alentados a crear títulos que reflejen la naturaleza particular de sus crónicas y dominios. Mientras el resultado sea algo capaz de generar una buena historia o impresionar a

otros vampiros mediante su reconocimiento formal, en algún lugar habrá un Vástago que lo reivindique como su título.

Títulos negativos

Algunos títulos se han clasificado como “negativos”. Éstos siempre suponen algún detrimento para quienes los poseen, ya sea socialmente o como indicadores de un sistema de castas que señala al individuo como un Vástago de segunda clase (o algo peor). Los títulos negativos no se puntúan del mismo modo que los títulos positivos, simplemente son algo malo (y siguen siéndolo mientras el título se aplique al Cainita).

Un título negativo siempre afecta a un Vástago mientras los vampiros con los que interactúe tengan conocimiento de él. Si el Vástago es capaz de esconder su título, no sufre sus efectos negativos, aunque si se revelara podría acarrear consecuencias peores que las que el mismo título implica. Por ejemplo, si un Paria en un dominio de la Camarilla reclama un privilegio que corresponde sólo a los Vástagos reconocidos o si un Quli de la Mano Negra desobedece las órdenes que se le hayan dado, estos vampiros pueden ser expulsados, encarcelados e incluso destruidos.

Si un jugador quiere conferir un título negativo a su personaje, deberá hacerlo bajo su responsabilidad y con la aprobación del Narrador. Debe tenerse en cuenta que, en el contexto de una crónica, puede no ser posible declarar nulo un título negativo. Puesto que los títulos negativos no tienen coste alguno (ver más arriba) tampoco puede pagarse su coste para eliminarlos. A pesar de que los títulos negativos pueden proporcionar una excelente oportunidad para desarrollar la interpretación o el trasfondo del personaje, no se deben tomar a la ligera pues representan los prejuicios y las hipocresías de la sociedad inmortal y parasitaria de los Condenados que los han generado.

Sistema: Los títulos negativos imponen una serie de penalizaciones a los Vástagos que se encuentran bajo su estigma. Los Cainitas con títulos negativos restan un dado de las reservas de tiradas sociales en acciones que incluyan a aquéllos que tengan conocimiento de los mismos.

Títulos de las Sectas

Cada una de las Sectas de Cainitas tiene una ideología propia, y los objetivos establecidos por esta ideología dictan una serie de papeles y responsabilidades para quienes destaquen en el seno de su propia Secta.

El libro de reglas del V20 exponía sólo unos pocos de los títulos y cargos que pueden tener los vampiros. De hecho, con la gran cantidad de dominios y de situaciones particulares que caracterizan la Estirpe, el total de títulos no es siempre el mismo, como no lo es tampoco su función. Lo que sigue es una relación de los títulos más extendidos y

constantes entre las principales Sectas. Éstos pueden servir de modelo para que los Narradores los usen en sus dominios o como modelo para el desarrollo de nuevos títulos.

La Camarilla

A pesar de no ser la Secta más antigua, la Camarilla probablemente sea la más extendida y, ciertamente, la más estable. Esto es debido en parte a la actitud de *laissez-faire* de la Torre de Marfil con respecto a sus dominios. Mientras quien reclame la Praxis haga cumplir las Tradiciones y respete las costumbres y la supremacía del Círculo Interior, un dominio recibirá las bendiciones y el apoyo de la Camarilla.

La filosofía y la jerarquía son descaradamente feudales: puede decirse que quienes poseen un Estatus mayor dentro de la Secta “gobiernan” sobre aquéllos de Estatus inferior (mediante el establecimiento o la influencia de la política y las costumbres en un dominio), pero también les deben cierto grado de protección del mundo exterior, representado en la aplicación de las Tradiciones. La realidad aplicada varía de un dominio a otro: algunos son excesivamente formales y recuerdan a cortes aristocráticas, mientras que otros son prácticamente territorios fronterizos que se mantienen firmes con descaro contra las amenazas de otros Vástagos, de mortales recelosos y de los horrores desconocidos del Mundo de Tinieblas.

Así pues, para el Vástago estándar de la Camarilla, la Secta raramente es un factor a tener en cuenta en el día a día, salvo cuando lo es. Los Príncipes y Primogénitos pueden tener un puñado de estrictas reglas, pero en su mayor parte los Vástagos de la Camarilla pueden hacer lo que les plazca siempre que se adscriban a las Tradiciones del dominio y sigan el orden jerárquico. Para este fin, la Camarilla suele practicar una política de inclusión que considera a todos los Vástagos miembros de su Secta a menos que se excluyan formalmente de la misma (como al prestar fidelidad a otra Secta).

Como resultado de esta distribución poco ecuánime de poder y deber, la Camarilla es también probablemente la Secta con mayores conflictos internos. Con sus dispares miembros unidos bajo la variable autoridad de un Príncipe (cuyos poderes cambian de un dominio a otro), la Camarilla dispone de pocas herramientas para unir a sus elementos más allá del carisma de sus Príncipes y la amenaza de los ataques de otras Sectas. Las riñas, las venganzas, las traiciones y las intrigas son tan ubicuas en la Camarilla como lo es la necesidad de sangre.

Una de las características de la Camarilla, a pesar de su estructura de poder descentralizada en los escalones inferiores, es una estructura superior extremadamente potente y organizada. El Círculo Interior de la Camarilla es respetado (o temido) de forma generalizada por



los miembros de la Secta, incluso si no están de acuerdo con sus decisiones o las desobedecen en sus reductos provincianos. Poderosos agentes de este concejo supremo, como Justicar, Arcontes y Alastores, inspiran respeto dondequiera que vayan, pues son las extensiones móviles de la voluntad del Círculo Interior, quienes a su vez son los monstruos más ancianos que muchos de los miembros de la Torre de Marfil pueden llegar a imaginar.

Los defensores de la estructura de la Camarilla la comparan con los mejores días de Roma, que otorgaba la ciudadanía a quienes conquistaba y permitía a sus ciudadanos hacer lo que quisieran siempre que los tributos llegaran a tiempo. Los críticos usan el mismo argumento y comparan al Círculo Interior con el más necio de los emperadores, quien tocaba la lira mientras el imperio se consumía en llamas a su alrededor.

Puede encontrarse más información sobre la Camarilla en las pág. 38-39 del V20.

Príncipe (Camarilla; título de 5 puntos)

El Príncipe interpreta y hace cumplir las Tradiciones: su palabra es ley dentro de su dominio, el cual se extiende tanto como le permitan su poder o su influencia. Mientras los otros Vástagos del territorio respeten la autoridad del Príncipe, éste puede emitir un veredicto sobre cualquier asunto relacionado con las Tradiciones, incluso introducir a otro Vástago en la Sangre. Cualquier cosa, desde la censura a una Caza de Sangre, está a disposición del Príncipe.

Los deberes y los privilegios del Príncipe se describen en las pág. 24-25 del V20. Los tipos de Príncipe que gobiernan un dominio son muchos y muy variados. Un Príncipe sabio sabe que debe contar con un apoyo continuado, aunque un Príncipe tirano puede gobernar mediante el miedo.

Arpía (Camarilla; título de 2 puntos)

Los deberes y los privilegios de las Arpías se describen en la pág. 25 del V20.

Para las crónicas que usen las reglas de prestación incluidas en el Capítulo Dos, las Arpías pueden ser los árbitros de la validez o la satisfacción de una deuda. En estas situaciones, si una Arpía declara que una deuda ya se ha satisfecho o aún no lo ha hecho, éste será el caso, y cualquier agravio que pueda tener el deudor o el acreedor deberá tratarse directamente con las Arpías.

Guardián del Elíseo (Camarilla; título de 1 punto)

Los deberes y los privilegios del Guardián del Elíseo se describen en la pág. 25 del V20.

Los deberes y privilegios de un Guardián del Elíseo empiezan y acaban dentro de esos sagrados muros. Una vez

Sistema opcional: las Arpías como comerciantes de Estatus

La aprobación de una Arpía puede encumbrar o arruinar a otro Vástago, y muchas Arpías son avaras con sus adulaciones y desprendidas con sus críticas. El favor de una Arpía otorga un incremento de +2 al Estatus de un Vástago mientras siga alabando sus virtudes. De modo análogo, la desaprobación de una Arpía reduce el Estatus de un Vástago en 1 (pero nunca por debajo de 0) mientras hable mal de él. Una Arpía sólo puede generar un único efecto de Estatus a la vez, y los efectos terminan al final de la escena en la cual la Arpía deja de mostrar su apoyo o su contrariedad.

fuera de un área considerada Elíseo, el Guardián es un Vástago más. De hecho, en algunos de los dominios más extensos o en los que el Príncipe descentraliza el poder de otros Vástagos dentro de la corte, cada Elíseo tiene su propio Guardián. El resultado viene a ser siempre el mismo: el Guardián del Elíseo es a la vez el anfitrión y el encargado de la seguridad en tan augusto lugar y sólo él tiene la capacidad de expulsar a quienes transgredan las reglas de convivencia o supongan un riesgo para la seguridad.

A quienes les toca cumplir con este papel (pues pocos son los que de forma activa *desean* ser los custodios de ocultas heredades en las que los vampiros pueden regocijarse de su condición de Condenados) no tienen unas características comunes. De hecho, algunos Príncipes incluso usan el título de forma punitiva para enseñar a vampiros presuntuosos y recalcitrantes lecciones sobre el contrato social de la Estirpe.

Azote (Camarilla; título de 1 punto)

Las desagradables responsabilidades del Azote se describen en la pág. 25 del V20.

A menudo el nivel de Estatus de los Azotes se considera un punto superior cuando interactúan con Antiguos, los cuales aprecian los esfuerzos del Azote para mantener a raya el Tiempo de la Sangre Débil.

Pese a que lo contrario no es necesariamente cierto entre los escalones inferiores y los Vástagos más jóvenes del dominio, un Azote pocas veces es popular entre quienes puede verse obligado a eliminar una noche cualquiera. Tanto si gozan de la hostilidad de los Neonatos como si no, los Azotes a menudo son considerados unos vendidos y los perros falderos de los corruptos Antiguos.

Sheriff (Camarilla; título de 2 puntos)

Los deberes del Sheriff se describen en la pág. 25 del V20.

Invocando la autoridad del Príncipe, el Sheriff puede, en algunos dominios en los que la estabilidad es más importante que los derechos de los Vástagos individuales, violar las propias Tradiciones. El Sheriff puede hacer uso de estos privilegios mientras el Príncipe le conceda licencia para hacerlo, pero dispone de suficiente margen de maniobra como para poder considerarlo un buen as en la manga, sobre todo al tratar con quienes amenazan el orden de los Vástagos en un dominio.

Por supuesto, hacer uso de los propios agentes para actuar por encima de la ley es un indicador de tiranía de manual y el signo de un Príncipe desesperado u opresivo. Tales Príncipes pueden no durar mucho, pero lo hacen a costa de socavar sus reputaciones (y las de sus Sheriffs) a largo plazo. En tales casos, un Narrador puede dictaminar que un Sheriff que haya roto las Tradiciones tenga un Estatus de 1 en vez de 2.

Huelga decir que los Sheriffs que rompen las Tradiciones siguiendo sus propios fines políticos en vez de los intereses del Príncipe pueden encontrarse desposeídos de su título y privados de sangre.

Primogénito (Camarilla; título de 3 puntos)

Un Primogénito tiene acceso al Príncipe y lo aconseja en asuntos relevantes para el dominio. Según Claire Bargo, reputada erudita de la condición vampírica, un Primogénito «puede obligar a un Príncipe a aceptar una votación sobre un asunto de índole personal, aunque ésta debe hacerse normalmente en un Elíseo o mientras se desarrolla una sesión de la corte del Príncipe, a menos que éste esté dispuesto a conceder una audiencia especial». Bargo avisa de que «el resultado no es vinculante, como tampoco solicitar una votación obliga a los demás Primogénitos a votar, aunque sí muestra la opinión de los Vástagos más populares acerca del asunto... y los Príncipes sensatos hacen bien en escuchar lo que la Primogenitura tiene que decir». Aun teniendo en cuenta el comentario de Bargo, a pocos Príncipes les gusta verse obligados a tener en consideración asuntos políticos en beneficio de alguien que no sean ellos mismos, por lo que un Primogénito que hace uso de este privilegio demasiado a menudo puede verse eximido de los deberes de la Primogenitura. Un Primogénito puede solicitar esta votación tantas veces como desee, pero si falla o carece de apoyo popular, el Primogénito pierde un punto de Estatus durante un mes. Si falla dos votaciones consecutivas, la pérdida de Estatus es permanente (aunque puede recuperarlo de algún otro modo, como es habitual con el Estatus).

Los privilegios y responsabilidades de los Primogénitos se describen en la pág. 25 del V20.

Justicar (Camarilla; título de 5 puntos)

Un Justicar puede revocar cualquier decreto de un Príncipe. Se trata de un poder inmenso, pero se compensa con el hecho de que un Justicar no puede promover políticas propias (aunque algunos Justicar más activistas pueden vetar cualquier proclamación salvo las que ellos mismos “sugieran”). En última instancia, los Justicar responden ante el Círculo Interior de la Camarilla y aquéllos que crean más caos que orden instauran se arriesgan a ser el objeto de la ira de ese grupo de reservados, poderosos y terribles Vástagos ancianos.

El papel de los Justicar se describe en la pág. 26 del V20.

Arconte (Camarilla; título de 4 puntos)

Se considera que los Arcontes están por encima de la ley debido a que sirven a los Justicar y al Círculo Interior, y no tienen por qué responder de las rupturas que hagan de las Tradiciones en los dominios que visiten. Esto exaspera a muchos Príncipes (especialmente porque la aparición de un Arconte normalmente es la “última oportunidad” antes de la intervención de un Justicar), pero el propósito de esta inmunidad es dotarlos de la capacidad para iniciar los pasos necesarios con el fin de devolver un dominio díscolo a la estabilidad. Al igual que los Justicar, los Arcontes que abusan de sus privilegios deberán responder ante el Círculo Interior, pero, incluso en estos casos, tal congregación de Antiguos es más probable que tome partido por sus agentes que no por un Príncipe incapaz de mantener su propio territorio en orden. Aun así, un Arconte que desdeñe regularmente las Tradiciones de “sentido común” como la Mascarada es un insensato, pues lo que hace no es sino minar el verdadero propósito de su título.

Los Arcontes se describen en la pág. 26 del V20.

Alastor (Camarilla; título de 2 puntos)

Los poderes de un Alastor son amplios, pero a la vez limitados. Como un Arconte, un Alastor no está sujeto a las proclamas de los Príncipes ni, incluso, al mandato de los Justicar, pero sólo disfruta de este privilegio mientras Caza Anatemas.

Los deberes de un Alastor se describen en la pág. 26 del V20.

Miembro del Círculo Interior (Camarilla; título de 7 puntos)

El Círculo Interior se describe en la pág. 26 del V20.

Como cuerpo de gobierno que determina la política de la Camarilla, el Círculo Interior goza de tantos poderes como quiera conferirse a sí mismo. Durante siglos, ha sido un cuerpo extremadamente conservador, sin hacer ningún cambio a las Tradiciones o a la naturaleza de las relaciones entre los Vástagos por una simple razón: el



status quo hace que las cosas sean muy cómodas para el Círculo Interior. Tiene el poder de nombrar y censurar Justicar y Arcontes, deponer Príncipes con una palabra, confirmar o revocar cualquier aspecto de las Tradiciones y negar el derecho a la existencia de otro vampiro. Lo único que equilibra su poder son otros vampiros con el equivalente a su terrible Estatus y título. Y, de hecho, este equilibrio de poder se encuentra en el centro de la Jyhad y la Guerra de las Edades de la Camarilla.

Senescal (Camarilla; título de 4 puntos)

El Senescal es la mano derecha del Príncipe. El título en sí mismo es impreciso y tiene distintas atribuciones según cada dominio. En algunos casos, el Senescal tiene poco poder real y es más un título honorífico con la intención de elevar a un igual o dar Estatus a un ayudante de confianza. En otros casos, el Senescal ostenta tanto poder o más que el propio Príncipe, proclamando decretos, administrando justicia y fomentando las Tradiciones mismas. Ya sea porque el Príncipe es incapaz de cumplir con sus funciones o porque no desea hacerlo, el Senescal puede encargarse de algunas o de todas ellas, o puede simplemente esperar a que depongan al Príncipe y reclamar para sí el título.

El Príncipe decide cuáles de sus propios deberes corresponden al Senescal. En el caso de que el Príncipe no pueda hacer una declaración de cuáles son los poderes del

Senescal, éste podrá reclamar para sí cualquier atribución del Príncipe hasta que este último lo refute (o hasta que un nuevo Príncipe releve al Senescal de sus servicios).

Sabueso (Camarilla; título de 1 punto)

Algunas veces al Sheriff se le otorga la potestad de nombrar Sabuesos, los cuales actúan como sus investigadores y agentes. Los Sabuesos pueden ser astutos investigadores de vista aguda, pero también pueden ser sádicos matones que disfrutan con su versión autorizada de justicia corrupta.

Durante una investigación o interrogatorio, un Sabueso puede romper las Tradiciones si es necesario para someter a un Vástago descarriado. Normalmente, los Príncipes otorgan a los Sabuesos manga ancha en este aspecto, pero las rupturas repetidas o las que agraven los crímenes de un transgresor pueden hacer merecer al Sabueso una amonestación o algo peor. Para más información sobre cómo tratar las Tradiciones de forma más maleable, ver la entrada de Sheriff, más arriba.

Heraldo (Camarilla; título de 1 punto)

El Heraldo actúa como la voz del Príncipe, dando a conocer sus edictos en el dominio. Por ejemplo, un Heraldo recita las políticas del dominio en el Elíseo y comunica los resultados de las reuniones formales en

las que el Príncipe y su corte definen nuevas leyes. Igualmente, un Heraldo anuncia la llegada de Vástagos augustos o con títulos en los actos formales que se realicen en el Elíseo. Puede abusarse de esta función si un Heraldo deliberadamente atrasa una presentación o pronuncia incorrectamente la proclama en cuestión. Sin embargo, tales Heraldos raramente mantienen sus cargos tras dichas traiciones.

Si un Heraldo no ha pronunciado un edicto en voz alta, éste aún no afecta al resto de Vástagos. No se puede imputar retroactivamente a un Cainita por un acto que no sabía que vulneraba las leyes del dominio, especialmente si ese aspecto de la ley ha cambiado recientemente o ha sido decidido pero no se ha hecho público.

Canciller (Camarilla; título de 1 punto)

En los dominios muy formales, el Canciller mantiene los registros de la prestación, definiendo quién debe qué a quién. No todos los dominios hacen uso de los servicios de un Canciller, mientras que otros asignan sus deberes a las Arpías (ver arriba). Algunas Sectas aparte de la Camarilla también hacen uso de este cargo (a veces bajo un título diferente). En algunos de estos dominios extremadamente conservadores, el Canciller lee el compendio de las deudas del dominio antes de cualquier reunión oficial de la Estirpe en la ciudad para que todos conozcan el estado de las obligaciones de los Vástagos.

El Canciller tiene la última palabra sobre la validez o la satisfacción de un favor (ver las reglas de la prestación en el Capítulo Dos para más información). Si un Canciller declara que un favor se ha devuelto o todavía se debe, éste sigue existiendo y cualquier reclamación sobre esa deuda que quieran hacer el deudor o el acreedor debe llevarse directamente ante el Canciller o el Príncipe.

Látigo (Camarilla; título de 2 puntos)

El Látigo es un título de Clan, cuya responsabilidad consiste en ser el Vástago a cargo de motivar a otros miembros del Clan para mostrar un frente común en asuntos que afecten a todo el Clan. Los deberes de un Látigo pueden ser invisibles a los miembros de otros Clanes, como los asuntos internos, o pueden ser evidentes en la corte del Príncipe o en algún otro acto que incluya a toda la ciudad al coaccionar el Látigo a los miembros de su Clan para que no se pasen de la raya en asuntos de importancia general.

A pesar de ser un título reconocido, un Látigo tiene poca autoridad real y depende de la fuerza de su personalidad (o las amenazas) para engatusar a sus compañeros de Clan. Los Vástagos que ostentan el título de Látigo a menudo tienen considerables reservas de dados basadas en Expresión o Intimidación para usar siempre que la política de Clan lo requiera.

Dux Bellorum

(Camarilla; título de 4 puntos)

Cuando la Camarilla moviliza a sus miembros como una fuerza bélica a menudo designa a un Dux Bellorum de entre las filas de los Arcontes, Justicar o incluso Alastores extremadamente competentes. El Dux Bellorum es el mariscal de campo, el dirigente de la Camarilla en el combate. Puede ser un señor de la guerra en primera línea de combate que dirija una carga sangrienta a un dominio del Sabbat o puede ser un maquinador estratega que organice asaltos de guerrilla para desestabilizar un territorio enemigo desde dentro.

La ira o la astucia del Dux Bellorum motiva a los otros Vástagos. Es la autoridad en asuntos de guerra, por lo que el valor del título indica su rango limitado aunque incuestionable en asaltos, asedios y demás períodos de conflicto abierto. Incluso los Príncipes y los Justicar responden ante el Dux Bellorum (aunque no les satisfaga mucho hacerlo).

Imperator

(Camarilla; título de 6 puntos)

Las noches actuales son tiempos desesperados y a veces la Camarilla presta toda su atención a una crisis o a un esfuerzo bélico. En estos momentos de necesidad global para toda la Secta, la Torre de Marfil nombra un “Justicar de Justicar”, un mariscal de campo con gran poder que sirva como campeón de toda la Camarilla. Incluso los miembros del Círculo Interior apoyan al Imperator, pues ya el nombramiento del cargo implica que la Secta ve un destino funesto. El Imperator puede nombrar y comandar entre uno y tres Duces Bellorum.

Los Vástagos de la Camarilla seguirán al Imperator incluso hasta el mismo infierno si él se lo pide, y seguirán gobernando sus acciones en vez de sucumbir a la rabia, el Ansia o el miedo generado por la Bestia. Como tales, los vampiros de la Torre de Marfil que sigan las órdenes del Imperator pueden llegar a mayores extremos sin degenerar en maníacos controlados por la Bestia, aunque sólo por un tiempo. El dominio de la razón da a las fuerzas del Imperator la ventaja necesaria para derrotar fuerzas más primarias.

Paria (Camarilla; título negativo)

Un Paria es un Vástago considerado *persona non grata* por el Príncipe. Un Paria no disfruta de ninguno de los derechos o privilegios dados a todos los Vástagos reconocidos del dominio. No tiene por qué haber sido expulsado del mismo, pero éste puede ser el caso. A menudo, el título se confiere a Retoños agresivos o a otros vampiros “intrascendentes” que el Príncipe considere que están demasiado abajo como para merecer su atención y cuando

sería inconveniente el tumulto causado por declarar una Caza de Sangre sobre ellos. De hecho, cuando el Vástago que ha realizado la transgresión se calma y pide disculpas, muchos Príncipes rescinden el título de Paria. Sólo un Príncipe puede declarar o revocar el título, aunque puede delegar esta autoridad a discreción.

El título de Paria reemplaza todos los otros títulos o Trasfondos de Estatus que el Vástago pueda tener. Así pues, un Paria no añade bonificadores de Estatus a las reservas de dados Sociales y en vez de eso resta uno a sus reservas de dados Sociales en acciones que involucren a aquéllos que saben que es un Paria.

El Sabbat

El Sabbat se considera una Secta en guerra: contra la Camarilla, contra los Antediluvianos, contra los infernalistas y contra cualquiera que no comparta su particular visión de marcial espiritualidad.

Esta espiritualidad es una característica definitoria de la Mano Negra. Sus guerras son guerras santas a las que dan forma tanto las Sendas de Iluminación como la convicción de que cada Cainita es su propio señor y no el peón de algún durmiente Anciano que controle las acciones de los Condenados desde el frío abrazo del Letargo.

Para la Mano Negra, los mortales son objetos: bolsas de sangre de las que obtener sustento antes de lanzarse a ciegas de vuelta a la contienda. Los vampiros del Sabbat odian la idea de la Mascarada, pero todos ellos salvo los más obtusos entienden los términos de la guerra secreta y la necesidad de ocultar su existencia, pues los mortales disponen de una incuestionable superioridad numérica.

Como tales, los títulos del Sabbat son de tipo militar, dedicados a dirigir a la Secta en el interminable conflicto contra los innumerables enemigos que la desafían. Son sanguinarios líderes guerreros que desean someter el mundo mortal a la esclavitud bajo el dominio de sus señores no-muertos. Son fervientes hierofantes que deben salvaguardar las almas de sus compañeros Sabbat contra los estragos de la Bestia interior y las fuerzas demoníacas del exterior. Son los soldados inmortales que clavan sus colmillos en la garganta de sus enemigos, dejando sangre, fuego y ruina a su paso.

Entre los escalones inferiores del Sabbat, muchos son nómadas o residen en Refugios Comunales para poder permanecer en movimiento y protegerse con la seguridad que da un grupo. Sin embargo, a medida que uno asciende por los escalones de la Secta, la hipocresía de la Mano Negra se hace evidente. La Secta la dirigen los mismos Antiguos contra los que se dirige la retórica del Sabbat, y sus agravios son tan antiguos y amargos como los de cualquier colega de la Camarilla. Mientras que la retórica de

la Secta sirve para unificarla contra los enemigos exteriores, también sirve para distraer a los jóvenes Cainitas del hecho de que sus augustos líderes siguen siendo Antiguos que tiran de sus hilos y los manipulan unos contra otros.

Sin duda, el Sabbat es un ente paradójico. Odia la tiranía de los Antiguos pero es un vehículo para que taimados y viejos demonios aviven rivalidades de siglos. Desprecia el poder de los Antediluvianos, pero muchos de sus líderes son los Chiquillos, o los nietos, de esos Ancianos. Alienta la liberación espiritual y una feroz independencia, pero trafica con baldías atrocidades. Más que ninguna otra cosa, el Sabbat es una Secta de ideología extrema cuyos miembros encuentran en los dogmas implacables de la Mano Negra un propósito que seguir en las noches actuales. No existe un Sabbat informal.

Para más información sobre el Sabbat, ver pág. 40-43 del V20.

Arzobispo (Sabbat; título de 5 puntos)

Como un Príncipe, el Arzobispo dicta las leyes en un dominio del Sabbat. Este principio suele basarse en una interpretación de las Tradiciones, porque a pesar de que el Sabbat sea caótico, no es estúpido. Además, al contrario que muchos Príncipes, el Arzobispo de un dominio es nombrado (o al menos respaldado) por el Sabbat como Secta. Golpes y tomas de Praxis son relativamente raros en los dominios del Sabbat, pues éste suele valorar más la autoridad central y la ideología de la Secta de lo que lo hace la más igualitaria Camarilla.

Los deberes y los privilegios de los Arzobispos se describen en la pág. 25 del V20. Debe tenerse en cuenta que en algunos dominios del Sabbat un concilio de Obispos asume la autoridad normalmente asociada con el Arzobispo.

Un Arzobispo tiene la última palabra en cualquier asunto que se le presente dentro de su dominio; al igual que un Príncipe, su palabra es ley. Cualquier Verdadero Sabbat puede pedir que el Arzobispo lo reciba en audiencia para escuchar un agravio que tenga y emitir un veredicto. Por supuesto, el Sabbat como un todo tolera poco a quienes no son capaces de resolver sus propios asuntos. Invocar el poder de un Arzobispo entraña gran riesgo, pues puede despertar la ira (y la hostilidad) de ese Antiguo. Como poco, esconderse tras los faldones de un Arzobispo es un modo de perder el respeto que otros Sabbat puedan tener por un Cainita, por lo que recurrir a la autoridad, si llega a usarse alguna vez, debe hacerse con moderación.

Verdadero Sabbat (Sabbat; título de 0 puntos)

Verdadero Sabbat es todo aquel Cainita del Sabbat que ha demostrado ser merecedor de una existencia continuada. En la mayoría de los casos, los vampiros Abrazan

dos dentro de la Secta en cualquier momento que no sea en tiempos de guerra se consideran por defecto Verdaderos Sabbat, y aprenden las costumbres de la Mano Negra según los instruyen sus Sires. En tiempos más desesperados, la Secta Abraza rápidamente y en gran número, y estos reclutas (ver Cabezapala, en la pág. 19) no gozan siquiera del mínimo respeto dado a los Verdaderos Sabbat.

Los Verdaderos Sabbat disponen de la suficiente cuerda proverbial para ahorcarse a sí mismos. Se los considera miembros de pleno derecho de la Secta, pero son los miembros “reales” de más bajo nivel en el sistema político. Un Cainita debe ser al menos Verdadero Sabbat antes de empezar a ganar Estatus dentro de la Secta.

Ductus (Sabbat; título de 1 punto)

Los deberes del Ductus se describen en la pág. 26 del V20.

En muchos casos, los Ductus son “invertidos en la batalla” tras ganar la atención o el favor de un patrón de mayor rango en el Sabbat. Dada la orientación marcial del Sabbat eso no debería ser sorprendente, pero no siempre resultan buenos líderes de manada en los dominios estables de la Mano Negra. A muchos Ducti les rescinden el título en cuanto acaba el conflicto bélico o los cargan con responsabilidades más sutiles que requieren aproximaciones completamente distintas a las de arrancarle la garganta a un enemigo. La posición de Ductus es quizás la que se otorga (y retira) con mayor frecuencia dentro de la Secta.

Sacerdote de manada (Sabbat; título de 1 punto)

El papel del Sacerdote de manada se describe en las págs. 26-27 del V20.

Los Sacerdotes son el complemento espiritual al papel más combativo del Ductus en el Sabbat. Un Sacerdote puede ser un parangón de una Senda de Iluminación o puede simplemente resistir un Frenesí o cabalgar la ola mejor que los demás. Los Sacerdotes necesitan el instinto de arrodillarse frente a la Bestia cuando es apropiado y un sentido superior del ser para proporcionar liderazgo espiritual a la manada. Es un papel amplio y variado que incluye a maníacos empapados de sangre, inquietantes maquinadores y cualquier arquetipo de personalidad entre ambos extremos que haya demostrado la capacidad de “mantener la cabeza fría” cuando las cosas se ponen estresantes.

Templario (Sabbat; título de 1 punto) y Paladín (Sabbat; título de 1 punto)

El Templario se describe en la pág. 27 del V20. El Paladín realiza un papel similar, con una sutil diferencia.

En general, los Templarios son asesinos, arrogantes ejecutores y entusiastas gladiadores del Sabbat. Los Paladines normalmente tienen un papel más defensivo, como guardia de honor de algún augusto Cainita o en el séquito de un Priscus de viaje. Los detalles más definidos son cuestión principalmente ceremonial: los Paladines y los Templarios son los vampiros del Sabbat que han destacado en el método y en la cantidad de horrible violencia que pueden infligir a los demás. Para una Secta que se enorgullece de su prácticamente constante estado de guerra, ya es decir bastante.

Inquisidor (Sabbat; título de 3 puntos)

El Sabbat tiene un problema al que las demás sectas apenas se enfrentan: el Infernalismo. En la Secta abundan quienes venderían sus almas a un mal mayor y su influencia es tal que el Sabbat confiere poderes a un tipo especial de Cainitas para que se encarguen de ellos. Los Inquisidores son temidos y respetados en gran medida por los Condenados de la Espada de Caín, tanto por quienes tienen razón para temerlos como por quienes pueden verse atrapados en la estela de su furor. Los Inquisidores se toman literalmente el consejo bíblico de no permitir que ninguna bruja viva, y a veces se aseguran de que no haya margen de error posible exterminando a quienes puedan llegar a ser infernalistas, a quienes pueden ayudar a los infernalistas o a quienes no hayan hecho lo suficiente para detener a los infernalistas tras saber de sus actividades. Los Inquisidores tienen amplia manga ancha para encargarse de estas herejías, y siendo el Sabbat tan proclive a otorgar el Abrazo a nuevos Cainitas cuando surge la necesidad, a la Secta no le importa que haya algún “daño colateral” si permite que el resto sigan siendo los dueños de sus propias almas.

Obispo (Sabbat; título de 3 puntos)

Los deberes y los privilegios de los Obispos se describen en la pág. 27 del V20.

Un Obispo normalmente tiene jurisdicción sobre una faceta concreta de la influencia Cainita en un dominio. En los asuntos relacionados con esa esfera, un Obispo suele cultivar tanto su Influencia como su Estatus. Es común, por ejemplo, que un dominio del Sabbat esté administrado por un Obispo de Industria, un Obispo de Rebaño Mortal y un Obispo de lo Oculto, los cuales han jurado fidelidad al Arzobispo.

Priscus (Sabbat; título de 3 puntos)

Los deberes y privilegios de los Priscus se describen en la pág. 27 del V20.

«Al provenir los Prisci de la turba del Sabbat sin seguir un patrón determinado, resulta difícil describirlos en términos generales», comentó el Vástago Leighton Borland en una epístola a un Príncipe curioso. «Sin embargo», continúa



Borland, «son desconfiados y tienen cierto talento para ver los motivos y los movimientos que otros vampiros efectúan entre bambalinas, cosa que los ayuda a alcanzar su propia prominencia». Un Priscus no se sirve de su excelencia en un campo concreto, sino que emplea una gran perspicacia al hacer uso de su Subterfugio, Política e Investigación.

Cardenal (Sabbat; título de 5 puntos)

El papel del Cardenal se describe en la pág. 27 del V20.

El Cardenal supervisa una vasta región geográfica, y aun así debe ser capaz de comprender el impacto de los sucesos que se den en cualquier punto de su territorio. Sorprendentemente para una Secta impulsada por el dogma y las cruzadas, los Cardenales del Sabbat se dedican a un juego eminentemente político, a menudo enfrentados unos con otros por asuntos territoriales o políticos tan arduamente como lo están con las otras Sectas y con la amenaza de los Antediluvianos. Los críticos de la Mano Negra apuntan a estas “políticas habituales” en los rangos superiores como uno de los principales obstáculos del Sabbat: que sus líderes estén dispuestos a cultivar pequeños agravios y tocar la lira mientras su imperio se quema por dentro.

Regente (Sabbat; título de 7 puntos)

El Regente se describe en la pág. 27 del V20.

El Regente ostenta el poder del Sabbat de un modo similar al que tiene el Círculo Interior sobre la Camarilla con una importante diferencia: mientras que el Círculo Interior es un concejo, el Regente no responde ante nadie y nadie lo controla. Esta autocracia hace que el Sabbat sea mucho más ágil que la Camarilla, pero por otro lado es mucho más dado a la tiranía y la soberbia. De hecho, el Regente establece las políticas, lo que se traslada a quienes las apoyan y mantienen: por lo que a la Secta se refiere, el Regente del Sabbat dicta las reglas.

Cabezapala (Sabbat; título negativo)

Los Cabezapalas son el objetivo de los Abrazos masivos del Sabbat, a menudo creados para ser tropas de choque o carne de cañón durante una incursión o una acción de la Mano Negra. Nadie espera que los Cabezapalas sobrevivan mucho, pues los Sabbat de pleno derecho los encuentran problemáticos cuando sobreviven a su utilidad. De hecho, los Cabezapalas deben someterse a la autoridad de todos los Sabbat, y quienes no lo hagan pueden verse menospreciados por supuestos compañeros de Secta. También es posible que los Cabezapalas demuestren su valía y se conviertan en Verdaderos Sabbat.

Ser un Cabezapala impide a un Vástago ser capaz de obtener cualquier otro título o Trasfondo de Estatus con la excepción de Verdadero Sabbat (ver la pág. 17), que debe obtener antes que cualquier otro.

El Movimiento Anarquista

El Movimiento Anarquista odia ser un “movimiento”, pese a que esta denominación tenga más éxito entre los miembros de las demás Sectas (y algunos mojigatos Anarquistas). Para los Anarquistas, los Anarquistas son simplemente los Anarquistas, y cualquiera que diga lo contrario puede meterse su opinión por el culo. No todos los Anarquistas son igual de recalcitrantes acerca de... Bueno, sí lo son; por eso son Anarquistas.

La ideología que une al Movimiento Anarquista es la de la autosuficiencia generada por uno mismo. No tienen necesidad de Príncipes ni de Sacerdotes porque, qué coño, esto no es la Edad Oscura. La Camarilla representa un sistema de privilegios heredados superado hace ya siglos, y el cual los Anarquistas detestan considerándolo una plutocracia u oligarquía. El Sabbat no es más que una panda de degenerados adoradores del Diablo capaces de quemarse los unos a los otros o violar monjas para molestar o agradar a sus Sires. Nadie ha visto jamás a nadie de esa absurda Talladega-Mahatma-Ra-Ra-Ra y el Inconnu es un puñado de hippies que fingen no ser vampiros, pero ¿qué es lo que hacen, beber néctar de las flores? Toda la convención de las Sectas se ha planteado para que los vampiros de este lado se consideren mejores que los vampiros de ese otro.

Sin embargo, si no puedes vencerlos únete a ellos. Así, el “Movimiento Anarquista” es una Secta bastante indefinida compuesta por vampiros con ideas similares que rechazan el contrato social con los Antiguos que otros vampiros aceptan a ciegas. Poco hay que una a los Anarquistas más allá de un frente común contra la opresiva Guerra de las Edades, algo que pocos no Anarquistas podrán llegar a comprender. Un Anarquista no odia a un Ventrue porque sea un Ventrue, pero puede odiarlo por ser el Chiquillo del Primogénito y tener acceso “porque sí” a todos los privilegios que su Sire le concede. Si un Ventrue Anarquista se convierte en Barón porque tiene un par de pelotas y puede decirle al Príncipe de al lado que se folle el pomo de una puerta, bueno, digamos que es un Barón al que vale la pena apoyar, sea Ventrue o no.

Es digno de mención el hecho de que la Camarilla considera que el Movimiento Anarquista es una facción bajo su jurisdicción, basándose en los sucesos del pasado remoto que llevaron tanto a la creación de la Camarilla y de los formalmente reconocidos Anarquistas... como a llamar la atención de la Inquisición de la Iglesia, a la cual los Vástagos aún temen actualmente. Por supuesto, la mayoría de los Anarquistas están descontentos con este patronazgo imperialista «porque no es sino un montón deapestosa mierda de Antiguo», en palabras del Anarquista Smiling Jack.

Los títulos Anarquistas suelen estar motivados por los propios logros, a menudo convirtiéndose en el apodo del Vástago que lo ostenta. Muchos son un reflejo de cierto nivel de bravuconería y surgen a partir del arrojo, la voluntad o la resistencia necesarias para enfrentarse a los agentes de las sociedades corruptas. Los títulos Anarquistas también representan la voluntad del Movimiento de permanecer juntos a la hora de la verdad o cuando la Secta de al lado se enzarza en una cruzada. Después de todo, un Anarquista, sin sus camaradas, es poco más que un Autarca.

Para más información sobre los Anarquistas, ver pág. 44-45 del V20.

Barón (Anarquista; título de 4 puntos)

Los deberes y privilegios del Barón son parecidos a los del Príncipe, pero los Vástagos que residen en los dominios de un Barón no necesariamente desean la misma clase de dictador dominante y arrogante como la que lleva la batuta en los dominios de la Camarilla. El resultado es que los poderes de un Barón están mucho más limitados que los de un Príncipe, pues los Anarquistas suplen parte de la autoridad y la seguridad con su propia libertad. El Barón se describe en la pág. 25 del V20.

Al igual que un Príncipe, el Barón interpreta las Tradiciones en su dominio. Al contrario que un Príncipe, un Barón no dispone de la misma autoridad indiscutible y gobierna su territorio tanto mediante el razonamiento, el populismo y la fuerza de su personalidad como con la importancia de su título. Su palabra es ley, pero es una ley establecida mediante un contrato social con el resto de Anarquistas. El Barón puede emitir un veredicto sobre cualquier asunto relacionado con las Tradiciones de la Mascarada y del Dominio, pero queda en manos de los Vástagos libres resolver cualquier disputa relativa a las otras Tradiciones en los dominios Anarquistas. Un Anarquista puede hacer una apelación al Barón para que éste haga de mediador, pero en última instancia incluso los dictámenes del Barón en estos casos son consejos, y no órdenes ejecutivas. Sin duda, un Barón se habrá ganado el Estatus y el respeto necesarios para que estos consejos importen, pero en consejos se quedan.

Alguacil (Anarquista; título de 1 punto)

El Alguacil es en cierto modo una paradoja: un guardián del orden en dominios Anarquistas que normalmente desdén tal orden y autoridad. Aun así, pocos son los Barones lo bastante insensatos como para permitir que reine la completa anarquía en sus dominios, pues sólo se necesita que un puñetero chupóptero mande la Mascarada a la mierda para que se desate una sagrada ira (humana) sobre los pellejos de todos los demás. Sólo los Anarquistas más estúpidos tienen una fe ciega en el resto de su Secta, y la mayoría al menos reconoce a regañadientes la necesidad ocasional de mantener firmes a los menos honrados entre ellos. Un Al-

guacil es parecido a un Sheriff (ver más arriba y pág. 25 del V20), con incluso menos responsabilidad sobre sus actos. Muchos abusones acaban desempeñando este papel, pero los Alguaciles más brutales deberían seguir este consejo: en un dominio Anarquista un Barón puede ponerse de parte de los Vástagos que hayan decidido que ya basta y que es hora de usar medios físicos para forzar un cambio de actitud en el Alguacil. Normalmente el Barón es quien nombra a un Alguacil, pero la opinión pública de los Condenados dentro de un dominio puede causar su caída igual de rápido.

En la práctica, el Alguacil desarrolla un papel muy similar al del Sheriff, pero la falta de apoyo formal por parte del Barón reduce el valor de Estatus del título en uno. Esta diferencia del Estatus refleja el poco aprecio que muchos Anarquistas muestran por las figuras de autoridad.

Señor de la Guerra (Anarquista; título de 3 puntos)

Un Barón inteligente sabe que la mayoría de dominios Anarquistas se han construido sobre la Sangre y la lucha de aquéllos dispuestos a combatir contra un gobierno sectario más opresivo. Por este motivo, un Barón respeta a sus Señores de la Guerra. Éstos son los Anarquistas lo suficientemente carismáticos o violentos como para incitar a una turba informe para que se convierta en una insurrección combativa. Los Señores de la Guerra pueden ser líderes de bandas callejeras, sacerdotes de un culto, ideólogos políticos o líderes sindicales con un bate en las manos: cualquiera que sea el caso, representan el liderazgo en la motivación de las facciones dentro de un dominio Anarquista. A menos que el Movimiento Anarquista se las arregle para llevar a cabo un golpe no violento, probablemente necesitará de la ayuda de uno o varios Señores de la Guerra para convocar a sus fuerzas, y estos seguirán teniendo influencia incluso después de que la revolución haya tenido éxito o haya fracasado. A fin de cuentas, los Señores de la Guerra inspiran a sus seguidores, cualquiera que sea la forma que adopte su organización.

Coyote (Anarquista; título de 1 punto)

El Coyote se especializa en introducir o sacar Vástagos de un dominio. En muchos casos, transporta de forma clandestina desertores Anarquistas hacia territorio Anarquista y fuera de los dominios de la Camarilla o el Sabbat. Sin embargo, en algunos casos un Coyote estará más que contento de ganarse algún dinero o favor y no hará muchas preguntas sobre el "cargamento" ni el destino del mismo. Después de todo, uno de los beneficios de ser un Anarquista es ser capaz de escoger tu propio credo. Tal y como lo cuenta un Vástago llamado Joe Sousa, «un Coyote inteligente sabe cómo engrasar los engranajes del sistema para que funcione en beneficio propio, o cómo usar su labia para escapar de una situación complicada... o cómo

evitarla de buenas a primeras». Teniendo en cuenta que durante más de una década Sousa se ha dedicado a transportar clandestinamente vampiros a lo largo de los Estados Libres Anarquistas y los puestos de avanzada de las demás Sectas, sabe bien de lo que habla.

Barrendero (Anarquista; título de 2 puntos)

Los Anarquistas suelen irritarse siempre que surge la idea de que alguien siga sus movimientos. Como tal, el Barrendero de un dominio Anarquista suele ser un Vástago de escasa popularidad. Es responsabilidad suya saber (en uno u otro grado) quién está en la ciudad. Para la mayoría de Barones, el Barrendero es sólo alguien que proporciona la información necesaria para evitar sorpresas desagradables. Si el Barón cree que en el dominio sólo reside una docena de vampiros desarraigados pero en realidad se trata de 40 Cainitas hambrientos abarrotando el Coto, será él quien tendrá que emplear mucho más tiempo y esfuerzos en solventar más problemas de los que creía tener entre manos. Los Barones más tiránicos usan al Barrendero no sólo para saber cuántos Vástagos hay en un dominio, sino también quiénes son y qué se proponen, y éste es el tipo de abuso de poder que puede incitar a los Anarquistas a matar al Barrendero y a estacar al Barón.

Por eso se suele mirar con suspicacia a los Barrenderos, incluso aunque los Anarquistas acepten a regañadientes su necesidad.

La Tal'Mahe'Ra

Las otras Sectas son incapaces de dilucidar las metas y los métodos de la Tal'Mahe'Ra, lo que le da un aire de misterio y de sospecha a la Verdadera Mano Negra. Sin embargo, esto beneficia las preferencias de la Secta, pues cuantos menos Vástagos sepan cuáles son sus objetivos tanto menos podrán oponérsele, al menos conscientemente.

De hecho, muchos de los propios miembros de la Tal'Mahe'Ra no comprenden los modos de actuar de sus líderes más venerables. Al contrario que la Camarilla, la Verdadera Mano Negra trabaja en pos de un objetivo, por muy oculto que éste pueda estar. A diferencia del Sabbat, la Verdadera Mano Negra a menudo rehuye la deposición violenta de instituciones mortales y de tradiciones Cainitas, prefiriendo en vez de eso trabajar mediante la sutileza, desviar la atención y emplear secretos sobrenaturales. La Tal'Mahe'Ra carece de las ambiciones mundanas del Movimiento Anarquista, de la curiosidad existencial del Inconnu y de los intereses provincianos de los Clanes Independientes.

Lo que persigue la Tal'Mahe'Ra es una posición de supremacía vampírica. Se ven a sí mismos como los pastores de los mortales, quienes existen para proporcionarles sustento en su cruzada para restablecer el génesis vampírico bajo la

forma de la Primera Ciudad. De hecho, se cree que el bastión de la Verdadera Mano Negra en el Inframundo es una resonancia de la Primera Ciudad de la Estirpe, y mediante la manipulación a largo plazo de las energías de la muerte vinculadas a la forma vampírica (e incluso a algunas otras ajenas a la condición de los Condenados) la Tal'Mahe'Ra busca o bien derrumbar el velo que separa los mundos de los vivos y los muertos o bien trasladar a la fuerza la Primera Ciudad a través del mismo. Hasta que llegue ese momento, ejercen su papel de guardianes de antiguos secretos de la Estirpe, algunos de los cuales toman la forma de Ancianos en Letargo, quizás incluso contando entre sus miembros a alguno de los Antediluvianos. Los miembros de la Verdadera Mano Negra ven el vampirismo como un estado a la vez maldito y exaltado, y los mortales, quienes hacen posible la existencia de los Condenados, deben ser cultivados y protegidos para que la Estirpe pueda seguir existiendo. Por supuesto, la fragilidad de las vidas y mentes mortales requiere que a menudo se los proteja, tanto de cosas que nunca debieron haber sabido como de los Vástagos inhumanos que se alimentan de ellos sin control. La Verdadera Mano Negra es paciente y comprende la inexorabilidad que conlleva la inmortalidad maculada de los Condenados. Está muy estructurada, y su formalidad a menudo parece a los extraños una rígida corrección (o una desapasionada crueldad).

La Tal'Mahe'Ra considera como su mayor enemigo a una fuerza inefable o consciencia colectiva que existe más allá del alcance de percepción de la mayoría de vampiros. Estas aterradoras monstruosidades, llamadas Comealmas, pueden tomar múltiples formas y manipular incontables peones. Los miembros de otras Sectas pueden encontrarse bajo el yugo de los Comealmas, al igual que otros muchos habitantes de la noche. Hombres lobo, magos mortales y las incipientes criaturas de pesadilla que ocasionalmente se abren camino hasta el mundo, todos ellos pueden actuar en concordancia con estos poderes oscuros, ya sea a sabiendas o, lo más probable, sin su conocimiento. Esta guerra contra los Comealmas se conoce como la Cruzada de las Sombras entre los devotos miembros de la Tal'Mahe'Ra.

Dicho esto, la mentalidad de la Verdadera Mano Negra es prácticamente incomprensible para muchos vampiros actuales. En parte, la Tal'Mahe'Ra es un culto a la muerte, en parte una sociedad arqueológica, en parte un aquelarre de brujas y en parte una conspiración de maestros de secretos. "Proteger" a los mortales bien puede tomar la forma de llevárselos a escondidas, condicionarlos, extraerles toda la sangre o atarlos en eternas mazmorras para proteger o reconstruir mentes hechas añicos y cuerpos quebrados. La Tal'Mahe'Ra ha visto de primera mano algunos de los horrores más terribles que el Mundo de Tinieblas puede ofrecer, y en algunos casos los ha liberado. Los elementos de su filosofía son completamente ajenos a los Vástagos de las Sectas más extendidas y accesibles, haciendo que la

coexistencia con otras Sectas sea a veces extremadamente complicada. La Verdadera Mano Negra se ha percatado de este hecho, e intenta operar de la forma más invisible posible para mantener sus secretos ocultos.

Quienes ostentan títulos en la Tal'Mahe'Ra conocen cuál es su lugar y cuáles son sus responsabilidades. La suya es una sociedad estratificada, con cierto grado de movilidad de Estatus mediante una meritocracia entre sus operativos de campo, pero con un elaborado cuerpo de mandatos ctónicos y de esotéricas predestinaciones entre sus rangos aristocráticos. Sus miembros a menudo son devotos hasta rayar el fanatismo y, pese a que puede afirmarse que los miembros de la Verdadera Mano Negra tienen mayores oportunidades para encontrar la paz y el solaz si abandonan la Secta, siguen siendo fieles incluso al hacerlo. Aunque sus métodos sean horribles y la Bestia esté permanentemente cerca de la superficie, los miembros de la Tal'Mahe'Ra son verdaderos creyentes.

Del'Roh **(Tal'Mahe'Ra; título de 5 puntos)**

Oculto en el secreto, la autoridad definitiva de la Verdadera Mano Negra dirige su sombría Secta desde el baluarte de la facción más allá del velo entre la vida y la muerte. De hecho, los inescrutables vampiros que han ostentado este título raras veces visitan el mundo mortal; los asuntos místicos de la Secta los mantienen anclados en el Inframundo, donde se encuentran la mayoría de sus recursos y de sus enemigos.

El Del'Roh toma todas las decisiones políticas de la Tal'Mahe'Ra, y todos los miembros de la Secta acatan su criterio. Sus preocupaciones tienen poco que ver con los asuntos más terrenales de la Camarilla, el Sabbat, los Anarquistas y los Independientes, y se centra más en los movimientos de los muertos y en ciertas terribles reliquias vigiladas por agentes de la Secta en las profundidades del reino de la muerte y las sombras.

Mientras el Del'Roh esté en el Inframundo, tiene acceso a todos los esclavos que sirven a la Secta, proporcionándole de forma efectiva acceso a una fuente ilimitada de sangre mientras permanezca en su sombrío reducto.

Serafín **(Tal'Mahe'Ra; título de 4 puntos)**

Con gran parte de la atención del Del'Roh centrada en lo que sucede más allá del velo de la muerte, los Serafines ejercen de líderes de la Secta en el mundo físico. Los deberes de los Serafines incluyen vigilar los sucesos de la Estirpe, transmitir información a la Secta y guiar sus esfuerzos terrenales. Alrededor de la mitad de los Serafines son agentes infiltrados de alto nivel, trabajando en posiciones dentro de la Camarilla y el Sabbat (y,

en raras ocasiones, de los Anarquistas). La otra mitad pertenece a la rama oriental de la Mano Negra. Todos son reservados y poderosos, y coordinan los esfuerzos de su Secta tras numerosas identidades falsas.

Los Serafines responden sólo ante el Del'Roh en términos de autoridad dentro de la Secta. Además, la Tal'Mahe'Ra dedica ingentes esfuerzos a esconder la identidad de sus generales de campo. Los Serafines inteligentes desarrollan uno o más Trasfondos de Identidad Alternativa (lo que puede resultar beneficioso si el vampiro abandona sus deberes como Serafín, si cae en desgracia o se ve obligado a ello...).

Liche (Tal'Mahe'Ra; título de 4 puntos)

Los Liches de la Verdadera Mano Negra son lo que queda de unos poderosos y malvados magos mortales que juraron lealtad a la causa de la Tal'Mahe'Ra y emplearon rituales que desgarraron su alma para preservarse en el estado de infernal inmortalidad que es el vampirismo. Aunque el Abrazo apaga la chispa de iluminación cósmica que permite a los verdaderos magos imponer su voluntad al mundo, esto no destruye el conocimiento que estas retorcidas criaturas hayan podido acumular antes de unirse a las filas de los Condenados.

Sólo tres Vástagos poseen el título de Liche a la vez. Estos monstruosos individuos son temidos y respetados en gran medida dentro de la Secta, y el mismo Del'Roh tiene en cuenta su experiencia y sus consejos. Casi nunca se preocupan por los asuntos del mundo físico, dedicando su tiempo y su atención a la ciudad más allá del muro de la muerte... y a reinos aún más lejanos.

Dominación

(Tal'Mahe'Ra; título de 3 puntos)

Si los Serafines son los generales de campo, las Dominaciones de la Verdadera Mano Negra son sus capitanes. Cada Dominación tiene una especialidad que desarrolla en beneficio de la Tal'Mahe'Ra, ya sea ésta esclavizar mortales para entrenarlos como esclavos Ghouls, enzarzarse en sabotajes políticos, seducir a miembros de otras Sectas para que se unan a la Verdadera Mano o dominar misterios ocultos. Como renombradas expertas en sus respectivos campos, las Dominaciones tienen una amplia competencia que supera la influencia relativamente menor y oscura de su Secta.

Shakar

(Tal'Mahe'Ra; título de 1 punto)

Asesinos fanáticos de la Tal'Mahe'Ra, los Shakari tienen un único propósito: mejorar la estima que los otros miembros de la Secta tienen de ellos acabando con los enemigos de la misma. Ya sean asesinos blandiendo espadas que ata-



can desde las sombras o terribles señores de la guerra que aplastan a sus enemigos con fuerza bruta, los Shakari no buscan cuartel y matan sin hacer preguntas. Son temidos por los pocos miembros de las otras Sectas que los conocen, aunque su dogmática actitud y fe ciega en sus órdenes no les proporciona mucho respeto fuera de su propia Secta.

Qadi (Tal'Mahe'Ra; título de 3 puntos)

Siendo los jueces y los líderes de los tribunales de la Tal'Mahe'Ra, los Qadis interpretan y fallan según el milenario, enormemente complejo y extraño cuerpo de jurisprudencia de la Verdadera Mano Negra. Lo que da forma a los motivos por los que construyen y aplican las reglas puede no ser evidente o comprensible para los ajenos a la Secta o para miembros de la Mano de nivel inferior, y su actitud a menudo se ve matizada por los principios religiosos de la Secta, como puede estarlo también por las necesidades materiales o las tradiciones históricas de la facción. Existe una ingente actividad política tras el telón entre los Qadis, los cuales son viejos y terribles monstruos con la capacidad de reconstruir el dogma de la Secta a su propia imagen, punto por punto.

Rawi (Tal'Mahe'Ra; título de 2 puntos)

Como "Guardianes del Saber", los Rawis son una tradición cuasi monástica dentro de la Tal'Mahe'Ra. Suya es la responsabilidad de proteger y preservar las *Rúbricas Guardadas*, una doctrina incompleta, aunque antigua, relativa a los orígenes de los Condenados. Las *Rúbricas Guardadas* en algunos casos entran en conflicto abierto o contradicen el *Libro de Nod*, mientras que en otros son prácticamente idénticos. Los Rawis pueden ser los guardianes de estos valiosos textos en sus bibliotecas en el Inframundo, o pueden aventurarse en el mundo físico a la búsqueda de escritos que llenen los huecos en sus documentos.

Quli (Tal'Mahe'Ra; título negativo)

El extraño y ultraterreno baluarte que la Tal'Mahe'Ra mantiene más allá del velo de la muerte requiere un cuadro de siervos encargados de mantener los hábitos de culto de la Secta. Muchos de ellos son responsables de un ejército de sufridos Ghouls, pero no pocos vampiros ocupan los rangos de los esclavos de la Verdadera Mano. Los Qulis son los Vástagos que se encuentran en una peor situación, pues siguen manteniendo su voluntad y personalidad, junto con todas las capacidades de la Sangre y las debilidades de los vampiros. Lamentablemente, el miedo constante a los superiores vampíricos y los tormentos interminables los han vuelto temerosos, asustadizos y a menudo locos. Dentro de los muros del baluarte de la Tal'Mahe'Ra, los Qulis siguen órdenes como esclavos, aunque puedan odiarlas. Libres de esas desesperantes circunstancias, fuera del reducto de la Tal'Mahe'Ra, suele ser imposible prever cómo se comportará un Quli. El trabajo que la Secta desti-

na a los Qulis, especialmente en el mundo físico, suele ser cruel y repugnante, e incluye el secuestro, el asesinato y la adquisición de esclavos y horribles artefactos.

El Inconnu

Si el conocimiento sobre el Inconnu como Secta ya es imperfecto, sus títulos son aún más misteriosos para los ajenos a ella. De hecho, los Vástagos del Inconnu no parecen reunirse, e incluso descubrir que un miembro de la Secta se encuentra presente en un dominio es ya toda una hazaña. Los que se dan a conocer, o son descubiertos de algún otro modo, intentan no emprender acciones abiertas, al menos no en los términos familiares para muchos vampiros. Tal y como lo ven otros Vástagos, el Inconnu hace poco más aparte de observar cómo se desarrollan los asuntos de otras Sectas y vampiros. Así pues, el único título fiable del Inconnu, el de "Monitor", refleja las percepciones de las demás Sectas. El propio Inconnu no ha dado indicación alguna sobre cuál es su estructura, su papel o sus intenciones.

Lo poco que los Vástagos fuera de la Secta saben del Inconnu es que sus miembros son muy escasos (es difícil encontrar un Cainita que pueda nombrar un dominio en el que la Praxis la ejerza un miembro del Inconnu) y que parecen buscar el solaz ofrecido por el posiblemente herético mito de la Golconda. Aun así, cuando un miembro de esta evasiva Secta se da a conocer en un dominio, los resultados siempre son significativos, aunque pocas veces predecibles. Un Inconnu puede ser heraldo de tumultos en un dominio, seducir a meditabundos Chiquillos y apartarlos del lado de sus Sires, o desaparecer frente a los ojos de la corte de un Príncipe o en medio de un juicio de la Inquisición del Sabbat. Por esta razón, los líderes de las Sectas que reclaman la Praxis de un territorio concreto a menudo miran con recelo a cualquier Inconnu declarado, pues su aparición causa caos y agitación.

Monitor (Inconnu; título de 3 puntos)

En una Secta tan ampliamente misteriosa como el Inconnu, los títulos que constituyen los rangos superiores rara vez son conocidos, no digamos ya comprendidos. El título de Monitor es quizás el más alto del Inconnu, pues la Secta está tan descentralizada que carece de autoridad central o de cuerpo de gobierno. Un Monitor parece hacer lo que su título implica: observa, distante y vigilante, las acciones de los demás vampiros dentro del dominio. A menudo los Monitores alcanzan el poder y se convierten en las figuras más prominentes, si no poderosas, de sus ciudades. Pero ¿con qué finalidad vigilan, a quién transmiten la información y cómo gobiernan en los dominios en los que han reclamado la Praxis? Nadie fuera de la Secta tiene una respuesta adecuada, y los propios miembros del Inconnu responden sólo con un cauteloso silencio.



Los Monitores son expertos en ocultar su presencia en una ciudad. De hecho, los Monitores son tan buenos ocultándose que los Vástagos más desconfiados se preguntan qué pretenden los Monitores que permiten que su presencia sea conocida...

Eques (Inconnu; título de 1 punto)

Algunos miembros del Inconnu se entregan a una no-vida nómada, vagando de un dominio a otro en una búsqueda interminable de respuestas a las preguntas que todo Vástago se formula tarde o temprano. Estos Inconnu se enfrentan a los riesgos del viaje y a los caprichos de incontables dominios hostiles, pero a lo largo del camino pueden encontrarse con acólitos o confidentes, o simplemente impartir un poco de su conocimiento que consuele el alma desesperada de un Vástago. Al contrario que un Monitor, que se establece en un dominio y observa, los Equites toman su filosofía trascendental y la comparten de un dominio a otro con cualquiera que se preste a escuchar.

Su nombre tiene un origen curioso, y hace referencia a la clase patricia de Roma, capaz de procurarse sus propios caballos en tiempos de guerra. Se desconoce si el término para estos buscadores mendicantes de la Golconda es un apelativo irónico que les han impuesto a modo de burla otros vampiros, o si tiene realmente vínculos con las noches de la Antigüedad Clásica, pero los Vástagos más perspicaces se dan cuenta de que pocos buscadores itinerantes del Inconnu reclaman para sí este título.

Títulos específicos de Clan

Los títulos pueden surgir en el seno de los Clanes del mismo modo en que lo hacen en las Sectas. Los títulos a los que cada Clan puede dar Estatus reflejan los intereses y objetivos de esos Clanes, y son vistos como una recompensa tanto hacia el Vástago en concreto como hacia el Clan (siempre que el Vástago que ostente un título desempeñe adecuadamente su trabajo).

Los Clanes Independientes son quienes usan con más frecuencia títulos únicos y específicos, pues en esencia son Sectas a menor escala. Aun así, cada Clan, al tener su propia identidad, posee ciertas funciones o características que aprecia por encima de las demás.

Nuevos títulos

No todos los títulos deben obtener la estimación de la Secta o el Clan que los honra. Algunos Vástagos llegan a ser prominentes fuera del modelo de cada Secta, mientras que las prácticas de otros son consideradas dignas de mención independientemente de si quien gobierna en el dominio es un Arzobispo o un Príncipe. Los siguientes ejemplos pueden incluirse en distintos estilos de crónica, y pueden también servir de modelo

para que los jugadores creen sus propios títulos basados en el mérito o la pericia.

Místico (Título de 1 punto)

Un Vástago Místico puede recibir numerosos apellidos: sabio, espiritista, hechicero, brujo. Los vampiros que se ganan el título de Místico (o su equivalente local) son reconocidos por su pericia en lo oculto, las “artes oscuras”, la brujería o incluso el Infernalismo (ver Inquisidor, más arriba). Los Tremere y los Tzimisce a menudo odian a los Místicos, a quienes consideran una amenaza a su poder o unos malditos farsantes.

Pocos hay que tienten la ira de un Místico conocido, pues quienes negocian con sus almas o su posición para obtener poderes ultraterrenos son crueles enemigos. Por supuesto, un Místico puede ser sólo un charlatán, con poco más que juegos de manos o el uso inteligente de Disciplinas con que apoyar este título y reputación.

Guarda (Título de 2 puntos)

La Estirpe de vez en cuando engendra Guardas, sobre todo en dominios en disputa o con un gobierno débil. De un modo u otro los Guardas existen en todas las Sectas. Su deber es el de vigilar las fronteras y patrullar los límites del dominio para que “ellos” no puedan entrar, quienesquiera que sean “ellos”. Sabbat, Anarquistas, confabuladores de la Camarilla... mientras haya quien trate de tomar el territorio que gobierna otro vampiro, un Guarda tiene a quien repeler... o destruir.

Tal y como dicen las autoridades, la de Guarda es una desagradable responsabilidad, pero alguien debe llevarla a cabo. Un Guarda tiene autoridad para atacar y matar vampiros no identificados o extranjeros dentro de un dominio establecido. Por supuesto, si el Guarda es excesivamente celoso en su empeño y se descubre que ha matado alguien que contaba con el reconocimiento del Príncipe o del Arzobispo, más le vale tener una buena coartada o un chivo expiatorio. En algunos dominios, los Guardas reciben una compensación por las molestias ocasionadas por su trabajo: un decreto del Príncipe o un favor ecuménico pueden proporcionar un punto adicional de Recursos, Rebaño o Influencia mientras el Guarda cumpla con sus obligaciones.

Escatólogo (Título de 2 puntos)

Los no-muertos tienen un sinnúmero de profecías que les inspiran actos aún mayores de terror, maldad y desesperación. Los Escatólogos estudian los portentosos del Fin de los Tiempos y aconsejan a los líderes locales cuál es el mejor modo de abordarlos. Augur, agorero y erudito esotérico a partes iguales, el Escatólogo puede ser un consejero a quien se recurre en última instancia o el primer Vástago a quien los Antiguos preocupados pregun-

tan. Cualquiera que sea el caso, el Escatólogo rara vez tiene buenas noticias para los vampiros locales. Cuando habla, normalmente lo hace sobre algún terrible método que permita postergar el Fin de los Tiempos.

Trascendente (Título de 3 puntos)

Quienes buscan el estado de la Golconda desean trascender la Maldición de Caín. Un Trascendente es alguien de quien se sabe (o se cree) que ha alcanzado este elevado estado.

Un auténtico Trascendente es alguien que ha alcanzado la Golconda. Alguien que reclame falsamente el título de Trascendente sigue beneficiándose de los efectos del título... hasta que se descubre su farsa. Un falso Trascendente paga sólo la mitad del coste normal para adquirir este título. Debe tenerse en cuenta, también, que entre los vampiros que tienen escasa consideración por la Golconda, como los seguidores de ciertas Sendas, el beneficio estándar de Estatus puede ser nulo.

Cónsul (Título de 3 puntos)

El título de Cónsul tiene muchas variaciones, pero su principal responsabilidad es la de actuar como diplomático cultural entre Sectas, Clanes o cualesquiera otras facciones de la Estirpe. Por ejemplo, dos dominios vecinos, uno de la Camarilla y uno del Sabbat, pueden tener cada uno de ellos un Cónsul residente en la ciudad de la otra Secta para que actúe como enlace y consejero. Cuando un miembro del dominio en el cual se encuentra el Cónsul tiene una pregunta sobre la organización de la Secta a la cual éste pertenece, puede preguntarle directamente a él.

Huelga decir que los deberes de un Cónsul a menudo lo ponen en situaciones políticas muy complicadas, muchas de las cuales pueden llegar a la violencia, especialmente si la relación entre las dos facciones de Vástagos es hostil. Por este motivo, el título de Cónsul se concede o bien a Vástagos muy poderosos o bien a quienes se quiere ver desaparecer.

La honestidad y el respeto del Cónsul son primordiales. Cuando un dominio no confía en el Cónsul que acoge, a éste más le vale volver rápido a casa, o bien puede verse expulsado, estacado o incluso quemado como protesta. Si el dominio de origen del Cónsul lo considera más un lastre que un recurso, la autoridad que gobierne en él puede rescindir su condición diplomática, dejándolo abandonado en medio de territorio hostil.

Un Cónsul puede aplicar el Estatus acumulado en su dominio de origen junto con el Estatus conferido por su título a las reservas de dados sociales mientras se encuentre en su destino diplomático. Para los demás Vástagos, el Estatus en una Secta no está reconocido por otras Sectas, al menos formalmente (ver V20, pág. 113). Debe tenerse en cuenta que este beneficio de Estatus deja de ser válido en tiempos de guerra abierta entre las dos facciones.



Cazador de Trofeos (Título de 2 puntos)

Los Vástagos que se entregan a la guerra contra los habitantes no vampíricos de la noche a menudo se ganan el título de Cazador de Trofeos. Los curtidos Cainitas que se enfrentan a los Lupinos y toman como trofeo a los cambiaformas a veces reclaman este título, pero también lo hacen quienes se enfrentan a magos hostiles o matan incluso a un miembro de la incomprensible Buena Gente. Los Cazadores de Trofeos a menudo se forjan un nombre en las congregaciones de Cainitas locales, en las que muestran sus macabros botines y alardean frente a los demás Condenados.

Sólo los Cazadores de Trofeos afortunados pueden acabar con su presa sin preparación. Cualquier Cazador de Trofeos digno de su Sangre tiene amplios conocimientos sobre lo que está cazando y gasta un considerable esfuerzo en aprender la cultura y el comportamiento de los seres sobrenaturales que ha decidido acechar.

Cazarratas (Título negativo)

No todos los Vástagos deciden aplacar la Bestia con la sangre de los mortales. Algunos escogen apagar su sed con la sangre de criaturas inferiores. Sobre todo entre los Vástagos más jóvenes, la reacción inicial al horror

que supone convertirse en un vampiro y la necesidad de alimentarse de la sangre de lo que antaño fueron a veces se torna una carga demasiado pesada. Rechazan la sangre mortal y subsisten con la de ratas, murciélagos, pájaros, perros, gatos: cualquier cosa que puedan Cazar y que no pedirá clemencia o intentará razonar con ellos. Los Cazarratas tienen un estigma entre los Vástagos más viejos o “mejor adaptados”, quienes no ven sentido a negar aquello en lo que se han convertido.

Caitiff (Título negativo)

La palabra Caitiff tiene dos connotaciones. La primera implica que un Vástago es miembro de un linaje fallido o desconocido, o quizás ha sido rechazado pero no destruido por su Sire. Esto implica que el Vástago es un error, ni siquiera digno de ser un vampiro. “Caitiff” en este sentido es un título impreciso y que se usa de forma arbitraria: coloquialmente puede usarse para hacer referencia a un Paria (ver más arriba, pág. 16), o puede usarse como denigración del Abrazo de alguien por parte de los propios hermanos de Sangre o del Sire.

En otro contexto (ver el siguiente artículo de dos páginas), un Caitiff es un Vástago que carece de características distintivas de Clan, un vampiro que no ha sido “marcado” con el legado del linaje de su Sire.

Caitiff



No deseados y abandonados, los Caitiff han aumentado su número en las últimas décadas. Son el resultado de errores, arrepentimientos, Frenesíes y malas elecciones. Muchos tienen la suerte de a duras penas poder recordar a su Sire y su Abrazo, mientras que muchos otros deambulan sin tener idea alguna de qué les ha sucedido. Los que encuentran un modo de sobrevivir son la excepción y no la regla, y parte de esta Basura llega a convertirse en Vástagos notables por derecho propio.

Lo único que los Caitiff tienen en común es aquello de lo que carecen: las marcas que identifican a un vampiro como miembro de un Clan concreto. Los eruditos de la Estirpe especulan que hay cierto tipo de conexión entre Sire y Chiquillo que se da después del Abrazo, una “impronta” que le da a los Brujah su furia, a los Nosferatu su desfiguración o a los Lasombra su propensión a manipular sombras. Sea por la razón que sea, los Caitiff carecen de estas cosas. Pueden enojarse, ser feos o preferir la oscuridad pero, como mucho, son un pálido reflejo del Clan de su Sire. Si bien esta *tabula rasa* les impide encontrar solaz dentro de las jerarquías de los Clanes de la Estirpe, también implica que no tienen barreras que superar: aprender las intrincadas sutilezas de la Dominación de una mente mortal para un Caitiff es igual de sencillo que la fuerza preternatural o la manipulación de la locura.

Apodo: Basura.

Secta: La Camarilla considera a los Caitiff como poco más que carne de cañón: ciudadanos de segunda que pueden lanzar contra sus enemigos llegado el momento. Algunos Caitiff se aferran a cualquier tipo de protección y aceptación, mientras que otros se rebelan contra el hecho de ser tratados como si fueran desechables y buscan alternativas en el Movimiento Anarquista o incluso en el Sabbat. Otros incluso consideran la política poco importante, ganándose su no-vida en las lindes de la Torre de Marfil o convirtiéndose incluso en Autarcas. Pero parece que cada noche que pasa se crean más y más vampiros sin Clan, y algunos incluso se han unido en un “Clan” dentro del Sabbat. En algún momento, *obligarán* a la Estirpe a escucharlos.

Apariencia: Como corresponde a sus escabrosos orígenes, a menudo una imagen descuidada acompaña a los Caitiff, quienes deben dedicar gran parte de su atención a sobrevivir en una Estirpe que preferiría deshacerse de ellos. Muchos son en apariencia similares a los Brujah, los Gangrel y otros “Clanes callejeros”, aunque esto se debe más a una característica etnográfica que a una actitud de Clan. Para los Caitiff capaces de apartar la atención de su carencia de Clan, su apariencia bien puede reflejar el éxito o el fracaso en sus esfuerzos para labrarse un lugar en el mundo de los Condenados.

Refugio: Como su Apariencia, los refugios de los Caitiff son diversos: muchos deben arreglárselas con lo que encuentran o con cualquier refugio que un Vástago al que hayan engatusado los deje ocupar. Pocos Caitiff son capaces de mantener nada más allá de un pequeño dominio, y muchos Caitiff son vagabundos o, simplemente, se las apañan sin un refugio.

Trasfondo: Los Caitiff pueden provenir de cualquier trasfondo, muchos de los cuales son un reflejo tanto de sus Sires ausentes como de ellos mismos. De hecho, cuando se encuentran entre la sociedad más formal de las Sectas, alguna Basura se esfuerza por ocultar los detalles de su trasfondo.

Creación de personaje: Cualquiera de las tres categorías de Atributos es adecuada para un Caitiff como primaria, de acuerdo con su trasfondo o con lo que su Sire vio en ellos. Los Talentos a menudo son Habilidades primarias, como reflejo de lo que el Caitiff debe hacer para protegerse a sí mismo. Pocos Caitiff tienen muchos Trasfondos y prefieren el valor más práctico de apuntalar su Fuerza de Voluntad o escoger conocimientos rudimentarios de los niveles elementales de varias Disciplinas.

Disciplinas de Clan: Los Caitiff son capaces de escoger cualquier Disciplina en la creación del personaje, siempre con la aprobación del Narrador. Sin embargo, el coste para incrementar todas las Disciplinas con puntos de Experiencia es de seis veces el valor actual, en vez de los habituales cinco para las Disciplinas de Clan y siete para las Disciplinas fuera de Clan.

Debilidad: Debido a su estigma social, los Caitiff son incapaces de comprar el Trasfondo Estatus en la creación del personaje. Además de ser un “Clan”, Caitiff es también un título negativo (ver pág. 27). Hasta el momento en que el Caitiff se haya establecido en un dominio o grupo social, tiene un +2 a la dificultad en todas las tiradas Sociales con vampiros que no sean Caitiff. Cuando un Caitiff concede el Abrazo, sus Chiquillos son también Caitiff.

Organización: Ninguna en absoluto. En algunos dominios, los Caitiff que pasan inadvertidos pueden esta-

Estereotipos

Assamitas: Normalmente nos dejan en paz. Algo sobre la “Sangre sucia”. No me quejo.

Brujah: Un enemigo común no nos hace amigos.

Gangrel: Si puedes convencerlos de que no te destripen nada más verte, pueden ser bastante tolerantes.

Giovanni: Nunca he oído hablar de ellos.

Lasombra: Éste es el nuevo jodido capullo, igual que el anterior jodido capullo.

Malkavian: O bien están enfermos o bien ven todos los secretos. El problema es que no puedes diferenciar los unos de los otros.

Nosferatu: La miseria ama la compañía. Especialmente si puede chantajearla.

Ravnos: Parece que quieren que confiemos en ellos y esto me pone los pelos de punta.

Seguidores de Set: El equivalente para la Estirpe de conducir una camioneta blanca con «¡Caramelos gratis!» escrito en el lateral.

Toreador: Normalmente son los primeros en reprendernos por el hecho de que no nos preguntaran si queríamos ser vampiros. Ni que fueran ellos un gran grupo de chupópteros.

Tremere: Tengo que volver a mi refugio para, esto... apagar el horno o algo.

Tzimisce: «Los murciélagos han dejado el campanario. Las víctimas han sido desangradas. No-muerto, no-muerto, no-muerto». [N.d.T.: Letra de “Bela Lugosi’s Dead” de Bauhaus].

Ventrue: ¡Ocupemos el Elíseo! ¡Somos el 99%!

Camarilla: Que te jodan, milord.

Sabbat: Que te jodan, Drácula.

Anarquistas: Bueno, ¿por qué no?

blecerse como señores de las proles de su propio Abrazo ilícito. No es ninguna sorpresa que estos granujas desatados sigan dando un mal nombre a los de su ralea.

*Cita: Deja de tratarme como a una mierda.
¡Yo no pedí esto!*



Capítulo Dos: Prestación

«¡Oh! Qué intrincada red tejemos.»

— Sir Walter Scott, *Marmion*

Mientras que el poder sobre los propios compañeros no-muertos puede ser la auténtica moneda de los Condenados, los favores también son una industria próspera. El proceso de intercambiar, devolver y contraer favores, conocido como prestación, es la piedra angular de la estructura social vampírica. Dicho llanamente, un Vástago inteligente concede favores, mientras que uno estúpido los contrae y se vuelve esclavo de sus deudas. Un vampiro que reclama a otros Vástagos favores que aún no se ha ganado no suele tardar en encontrar que toda su existencia está a merced de las obligaciones en las que ha incurrido. A cambio de cualquier muestra de ayuda solicitada, se convierte en títere de aquéllos que acudieron a auxiliarlo.

La sociedad de la Estirpe es un bizantino enredo de favores debidos, lealtades juradas, deudas liquidadas y promesas rotas. Desde el más alto Príncipe al más bajo Retoño, la moneda de cambio del reino vampírico, tras la sangre, por supuesto, es el favor.

Todas las Sectas y todos los Vástagos practican la prestación, lo admitan o no. Asume que algunos interpretan las costumbres de forma bastante libre mientras que otros las acatan estrictamente. En algunos dominios, un vampiro con un título mantiene un registro de qué favores son debidos a quién y por quién (ver Can-

ciller, pág. 16) mientras que en otros la jerarquía es un lodazal menos estructurado de precaria confianza.

Ésa es quizás la mayor ironía de la prestación: que se basa en la confianza que un monstruo cubierto de sangre tiene en otro. En el mundo de los no-muertos, la confianza es un bien raro e incalculable. Aun así, todo contrato social vampírico, ya lo posea un Antiguo o un Neonato, o incluso cruce las líneas entre Sectas, se equilibra mediante estas promesas.

Favores

Una promesa de un Vástago a otro se conoce como favor. Los favores pueden poseer diferente importancia, desde un favor trivial a uno vital. En algunos dominios, los favores operan como crédito, según el cual un vampiro ha de deber un favor a otro vampiro para ofrecer él uno; otros Vástagos deben ver al vampiro como alguien digno de confianza. En otros dominios se da la situación contraria; cuantas más deudas se contraen, menos capacidad de devolverlas se le asume. No obstante, la única verdad universal en todos los dominios es que un favor es un favor y no hay otra forma de librarse de él que satisfacerlo o ser excusado por el individuo al cual se debe.

Los críticos y los observadores de la sociedad vampírica se apresuran a apuntar que los términos de los favores dependen de las capacidades del vampiro deudor. Para un Príncipe, podría ser un favor menor perdonar a un transgresor de las Tradiciones, pero sería un favor vital para un Retoño mentir ante el Arzobispo para excusar a un Priscus descarriado. Por desgracia para el deudor, la “tasa de cambio” no siempre le favorece, así que el Priscus que se compromete a un favor vital con el Neonato está asumiendo una deuda significativa, particularmente si dicho Neonato se abre camino rápidamente entre las filas del Sabbat y descubre que su propia definición de “favor vital” se ha revalorizado.

Los favores también trascienden las Sectas o la autoidentidad de cualquier líder o celebridad. El viejo concepto de culpa por asociación también se aplica aquí, creando algunas relaciones problemáticas. Si un Vástago debe un favor vital a otro, y ese otro Vástago es declarado objetivo de una Caza de Sangre, eso no elimina el favor. Así, ¿qué puede hacer un vampiro? Está condenado si honra el favor (ayudando al objetivo de una Caza de Sangre) y está condenado si no lo hace (rompiendo un juramento). Algunos Príncipes y Arzobispos permiten perdonar los favores en esos casos, pero la controversia de tales circunstancias especiales tiende a seguir a aquéllos que reciben exención especial para excusarlos de sus promesas. Los Cainitas, por supuesto, son un grupo veleidoso.

De hecho, estas complejidades ilustran por qué el sistema de favores y promesas es tan enrevesado.

Tejiendo la red

El proceso de establecer una deuda de prestación es simple. O un Vástago pide ayuda a otro de su especie en un asunto a cambio de alguna clase de favor futuro, o un Cainita socorre a otro en un momento de desgracia, sabiendo que dicho favor será devuelto más adelante. Los más inteligentes entre los Vástagos mantienen un estricto registro de los favores que deben y tienen gran cuidado de sumirse en más deudas de las que pueden permitirse satisfacer en un momento concreto. Entre las Sectas más formales, incluyendo tanto la Camarilla como el Sabbat, las deudas de prestación pueden invocarse literalmente en cualquier momento, así que es una política inteligente asegurarse de que se tiene la capacidad de honrar un favor, sin importar las circunstancias.

Sin embargo, no todos los favores se acumulan de forma voluntaria. Los Antiguos son consumados maestros a la hora de llevar a jóvenes Vástagos a posiciones en las que no tienen más opción que pedir ayuda, convirtiéndolos en sus esclavos. Por supuesto, la naturaleza de las relaciones entre los Condenados desempeña un papel extremadamente importante en esta dinámica social.

De hecho, el Mentor de un Vástago puede ser el amo de otro. Por ejemplo, un *holding* empresarial manipulado por el Antiguo Meshenko Kovich podría adquirir el edificio en el que una prometidora Neonata ha establecido un club nocturno, e inmediatamente comenzar a acosarla con violaciones del contrato, inspecciones sanitarias “preventivas”, burocracia urbanística y aumentos en la cuota de alquiler. Al final, la Neonata no tiene más opción que hacer su primera incursión en la telaraña de prestación de los Condenados. Si suena a chantaje de barrio o crimen organizado casi-feudal, bueno, es porque es así.

Los veteranos entre los inmortales realizan un registro de obligaciones vampíricas además de preferir manipular a posibles deudores, provocando situaciones peligrosas de las que rescatarlos teatralmente, y así ponen a las desgraciadas víctimas en deuda con ellos. Tal táctica implica dejar que el conocimiento del refugio de un vampiro llegue a un rival, o incluso un cazador, y luego aparecer cuando el enemigo hace su movimiento. Desde el rescate sólo hay un pequeño paso a garantizar al Neonato ciertos privilegios en el territorio propio («El tuyo claramente no es seguro») y, poco a poco, noche a noche, recipiente a recipiente, favor por favor, la víctima debe toda su capacidad de existir a la gracia de su no del todo altruista benefactor. Por otra parte, algunos Vástagos adoptan la táctica de comprometerse a tantos favores como puedan como forma de protección, considerando la teoría de que sus diversos acreedores los querrán de una pieza para poder reclamarlos. Esto tiende a funcionar mejor en los dominios de la Camarilla que en los territorios Anarquistas o Sabbat, y pocos entre la Tal'Mahe'Ra tolerarían tal sinsentido.

Tipos de favores

En general, la sociedad de los Condenados reconoce cuatro clases de favores.

Favor trivial: Son los favores más fáciles tanto de contraer como de satisfacer. Un favor trivial podría consistir en ayudar a un Vástago hambriento a encontrar sangre, tranquilizar a un vampiro hostil en Frenesí sólo hablando, conseguir que el portero del club nocturno de moda en el Coto deje pasar a un Neonato u ofrecer un lugar donde quedarse a un conocido borracho de sangre cuando el amanecer está demasiado cerca. Los favores triviales son fáciles de realizar y por lo general tienen pocas contrapartidas más allá del esfuerzo requerido para ejecutarlos. Aun así, los Vástagos observan su aprobación e intercambio. Después de todo, nadie sabe cuándo un compañero podría ponerse repentinamente agresivo y necesitar que le recordasen la infinidad de pequeñas cosas que los demás Condenados han hecho por él.

Favor menor: Los favores menores requieren que un Vástago se desvíe de su camino para realizarlos o pagarlos. Pueden tener alguna pequeña contrapartida permanente asociada a ellos o pueden implicar alguna clase de riesgo. Este riesgo no tiene por qué ser físico. De hecho, para muchos Vástagos el riesgo de vergüenza social o la pérdida de recursos académicos podría ser más preocupante que el daño físico. Ejemplos de favores menores son votar a favor de otro Vástago durante una reunión de Antiguos, proporcionar un recipiente en un momento de desesperación o esconder a un Vástago (sin realizar preguntas) de un Malkavian loco de venganza que aúlla por su Sangre.

Favor mayor: Un favor mayor puede alterar el flujo de los asuntos vampíricos de un dominio de forma directa o indirecta. Los favores como éstos siempre implican cierta cantidad de riesgo personal o una inversión significativa de esfuerzo. De nuevo, los riesgos no tienen por qué ser físicos; una ladina Toreador podría financiar a una manada salvaje de Caitiff para que se desboque en el dominio de un Tremere al que detesta, arriesgándose a ser descubierta y perder su propio Estatus e ingresos (de nuevo, una vez que los Caitiff estaquen y se deshagan del Tremere, la Toreador será capaz de abalanzarse y hacerse con las posesiones del Tremere... hasta que los Caitiff se cansen de ella y pidan otro favor para eliminar su deuda o para encubrir su participación en la desafortunada desaparición). Los favores mayores no suelen realizarse sin pensar, ya que representan una inversión segura de tiempo o recursos con la esperanza de un resultado a largo plazo. Dicho esto, un Cainita lo suficientemente desesperado por un favor puede comprometerse a un favor mayor a cambio de una acción rápida pero crucial. Ejemplos de favores mayores son: hacer que un vampiro sea declarado objetivo de la venganza de un Clan, convencer a un Príncipe para que rescinda una concesión de terrenos de Caza, proporcionar a los aliados de otro vampiro en la policía información sobre las actividades ilícitas de una banda de Vástagos o votar lo contrario de lo esperado en un concilio político con el resto de Obispos.

Favor vital: Los favores vitales son los más raros y valiosos de los favores reconocidos por los Condenados. Irónicamente, suelen ser los favores más prometidos o invocados de improviso, a pesar de su gravedad. Tal y como sugiere su nombre, por lo general estos favores son todo lo que se interpone entre el Cainita y la Muerte Definitiva. No tienen por qué ser resultado de tales circunstancias (una polémica Anarquista puede prometer un favor vital a una banda de Anarquistas rival, en aras de derrocar a un Barón que ambos odian, a cambio de que la apoyen para el cargo una vez esté hecho), pero la mayoría de los favores vitales son algo desesperado y se

juran bajo gran e inminente coacción. Algunos Vástagos disfrutan de la ironía adicional del título del favor: dado que los vampiros están no-muertos, es una deliciosa *Schadenfreude* determinar aquello por lo que otro Vástago sacrificaría su vida. Los ejemplos de favores vitales incluyen el obvio salvamento de un Vástago en peligro, pero también puede incluir guardar un terrible secreto, proteger a un amante mortal u ofrecer una coartada sin saber qué clase de horrible crimen está tratando de ocultar el Cainita que se compromete a devolver el favor. Algunos vampiros atados por el honor incluso morirán para cumplir con un favor vital, dada la magnitud de su sentido del deber o de su deuda. Por supuesto, tales Vástagos son raros en el Mundo de Tinieblas.

Las bases

La mayoría de los Vástagos jóvenes aprenden el arte de la prestación (si tienen suerte) como el arte de dar y conceder favores. Los Vástagos modernos normalmente lo definen como “yo rasco tu espalda y tú rascas la mía”. Por desgracia, muchos Neonatos sólo saben de la prestación cuando se aprovechan de ella hábiles Antiguos, crueles Sires o traicioneros Mentores, que no les dan oportunidad de aprender bajo condiciones beneficiosas. ¿Cabría esperar menos de los Condenados?

Muchos Vástagos desesperados o inexpertos (tanto Retoños como Ancillae) se han encontrado con terribles deudas debido a su ignorancia de los diversos estratos de prestación. Esto no es completamente culpa suya. No pocos Cainitas de prestigioso Estatus han ayudado a cerrar un trato escogiendo no informar a un Vástago de su potencial error o desinformándolo deliberadamente cuando les ha convenido. Esto, por supuesto, les da la oportunidad de ayudar al desafortunado al generar otra deuda para recuperarse de la primera.

La santidad del sistema de prestación es muy importante para cualquier Vástago que se beneficie de la existencia de la jerarquía y el *status quo*, en especial aquellos Antiguos que han pasado siglos cultivando una amplia red de deudas. Si repentinamente se vuelve aceptable romper una promesa, entonces toda la sociedad vampírica (todo el milenario templo de la obligación y la formalidad de los favores) se vuelve inútil. No hace falta decir que pocos Antiguos de ninguna Secta tienen la intención de permitir que esto ocurra. Esas inversiones en favores son recursos mayores en las mini-Jyhads que todos los Vástagos juegan. Como tal, cada vampiro, sin importar su Secta o Clan, sea deudor o acreedor, tiene interés en mantener intacta la formalidad del sistema de prestación. Cualquier cosa menos que eso supone la completa destrucción de la sociedad vampírica: la anárquica voluntad de la Bestia.

Cumplimiento de favores

Mientras que un dominio determinado puede tener rigurosas convenciones para registrar quién ha jurado favores a quién, el acto de satisfacer un favor es bastante más sencillo. Una vez que el Vástago que espera el favor lo declara satisfecho, es todo; ya está hecho.

Dicho esto, un recuento casero puede ser necesario. En los dominios donde las Arpías (u otro título; ver Canciller, pág. 16) registran la prestación, el Cainita satisfecho puede tener que informar del cumplimiento de un favor. En los dominios muy formales, un favor puede tener que cumplirse (o establecerse) en el Elíseo u otro lugar de encuentro del dominio vampírico.

Hacer trampas

Por supuesto, dada la naturaleza de los Vástagos, un contrato social tan simple posee sus propios problemas potenciales. Si el Primogénito Nosferatu dice a un Ancilla Gangrel que está libre de su favor pero luego “olvida” que ha dado el favor por satisfecho, ¿qué opciones tiene el Gangrel? ¿Quién va a creer a un sucio Forastero? De hecho, si el Nosferatu juega sucio, ¿quién va a creer jamás que un Primogénito estaba en tal apuro como para necesitar la ayuda de un advenedizo de los Yermos?

Un Cainita es sólo tan bueno como su palabra, y si sigue habiendo Ancillae que aseguren que este Primo-

génito Nosferatu ha abusado del contrato social, bueno, quizás haya algo de cierto en tal acusación. Incluso entre Sectas, un vampiro dispuesto a joder a otro Vástago de forma tan obvia y burda por pura ganancia personal merece lo que le ocurra. No es tanto que la sociedad vampírica quiera proteger al pobre y decepcionado Ancilla Gangrel, es que los demás Cainitas no quieren terminar igualmente jodidos, y si pueden incapacitar a un rival potencial que está jugando sucio y haciendo trampas de camino hacia al poder, mucho mejor. De hecho, el Príncipe podría estar interesado en humillar al traicionero Nosferatu, y si eso mantiene en su lugar al demasiado ambicioso Ancilla Gangrel mejor: dos por el precio de uno. Si el poder fuese tan fácil de obtener, cualquier Retoño de mierda con una lengua embustera podría ser su propio Príncipe.

Con este fin, algunos dominios severos aseguran su complicidad con las reglas de la prestación al crear sus propias salvaguardas. Diversos usos de Dominación pueden determinar si un favor concreto se ha satisfecho de forma honrada. Los Tremere tienen rituales que pueden exprimir las mentiras de una lengua viperina, y ciertos Ritrae del Sabbat y la brujería de la Tal'Mahe'Ra tienen efectos similares. Incluso en el Movimiento Anarquista, la tortura a la vieja usanza puede extraer la confesión de una promesa incumplida (aunque con un mayor margen de error).



Aunque un Vástago que trata de escabullirse de una deuda lo tiene mal, uno que mata a su acreedor para evitar pagarla sufre un trato infinitamente peor (si su traición sale a la luz). En la mayoría de los casos, los Antiguos de un dominio acumulan la mayoría de los favores, así que ellos serían los objetivos más probables de “alivio de deuda” si el asesinato fuese una solución fácil para un favor jurado. Para disuadir a los Vástagos desesperados, los Antiguos y otros líderes de opinión entre los Condenados tienden a ser muy *duros* con aquéllos que matan para evitar honrar sus obligaciones. Lo mejor que puede esperar cualquier Vástago que escoja la Muerte Definitiva en lugar de la retribución, probablemente sea la *Lex Talionis* o ser usado como recipiente durante el próximo Banquete de Sangre. Lo peor bien puede ser inmenso, pero entre los Vástagos circulan terribles historias y rumores que desalientan a otros aspirantes a asesinos por juramento.

Obviamente, las autoridades de un determinado dominio tienden a mirar de forma desfavorable a quienes rompen sus juramentos. Ya sea un Príncipe o un Serafín la última autoridad en una ciudad, todo es un asunto de confianza. Un Vástago que rompe una promesa demuestra que sitúa sus intereses por encima de los demás. Y cuando la supervivencia de la Estirpe yace en mantener en secreto para el resto del mundo la existencia de los Condenados, un vampiro en quien no se puede confiar para que cumpla una promesa, tampoco es de fiar para que guarde un secreto. La mayoría de los líderes Cainitas opinan que la satisfacción definitiva y sangrienta es por lo general la decisión más segura. Un Vástago traicionero traicionará de nuevo, así que elimínalo del dominio. Es mejor prevenir que acabar estacado y abrasado por el Sol.

Prestación entre Sectas

Es por esta misma razón que los vampiros de todas las Sectas acatan (hasta cierto punto, al menos) las convenciones de la prestación. Intercambiar favores entre Sectas da acceso a recursos o tácticas que no siempre están disponibles para aquéllos que no desean mirar más allá de su propia ideología. Si el Arzobispo no quiere a este tramposo Giovanni en su dominio, ¿por qué demonios lo querría un Príncipe? Los vampiros de otras Sectas siguen siendo vampiros, y un rufián que se desvincule de su promesa hoy puede desvincularse de una promesa *contigo* mañana. Después de todo, el motivo tras todas las Tradiciones es un evidente egoísmo, ya sea un Príncipe o un Monitor quien las ejecute.

Esto no quiere decir que todo esté bien cuando Cainitas de diferentes facciones se comprometen mediante prestación unos a otros. Los más duros partidarios de cada Secta pueden tomar una posición de “nosotros

contra el resto”, poniendo en duda la lealtad de quien se compromete al favor. Un Vástago que parezca beneficiarse demasiado de trabajar “fuera de las normas” de su propia Secta puede perder Estatus o verse desposeído de sus títulos. Puede tener que entregar un diezmo de *Vitae*, aceptar Vínculos de Sangre o recurrir a actuar a espaldas de su Secta. De nuevo, en los dominios más liberales puede que nadie siquiera pestañee; de hecho, esto puede pavimentar el camino para que otros expandan igualmente sus intereses.

Las relaciones más difíciles de la prestación entre Sectas son, como cabía esperar, entre la Camarilla y el Sabbat, dado que las filosofías de ambas son diametralmente opuestas. Sin embargo, los favores acordados entre los miembros de la Camarilla y del Movimiento Anarquista suelen ser también objeto de escrutinio, y el éxito de una Secta frecuentemente supone el perjuicio de la otra. ¿Cómo puede un Príncipe incondicionalmente conservador confiar en alguien que trata abiertamente con una manada de terroristas que se opone a todo lo que su título representa?

A veces, la unidad de un Clan se vuelve más importante que la lealtad a la Secta y los miembros de las trece grandes familias de Vástagos (y, con la misma frecuencia, los de las marginadas Líneas de Sangre) pueden cerrar filas contra la influencia exterior. Particularmente, entre los Clanes Nosferatu, Gangrel, Malkavian y Brujah, una promesa hacia alguien de tu propia Sangre tiene más peso que la lealtad a la propia ideología, que a veces sólo es de facto. Ten en cuenta que la mayoría de estas lealtades de Clan pertenecen a aquellos Clanes que suelen estar privados de voto o no son muy fanáticos del constructo artificial de las Sectas. Cuando las autoridades hacen a un lado la identidad de Clan, quienes se ven excluidos obtienen consuelo en lo que los demás marginan. Sin duda alguna, los Nosferatu son los más activos en este aspecto, y la vasta red de información que conecta a las Ratas de Alcantarilla lo hace sin importar la ideología o la geografía. Un secreto es un secreto, y el valor de la información es mayor de lo que ningún aspirante a tirano Ventrue o Lasombra pueda sugerir.

Como siempre, las políticas de la Estirpe pueden hacer extraños compañeros de cama. Aquéllos con mentalidad empresarial o planteamientos poco ortodoxos bien pueden encontrar a sus mayores adversarios entre sus supuestos compañeros ideológicos. Las mentes cerradas generan una feroz controversia.

Favores como bienes

Como una desaliñada marioneta de sangre, las deudas de prestación circulan por las filas de los no-muertos. Como activos bancarios, los favores se mueven de for-

ma constante entre los Vástagos, se recuperan, se usan de incentivo como prometedores fideicomisos y cambian de manos tanto que llega a ser mareante seguirle la pista a quién le debe qué a quién. Pocos dominios tienen un sistema formal para el intercambio de favores. Tales arreglos se parecen más a algo tipo: «Katherine la Toreador me debe algo de consideración, así que le diré que te conceda una audiencia si le dices a Pavel el Nosferatu que podrían serme útiles algunas lenguas sueltas que pudieran llamar cierta atención sobre el trato entre Carlos el Tremere y el recadero del Príncipe». Sin embargo, todos, salvo los dominios más informales, siguen alguna clase de protocolo. El chupóptero cuya deuda pasa de un deudor a otro debe informar sobre la transferencia, de otra forma se arriesga a denegar un acuerdo perfectamente válido por lo que él considera una razón perfectamente válida, provocando que toda la red de prestación colapse.

Como beneficio añadido, dejar que un subordinado sepa que el Vástago que traspasa el favor no sentía que valía la pena mantener su deuda es un pilar de la sociedad de la Estirpe. Que las promesas pasen de un Cainita a otro es tan parte de la prestación como comprometerse a ellas en un primer lugar.

Sistema opcional: Comprar favores

Por lo general, los favores se adquieren como resultado de la interpretación y la resolución de problemas por parte de los personajes de los jugadores. Sin embargo, a discreción del Narrador, un jugador puede invertir puntos de Experiencia en un favor, representando algo que ha ocurrido “fuera de cámara” o en un interludio que hace que otro Vástago tenga una deuda con él. Un jugador puede adquirir un favor sólo de un personaje del Narrador, y el Narrador debería colaborar con el jugador para determinar los detalles de la transacción del personaje con otro vampiro.

Ten en cuenta que no es posible adquirir un favor vital de esta forma. La tarjeta para “salir gratis de la cárcel” está fuera del alcance del gasto de puntos de Experiencia.

Favor	Coste de puntos de Experiencia
Favor trivial	3
Favor menor	7
Favor mayor	20
Favor vital	—

Sistema opcional: Mentiroso, mentiroso

Un personaje puede escoger falsificar la condición de un favor, declarándolo ya resuelto o aún pendiente, lo que sea lo opuesto a la realidad. A discreción del Na-

rrador, algunas pistas del estado real del favor pueden circular por las redes de rumores y las conversaciones privadas de los Condenados.

El Narrador tira una reserva de dados igual a la Asucia o Manipulación del personaje (lo que sea mayor) más el Subterfugio o la Investigación del mismo (lo que sea mayor) menos su Estatus (cuanto más conocido sea el personaje, más difícil es falsificar un favor). Si se obtiene al menos un éxito en la tirada, el personaje ha cubierto su rastro por un período de tiempo (escena, noche, etc.) determinado por el Narrador. Si la tirada falla, salen a la luz pruebas que revelan la falsificación del favor. En este caso, el Estatus del personaje se reduce en un punto por cada grado de gravedad del favor (−1 para un favor trivial, −2 para uno menor, etc., hasta un mínimo de 0) durante un mes. Con un fracaso, ocurre algo mucho más problemático: el Príncipe decide hacer un ejemplo de él, el Inquisidor conecta el falso favor con una cortina de humo Infernalista, etc.

Un jugador puede gastar Fuerza de Voluntad para superar de forma automática esta tirada, pero la Fuerza de Voluntad gastada de esta forma *no puede recuperarse* hasta que el escándalo se olvide (ver más adelante). Los puntos gastados de esta forma son acumulativos, así que es posible verse restringido de ganar múltiples puntos de Fuerza de Voluntad.

La unidad de tiempo para esta tirada queda a juicio del Narrador. A veces las noticias de los Vástagos viajan rápido y la tirada representa una única escena, como una disputada convocatoria en el Elíseo o la Palla Grande. Otras veces, algo más ocupa la atención de los Condenados, así que una tirada puede representar un período de interludio de aproximadamente un mes. Una vez que se supera la tirada un número de veces igual a cinco más uno por cada grado de gravedad del favor (+1 para un favor trivial, +2 para una menor, etc.), el escándalo o la sospecha pasan y ya no hay riesgo de que el personaje sea descubierto.

Ten en cuenta que el propósito de este sistema es resumir la rumorología vampírica, los Nosferatu *brokers* de secretos, los cotilleos en las reuniones vampíricas, etc. Si un Cainita o una coterie persigue de forma activa rumores de la falsificación de los resultados de los favores de otro vampiro, el Narrador debería interpretarlo con las tiradas apropiadas, quizás hasta creando toda una historia a partir de esa búsqueda. En este caso, incluso haber acumulado cierta cantidad de éxitos en la tirada resumida no protegerá al Vástago. Si alguien logra destapar evidencias incriminatorias, ciertamente debería ser capaz de exponer al traicionero vampiro. Ningún trapo sucio desaparece por completo sólo porque el personaje logre éxitos tal y como se ha descrito antes.

Es decisión del jugador que manipula el sistema de favores y del Narrador idear los beneficios del Vástago que falsifica la condición del favor. Pocos vampiros de cierto Estatus, sin importar su Secta, ven con buenos ojos la falsa satisfacción de favores. Mina todo el contrato social entre vampiros y es mejor, opinan estas figuras prominentes, acabar con un único transgresor que derrumbar toda la precaria estructura. En las noches actuales, cuando las promesas pueden registrarse en dispositivos digitales y distribuirse a cada Cainita en el dominio con sólo pulsar un botón, mantener la estabilidad del dominio bien vale derramar un poco más de Sangre.

La práctica de la prestación

Cobrar de forma inmediata los favores que ha adquirido no obra en beneficio del vampiro. Después de todo, un Vástago que se sabe que debe un favor a otro es probable que se convierta en objetivo de sospechas en caso de que el acreedor desaparezca (ver “Hacer trampas”, pág. 34), con consecuencias potencialmente fatales. Como resultado, en la mayoría de acuerdos de prestación un Vástago está tan seguro como se pueda esperar de cualquiera de sus deudores.

La autoprotección egoísta no es la única razón para mantener un favor. Siempre que un Vástago tenga una deuda pendiente, debe estar atento ante la posibilidad de que su acreedor la reclame. No puede actuar tan libre como podría de otra forma por miedo a ser invocado para devolverla. No puedes descubrir a la Arpía Toreador en el Elíseo por cerrar un trato con un Tzimisce del otro lado del río si, por ejemplo, el Ventrue compañero de co-terrie de la Arpía sabe que tú flirteas con el amante mortal del Sheriff. Que un vampiro tenga una deuda contigo e insinuar que dicha retribución podría ejecutarse en cualquier momento es un método efectivo de paralizar a un Vástago, sofocar su ambición y forzarlo a reservar algunos de sus recursos contra dicha posibilidad. Este juego de movimientos y contramovimientos asume las características de la Secta en cuyo dominio se practique. La venganza cruel caracteriza los dominios Anarquistas, la arriesgada política social es la costumbre dentro de la Camarilla y el Sabbat practica la apasionada intimidación (con cierta cantidad de ardor y fanatismo).

Además, un Vástago en deuda con otro es percibido como un ser inferior al vampiro a quien se la debe. Esta percepción sólo se aplica a aquéllos que saben de ella, y muchos Vástagos que sacan a la luz tales secretos de un compañero poderoso ayudan a que el dominio tenga conocimiento de los mismos tan rápido como sea posible. Si el Cainita realiza estas acciones de la forma co-



recta, el acreedor gana prestigio mientras que el deudor lo pierde. Aún más, cuanto más tiempo se mantenga la deuda, más prestigio acumula el acreedor. Para el vampiro resulta beneficioso aguantar el favor y conservarlo todo el tiempo posible, aunque la mayoría de los acreedores tienen cuidado de evitar tirar de las correas de sus deudores demasiado fuerte o demasiado a menudo. Una vez que el favor queda satisfecho, la mayoría de las Sectas miran hacia otro lado cuando un deudor que ha sido víctima de abusos se venga con dureza de su acreedor.

Saldar la deuda social

A pocos Vástagos les gusta la idea de tener deudas persistentes. Es vergonzoso socialmente, doloroso económicamente y potencialmente peligroso. Como resultado, la mayoría de los Vástagos buscan pagar sus deudas de prestación de forma tan rápida y segura como sea posible. Aquéllos que han ofrecido esos favores tienen un interés personal en prolongar dichas deudas, así que el resultado puede ser un juego del ratón y el gato en el que los deudores tratan frenéticamente de hacer favores a sus acreedores mientras éstos esquivan cualquier cosa que quizás pudiera interpretarse como un pago por parte de sus deudores.

Las deudas entre los Vástagos rara vez toman una forma específica. Pocos vampiros solicitan un servicio específico. En lugar de ello, las deudas son vagas y amorfas, se asume que caen en una categoría de concesión de favores de la cual la Estirpe se siente experta, o algo que pone al Vástago deudor en una desventaja mayor pero pospuesta. “Sencillamente, te pediré ayuda para algo más adelante”. Esta ambigüedad funciona tanto a favor como en perjuicio del acreedor. La poco definida naturaleza de la deuda ayuda a mantener deferentes a aquéllos que adeudan prestación, según buscan eliminar su deuda con adulaciones y obsequiosidad.

De la misma forma, dado que la naturaleza de la mayoría de las deudas Cainitas no está definida, es común entre los Vástagos conceder cierta cantidad de consideración menor a sus acreedores con la esperanza de que cancelen el favor. Los vampiros particularmente enérgicos o retorcidos pueden ser capaces de urdir situaciones en las que aparezcan en escena y proporcionen ayuda a sus acreedores, cancelando así el desequilibrio. Sin embargo, tales intentos deben realizarse con mucho cuidado; si salen mal o se descubren, el instigador sencillamente se hunde aún más en la deuda y se convierte en objeto de escarnio (asumiendo que no sea eliminado como alguna clase de daño colateral si las cosas se salen realmente de madre). El ratón que saca la espina de la zarpa del león sigue siendo un ratón, no importa cómo de listo crea ser.

La forma que toma el pago depende del tamaño y tipo de deuda en la que se ha incurrido. Se considera de poca educación pedir un pago excesivo por deudas menores. En tales casos, dependiendo de la Secta en la que se haya prestado el favor, el deudor se puede reír de la petición (potencialmente, hasta cancelarla debido al absurdo beneficio asociado al pago fallido) o incluso demandar alguna clase de satisfacción marcial. La mayoría de las veces, aquéllos que se valdrían de sus favores para obtener desproporcionadas riquezas se descubren en quiebra social. La sociedad de la Estirpe no ha permanecido estática durante cinco siglos dejando que los adeudados saquen ventaja.

Por otra parte, pocos Vástagos escogen saldar una deuda pidiendo demasiado poco. Hacerlo es una forma segura de convertirse en objetivo de las Arpías, además de eliminar cualquier Estatus ganado por adquirir la deuda en un principio. Es por esta razón que los Clanes menos “sofisticados” rara vez escogen practicar la prestación con aquéllos percibidos como más espabilados que ellos. Es suficientemente malo que te jodan con un trato, pero quedar como un imbécil después sólo hace más difícil soportar que te hayan jodido.

En realidad, el auténtico pago de una deuda es casi algo secundario en el proceso de la prestación. Es el propio favor lo que importa; la destreza de la creación, la dispersión de la obligación y las redes de alianzas atadas por los favores debidos. En realidad, pagar lo que se demande es en cierto modo algo anticlimático en todas salvo en las más terribles circunstancias.

No obstante, cuando finalmente se paga una deuda, por lo general se hace de forma pública. Ejemplos de pagos son privilegios (especialmente el de creación, si el deudor es un Príncipe o Priscus), Ghouls favoritos o peones mortales, ayuda en temas financieros o marciales, enseñanzas en Disciplinas o incluso la realización de actos de humillación pública. Los favores suelen implicar a un Vástago presionando a otro en beneficio de un tercero, por lo general en términos de Abrazar o interferir con el mundo mortal. Solicitar un servicio que es demasiado peligroso o exigir que un deudor rompa las Tradiciones está prohibido por las viejas costumbres, incluso en favores entre Sectas (como mínimo porque hacer que maten a tu deudor asegura que no podrás usarlo de nuevo). Por otra parte, un vampiro suficientemente sutil puede atenuar los límites de estas restricciones, y la prestación ha sido utilizada para eliminar a muchos Vástagos incautos. Las Arpías y otros líderes de opinión de las diversas Sectas suelen terminar siendo los árbitros finales que deciden qué pago es adecuado, aunque en la mayoría de los dominios no poseen capacidad oficial en estos asuntos.



Sectas y favores

Cada Secta cumple con los favores de cierta forma y honra el concepto de los favores entre Sectas. El hecho de que, en su totalidad, la Estirpe esté dispuesta a reconocer sus obligaciones sociales antes que sus alianzas entre facciones pone de manifiesto una largamente arraigada, quizás hasta fisiológica, necesidad de hacer valer una declaración. La superstición de que se debe invitar a un vampiro a casa antes de que pueda cruzar el umbral de entrada puede tener su origen en la gravedad con la que los Condenados observan sus promesas.

La Camarilla

No resulta sorprendente que la astucia jonsoniana [N.d.T.: En alusión al dramaturgo inglés Ben Jonson] y el arraigado tradicionalismo de la Camarilla acoja las formalidades de la prestación. De hecho, algunos sospechan que la mismas raíces de ésta yacen en la rígida voluntad de los Ventrue y los elaborados rituales *comme il faut* apoyados por los Toreador. Esto no es necesariamente cierto (diversas comunicaciones entre Vástagos fechadas en la Edad Oscura garantizan promesas entre Vástagos) pero los eminentes poderes de la Torre de

Marfil, el Clan de la Rosa y el Clan de los Reyes, ciertamente saben cómo hacer uso de la prestación. Otros Clanes de la Camarilla a menudo ven las reglas establecidas de la prestación como herramientas convenientes e inversiones pragmáticas.

Los Brujah y los Gangrel tienden a interpretar muy libremente la prestación, pero muchos tienen sus propias ideas de honor y deber, las cuales, al participar de la prestación, les permiten alardear frente a los demás. Suele gustarles alardear de esto en el Elíseo y otras reuniones de Secta, mostrando que, a pesar de su relativamente bajo estatus social, al menos no son hipócritas mentirosos como los líderes de la Camarilla.

Los Tremere codifican su red de deberes de mento-razgo de la misma forma que la prestación, ofreciendo entrenamiento a otros Brujos a cambio de secretos místicos, acceso a recursos ocultos o favores estándar representados por la tradición.

La observación que los Malkavian hacen de las reglas de prestación es poco fiable, pero el Clan de la Luna no tiene ningún interés personal en subvertir la tradición a menos que estén poniendo en duda todo el contrato social de la Estirpe. De hecho, la prestación suele centrar algo en la realidad a los Lunáticos más atterradoramente fracturados, recordándoles lo que prometieron hacer y

proporcionándoles algo de contexto para otras actividades vampíricas.

Los Nosferatu suelen traficar en el “mercado negro” de la prestación, manteniendo sus favores “fuera de los libros” a cambio de secretos y pistas sobre qué podría proporcionar información más interesante en el futuro. Habitualmente, las Ratas de Alcantarilla no se ocultan tras nobles ideales como el honor o el valor. Simplemente quieren tener en sus sucios bolsillos a tantos de los “Condenados hermosos” como sea posible. Las deudas sociales de los Nosferatu son bastante liberales, y un Nosferatu cuyos secretos no valgan las promesas que demanda para sí, rápidamente pierde el favor de aquéllos que buscan dicha información.

De todas las Sectas, la Camarilla es la que más invierte en la pompa y circunstancia de la prestación, así como en “cuadrar las cuentas” en las demostraciones públicas de quién debe a quién. Es, sin duda alguna, la Secta más proclive a involucrar los servicios de un Vástago con título que mantenga un listado de tales deudas sociales. En algunos dominios, esta lista de promesas se lee en las reuniones de Vástagos como recuerdo de que el bienestar de la Estirpe yace en que todos honren sus promesas. También proporciona un escenario donde aquéllos que sientan que sus favores han sido pagados poco satisfactoriamente puedan encontrar desagravio. Algunos recuerdan las ancestrales noches de reyes y chambelanes, cuando el propio Príncipe ayudaba a dirimir las quejas en la corte. Los dominios tan formales suelen parecerse a los peligrosos campos de minas aristocráticos de la corte de Luis XIV o los caprichos de Enrique VIII. Por supuesto, es posible librarse de tal contabilidad debiendo un favor a algún otro que declare que el favor original ha sido satisfecho, pero tal intercambio de deudas y alianzas es característica de la Camarilla.

La Camarilla es única al permitir la transferencia abierta de favores entre Vástagos. Siempre que todas las partes estén de acuerdo, un Vástago puede nombrar a otro Condenado receptor de su favor. Por ejemplo, Alex LeMont puede deber a un Toreador un favor mientras un Malkavian le debe a él un favor; si todo el mundo está dispuesto, LeMont puede, simplemente, pasar el favor del Malkavian al Toreador, liberándose del recursivo cenagal de la prestación. Parece simple a primera vista, pero en la práctica en un dominio con más de cincuenta Vástagos intercambiándose promesas de obligación unos a otros, el nudo de la prestación rápidamente se vuelve gordiano. De hecho, aquéllos que trafican con favores suelen preferir estas complejas redes de deberes, dado que son lo mejor para ocluir sus promesas y esconderlas tras numerosos velos de favores, provocando que la satisfacción de cualquiera de ellos anulase cientos de otros por toda la ciudad. Un Vástago

inteligente como LeMont puede no tener que preocuparse nunca porque se reclame su favor, ya que se ha convertido en un bien de prestación líquida, que es más valioso como moneda de cambio que siendo satisfecho.

El Sabbat

En comparación, el Sabbat practica la prestación menos que la Camarilla, pero sin duda alguna lo hace. Por supuesto, la mayor parte de la prestación del Sabbat es del tipo “te debo una”, o se parece a los vínculos formados entre soldados durante la guerra. Está menos rígidamente definida, y sin duda alguna es mucho menos frecuente que quede registrada.

Los compromisos formales de prestación de la Mano Negra se dan casi exclusivamente entre los rangos superiores de la Secta. Muchos Antiguos del Sabbat anteceden a su formación, y los vampiros siempre se aferran a sus costumbres, sobre todo si solían jurar sus obligaciones en los pequeños reinos del Viejo Mundo.

Es casi inexistente a nivel de manada, en la cual cada uno guarda las espaldas de los demás de forma intencional. Se intercambian muchas promesas y favores entre manadas, especialmente en dominios consolidados o en guerra, donde las manadas tienen propósitos muy específicos y se benefician de diversificar sus habilidades.

Para los Lasombra, la deudas de deber y honor son algo muy sensible, debido a la historia aristocrática del Clan y su implicación durante el medievo en la jerarquía de la Iglesia. Después de todo, raras son las promesas que no pueden completarse ordenando a un fiel subalterno que lleve a cabo terribles tareas. Los compromisos realizados y adquiridos no son distintos a las indulgencias compradas y vendidas en las noches anteriores a la Reforma, y por ello tienen un peso significativo entre los Guardianes. Los Lasombra son los más proclives a traficar con favores jurados a no Sabbat, pues son hábiles cultivando redes de promesas y políticas.

Los Tzimisce consideran la formalidad de la prestación mucho más odiosa que los Lasombra, siguiendo sus propias ancestrales costumbres. Para la mente Tzimisce, cuando el amo del *dom* escoge recompensar a su Szlachta en lugar de desollarlo, le concede un privilegio con ese mismo acto. Sugerir que tales favores pueden deberse o preacordarse es algo ajeno a sus punitivas mentes, especialmente cuando envejecen. El mundo existe para ser doblegado y moldeado como los huesos de un decepcionante subordinado, no para embaucar con promesas de recompensas o favores. Los jóvenes Tzimisce parecen algo más dispuestos hacia la interacción de la prestación, especialmente según ascienden en las filas de la Mano Negra y pueden usar los favores como arma contra sus propios Antiguos.

Entre los Antitribu y las Líneas de Sangre de la Mano Negra más esotéricas, la prestación es un mal necesario. Los Antiguos lo hacen, los Clanes Fundadores del Sabbat también, así que es mejor aprender las reglas y sacar provecho siempre que puedas. Algunos Clanes están más dispuestos a esto que otros. Los Ventrue Antitribu, Toreador Antitribu y Assamitas Antitribu usan la prestación con habilidad, y los Nosferatu del Sabbat hacen un uso particularmente bueno de comerciar favores con miembros de la Camarilla, los Anarquistas y hasta la Tal'Mahe'Ra. Entre los Brujah Antitribu, las Serpientes de la Luz y los Pander, la prestación suele tomar la forma de honor callejero, mientras que los Gangrel y Malkavian de la Mano Negra encuentran su práctica absurdamente enrevesada, difícil de entender o estúpida: ¿quién haría una promesa a una irracional herramienta de la Bestia?

A diferencia de la Camarilla, el Sabbat en conjunto no observa ningún intercambio de favores. Es demasiado "blando" y "demasiado como la Torre de Marfil", en opinión de muchos Sabbat. La posición de la Mano Negra es que la transferencia de favores pone mucho énfasis en quién conoce a quién, el favoritismo y una red de obligaciones. Especialmente en los rangos medios y bajos de la actividad Sabbat (los cuales hacen mucha gala de la obtención de resultados y la meritocracia), es mejor quemar el refugio de un odiado Antiguo que destruirlo con burocracia mortal. La filosofía de "¡actúa ya!" es más apropiada para los Cabezapalas y los Ducti carismáticos. Entre los escalones superiores de la Secta, cierto comercio de favores es inevitable, pero es casi siempre a nivel de favores relativamente menores y se considera una opción de último recurso.

El Movimiento Anarquista

Los Anarquistas suelen sentirse indecisos respecto a la prestación. Por una parte, un sistema formal de obligaciones es algo útil, y una buena organización es lo que a menudo da a la oposición un arma contra los arraigados poderes establecidos. Sin embargo, según el Movimiento Anarquista de una ciudad deja de representar la rebelión para convertirse en la autoridad, lo que una vez fue una herramienta útil para la subversión lo sigue siendo después, para disgusto de muchos Barones emergentes, quienes encuentran difícil la transición de luchar contra la opresión a estabilizar un dominio joven y tormentoso.

Curiosamente, muchos Anarquistas versados en la tecnología integran su cumplimiento de la prestación a las redes sociales y los dispositivos de datos personales. Usando palabras en clave, *hashtags* y otros métodos de preservar la integridad de la Mascarada, los



Anarquistas han creado un fiable registro de favores, siempre que uno sepa dónde buscar y cómo interpretar la información. Así, los Anarquistas tienden a no usar puestos y títulos vampíricos para mantener el contrato social de obligación (de todas formas, es algo arcaico) y en su lugar reclaman y satisfacen sus favores donde otros Condenados en línea puedan rastrear su reputación y tomar sus propias decisiones. De forma muy similar a cómo los sitios de subastas *online* muestran la integridad de sus usuarios o los sistemas de las redes sociales estiman el desarrollo e influencia de los mismos, la prestación Anarquista es una información fácilmente disponible que los compañeros Anarquistas pueden tener en cuenta (o que los atrincherados Antiguos pueden interceptar...).

La moda actual entre los Anarquistas es la práctica de hacer Juramentos de Sangre cuando se realiza un favor. Añade un aire de formalidad, de tradicionalismo *útil*, a lo que de otra forma podría ser una promesa vacía.

La Tal'Mahe'Ra

En un sentido general, la Verdadera Mano Negra tiene problemas mayores de qué preocuparse que del hecho de si las promesas hechas entre los monstruos de su Secta se cumplen satisfaciendo a todas las partes. Al tiempo que sondea los aterradores misterios del reino de los muertos y persigue amenazantes conocimientos esotéricos más allá de la percepción de la mayoría de los Vástagos, la arriesgada política y la captación de poder asociadas con un complicado sistema de favores es un asunto secundario para los vampiros de la Tal'Mahe'Ra.

Esto no quiere decir que la Secta no se preocupe del Estatus. Más bien lo contrario. De hecho, los miembros de la Verdadera Mano Negra sencillamente adquieren su estatus desenterrando secretos, descubriendo crípticos misterios o coleccionando exóticos artefactos más que haciendo grandes demostraciones de magnificencia en frívolas fiestas. En ese sentido, la Tal'Mahe'Ra tiene un complejo sistema de fidelidades, juramentos, cultos y aprendizajes que toman el lugar de la red de promesas que albergan otras Sectas. La Verdadera Mano Negra da más valor a los círculos de misterio y a las sociedades secretas internas que a las promesas juradas en circunstancias desesperadas. Con las innumerables guerras secretas que tienen lugar de forma constante en torno a ella, la Tal'Mahe'Ra suele asumir que sus miembros se ayudarán unos a otros cuando sea necesario porque tal comportamiento beneficia a la, a menudo, fanática Secta.

No obstante, los agentes encubiertos de la Secta cultivan la prestación con frecuencia como parte de su simulación de pertenecer otras Sectas. Por supuesto, pese a la absoluta ausencia de prestación "tradicional"

dentro de la Tal'Mahe'Ra, la Secta contempla las obligaciones que ha establecido fuera de la facción muy seriamente, ya que es mejor mantener las miradas entrometidas y la atención no deseada alejadas del resto de sus oscuros planes.

El Inconnu

¿Qué puede decirse, con seguridad, de aquéllos que se ocultan en velos de secretos y de si satisfacen o no una promesa que puede o no haber sido hecha? Por supuesto, encontrar a un Vástago que haya comerciado una prestación con el Inconnu es como buscar fragmentos del *Libro de Nod* en la librería de un centro comercial.

El único ejemplo que la sociedad vampírica tiene de las prácticas de prestación del Inconnu puede rastrearse en un documento escrito que se encontró en un frasco sellado en una iglesia quemada de Génova. Cabe destacar que el favor toma forma escrita e invoca específicamente que «el poder de Cristo me mate de un golpe si me alejo de esta fe». Si esto son florituras o un resultado esperable está por confirmar. Sin embargo, según se rumorea, el receptor del favor, un Vástago denominado en él como "Dondinni", aún existe. ¿Satisfizo el deudor el favor? Uno debería encontrar a Dondinni para averiguar la respuesta, suponiendo que tan Anciano y eminente vampiro escogiese compartir la verdad.

Independientes

Para los Clanes que permanecen fuera de las estructuras de las Sectas de otros Vástagos, la prestación es un arma de doble filo. Jugar con las mismas reglas que otras Sectas compromete algo de su independencia, ya que implica reconocer la prominencia de las otras facciones de Vástagos. Sin embargo, los Antiguos de estos Clanes están tan familiarizados con los favores y la prestación que usar dicho sistema es algo natural para ellos. Dado que la prestación se da entre las fronteras de las Sectas, no tienen que apoyar ni la ideología ni la política de ninguna de ellas. Acatar la prestación también permite a los Independientes tener un recurso vampírico de valor común; más allá de la sangre, por supuesto.

Los Assamitas rara vez trabajan en términos de prestación. En su lugar, la mayoría negocia sus contratos en términos de dinero en efectivo y preciosa Vitae que puedan usar en su sagrada causa. Aun así, a veces, los Assamitas usarán la prestación para involucrarse en los estratos sociales de un dominio, especialmente, si los Asesinos buscan establecer una presencia prolongada. La creciente intimidación entre los Assamitas y la estructura de poder de la Camarilla hacen de esto algo cada vez más frecuente en los dominios de la Torre de Marfil.



Por el contrario, los Giovanni tienen pocos problemas a la hora de introducirse en los sistemas de prestación. De hecho, algunos Giovanni incluso ofrecen “tipos de cambio” por favores, comprándolos (de las Sectas que observan la transferencia de prestación) a cambio de recursos más líquidos, tanto monetarios como de sangre. Aunque a este respecto los Giovanni son demasiado pocos para tener un gran impacto en el estado mundial de la prestación vampírica, no pocos Antiguos y sagaces Ancillae se oponen a la idea de que los Necromantes acaparen la sombría economía de promesas de los no-muertos.

Los Clanes Ravnos y Setita tienen un poco más difícil aplicar y ganar prestación. Incluso cuando pueden convencer a alguien de que acepte una promesa suya, suelen encontrarse en la parte perjudicada de un timo. Después de todo, incluso si alguien cree que la Arpía Toreador concedió un favor a un Seguidor de Set, ¿qué beneficio tendría esto para el Setita? Especialmente en los dominios de las demás Sectas, los Ravnos y los Setitas son ciudadanos de segunda clase cuando se trata de la prestación. Entre ellos, los Ravnos acatan convenciones de honor informales (y poco fiables) que confunden al resto. Los Setitas, en su totalidad, preferirían exigir un pago en sus propios términos, potencialmente asegurado por medio del control de la Sangre.



Capítulo Tres: Vástagos y Tecnología

«No lo entendéis: dentro de treinta años, la Mascarada será historia. La tecnología ha avanzado hasta el punto de que cualquiera que tenga ganas de gastar su dinero en ello puede identificar Vástagos. ¡La Canalla ya cuenta con los medios para destruirnos! ¿De qué dispondrán dentro de cinco años? ¿Y de diez? ¿De veinte? Adaptaos, morid o quitaos de en medio.»

— De una carta de Margali, Matusalén Ravnos, al Círculo Interior de la Camarilla, 1994

Durante cientos, y posiblemente miles de años, el mundo perteneció a los Vástagos. En un mundo iluminado únicamente por el fuego, en el que la información no era más rápida que el transporte físico, también los secretos se movían despacio y hasta el Vástago más descuidado podía reparar una ruptura de la Mascarada antes de que el vasto mundo detectase algún indicio de que algo maligno había ocurrido en la noche.

Incluso dentro de la sociedad de los Vástagos, la escasez y lentitud de la información demostraron ser una herramienta muy valiosa. Era relativamente fácil esconder la violación de un dominio o debilitar a un rival mientras éste pasaba tres meses cruzando el mar desde el Viejo Mundo.

Indudablemente, las tornas han cambiado. Las grabaciones digitales de rupturas de la Mascarada llegan a la web aún antes de que el Vástago se dé cuenta de que había alguien grabándolo. Las noticias del Movimiento Anarquista de los Estados Unidos alcanzan y animan a los Anarquistas europeos casi mientras están ocurriendo. Un Cainita de Montreal puede estar junto a su Sire en Buenos Aires en menos de 24 horas. El Mundo de Tinieblas ya no está habitado por campesinos supersticiosos apiñados en torno a exiguas hogueras.

Por supuesto, si la información se mueve a esa velocidad, también lo hace el ruido que oculta su mensaje. Una ruptura de la Mascarada en una página de descarga de vídeos es un enorme riesgo potencial para los Vástagos, pero también puede ser ahogada en una marea de comentarios pornográficos, racistas, fuera de lugar o simplemente estúpidos. E, incluso, si estos desaparecen, otros miles etiquetarán el vídeo con un «OMG, MENUDO FAKE, LOL» y «*photoshopeado*, se ven los píxeles». Los Anarquistas europeos pueden ver censurados los datos que les proporcionan información sobre sus compañeros de Secta estadounidenses. El vuelo de Montreal a Buenos Aires puede ser obligado a aterrizar en Atlanta debido a sospechas de actividad terrorista, donde los agentes de un Matusalén anónimo sacan del avión a un “sospechoso” encapuchado, esposado y estacado. El triunfo de la disponibilidad de la información y la comunicación instantánea se mantiene en un equilibrio precario sobre el filo de la navaja del comportamiento, básicamente vulgar, de la humanidad cuando está protegida por el anonimato y la distancia de lo digital.

Pero la cuestión de los Vástagos y la tecnología va más allá de llenar de “LOL” las redes sociales para salvar el culo cuando uno aparece en las páginas de cotilleos ali-

mentándose imprudentemente de la esposa de un alto ejecutivo. De las cámaras infrarrojas a la biotecnología, de la ciencia médica a los casi infinitos cambios en la rutina diaria de la vida moderna, ¿cómo interactúan los Vástagos con la tecnología? Este capítulo explora algunas de las respuestas y con suerte lanzará unas cuantas preguntas que puedan inspirar historias dignas de ser contadas.

Estilo

El Abrazo produce efectos extraños en la gente. Efectos irreversibles. Las consecuencias más obvias del Abrazo son, por supuesto, la sed de sangre y la presencia de la Bestia. Sin embargo, lo que la mayor parte de los Condenados no percibe inmediatamente es el estancamiento que acompaña a la condición de Vástago. A menos que el vampiro haga un esfuerzo consciente para superarlo, permanece congelado en el tiempo, manteniendo las formas de pensar y los hábitos correspondientes a la noche en la que se convirtió en uno de los Condenados. En las noches de antaño, esto no tenía mucha importancia, ya que las décadas e incluso los siglos pasaban sin que el paisaje cultural cambiase demasiado. Sin embargo, en las noches actuales, la información se mueve demasiado rápido como para que eso no afecte a cualquier comunidad de Vástagos excepto las más remotas. Considera lo anacrónico que puede resultar un Cainita motero con su tupé, ¿acaso es uno que vaya de “grunge” más discreto en su apariencia? “Hace cinco años” puede ser lo mismo que “hace 50 años”, que igual podrían ser 500 considerando el ritmo que lleva la cultura moderna.

Afortunadamente para muchos Vástagos, la cultura gótico-industrial está más ligada a un estado emocional que a un período de tiempo concreto, así que las tachuelas, los encajes y el cuero negro siempre están de moda en el Mundo de Tinieblas. En esta época posmoderna, ni siquiera una exagerada imitación del estilo victoriano llama demasiado la atención. La moda en el Mundo de Tinieblas funciona según lo planean los Vástagos, haciendo que la gente se vuelva para mirar las más extremas manifestaciones de alta costura tenebrosa sólo cuando el portador lo desea. Los vestidos hechos con cuchillos, las chaquetas de alambre de espino y las prendas de PVC que satisfacen los fetichismos más extremos tienen su lugar en todos los Elíseos junto a la elegante ropa tradicional de los Condenados.

La apariencia física de un Vástago moderno refleja más que nunca el estado de la tecnología en el mundo. Los teléfonos, los ordenadores portátiles, las *tablets* y los reproductores de música son tanto accesorios de moda como aparatos funcionales. Un Vástago que sostenga una pistola barata de cerámica o una porra extensible manda el mismo mensaje de amenaza que anteriormente enviaba

un Cainita que empuñase una cadena de motocicleta. En ciertos círculos de la Estirpe, llevar un *smartphone* del año pasado es hacer el ridículo, y pobre del vampiro que ni siquiera tenga uno. En otras subculturas Cainitas, cualquier teléfono es un grillete, una manera de que los poderes fácticos sepan en todo momento dónde está un vampiro, o una herramienta para aquéllos cuya no-vida está ligada al éxito de mortales privilegiados. Para esos Vástagos, un *smartphone* podría muy bien representar el papel de la omnipresente cartera de culturas pasadas.

Refugios

Igual que con la ropa, un Vástago hace ostentación del sitio al que llama hogar y de cómo llega hasta allí. Especialmente los jóvenes hacen uso de comodidades como *wifi*, televisión a la carta y sistemas de seguridad para proteger sus bienes y sus predilecciones a la hora de beber sangre. Los no-muertos de cualquier estrato social pueden conseguir viviendas que ofrecen protecciones que eran imposibles en los refugios de siglos pasados, así como acceso a preciosos recipientes. Espacios tan diversos como buhardillas adaptadas en áreas urbanas en proceso de recuperación, altísimos áticos que parecen acurrucarse en los brazos de los ángeles, habitaciones escondidas en escuelas de alta tecnología, y hasta apartamentos cuya existencia es materia reservada en instalaciones militares secretas han sido y seguirán siendo los hogares de los Vástagos.

Incluso los dominios de los miserables disponen de capacidades tecnológicas que los Vástagos de épocas pasadas sólo podían soñar. Bajo la mayor parte de las ciudades modernas, hay colmenas de Nosferatu que aprovechan directamente las infraestructuras de datos de los mortales. Los territorios Gangrel de cables y alambradas son modernas junglas urbanas, suministrando una luz preciosa en la noche... y arrojando largas sombras cuando sus salvajes amos prefieren oscuridad. Los revolucionarios Brujah podrían establecer sus refugios en fundiciones extintas con equipamiento que aún funcione o incluso en pisos olvidados de edificios de oficinas, abandonados en tiempos de recesión económica, pero aún conectados para el acceso inmediato a todas las comodidades modernas.

Una de las dificultades a las que se enfrentan los Vástagos actuales es encontrar un método para acceder a las tecnologías modernas. En esto tienen ventaja los Antiguos y los Ancillae, ya que cuando son necesarios arreglos de ese estilo pueden actuar sirviéndose de esclavos mortales pero, ¿qué hace un Retoño Tremere para establecer un archivo de conocimientos secretos en internet? ¿Decirle al técnico: “Venga después del anochecer; trabajo todo el día”? Para que la moderna burocracia tecnológica trabaje a favor de uno es necesario el pensamiento creativo, el tráfico de favores (ver el Capítulo Dos) o una aplicación juiciosa de Disciplinas persuasivas.



La no-vida en la red

Sin duda, las comunicaciones son por sí mismas tanto la mayor amenaza para la Mascarada como el arma más poderosa del arsenal de los Vástagos hábiles con la tecnología. Los sistemas de seguridad, los avances médicos, el desarrollo armamentístico y otros campos tecnológicos representan riesgos o ventajas para los Condenados, pero normalmente sólo en determinadas circunstancias. El cambio más importante que la tecnología ha provocado en la sociedad de la Estirpe son las comunicaciones.

De hecho, el efecto de las comunicaciones sobre la sociedad de los no-muertos ha suscitado la cuestión de qué constituye un dominio. Dada la capacidad de un Vástago de Londres de poner en marcha una reacción en cadena virtual que culmina en un levantamiento Anarquista en Nueva York, ¿no ha cambiado el concepto de dominio en las noches actuales? ¿Puede el Príncipe de Nueva York exigir una reparación al Vástago londinense por inmiscuirse en su dominio? ¿O acaso debe respetar antiguos protocolos y pedir permiso al Príncipe de Londres? ¿Qué hay de las interacciones entre dominios virtuales que rebasan las fronteras entre Sectas?

Estas cuestiones complican la interpretación histórica de las Tradiciones. Si un Vástago ni siquiera está físicamente en un dominio, ¿cómo puede un Príncipe o un Arzobispo hacer que ese vampiro en concreto respete las leyes del mismo? Para empezar, ¿tiene que hacerlo? Y siendo las autoridades igualmente capaces de (potencialmente, si no realmente) perseguir a los transgresores a través de la vasta red de espacios virtuales y aparatos digitales, ¿cómo puede esconderse el culpable? ¿Tiene el venerable concepto de dominio todavía algún significado en noches en las que el Príncipe de París puede cobrarse venganza contra una manada de la Mano Negra en Ciudad de México? Cuando un Príncipe reclama la Praxis, ¿la reclamación es sobre el territorio físico o también se extiende al bienestar virtual de los sujetos? ¿El castigo por los delitos es responsabilidad de la localización real del transgresor? ¿O acaso un crimen digital debe ser perseguido digitalmente por un Príncipe capaz de hacerlo? ¿Qué pasa si el Príncipe del dominio físico y del virtual están en desacuerdo? ¿Qué pasa si están en guerra o son de diferentes Sectas? ¿Y qué pasa con los Vástagos que son leales miembros de Sectas en lugares físicos, pero se autoproclaman Autarcas en dominios digitales?

Es un asunto complicado y excitante que se discute en no pocos salones opulentos y sucios escondrijos, y a día de hoy, no parece que se vayan a hallar las respuestas próximamente. Las repercusiones cambian tan deprisa como la tecnología que suscita la cuestión.

Conexiones personales

Los Vástagos jóvenes han reconocido rápidamente las oportunidades que ofrecen las redes sociales y los servicios de comunicaciones.

Los Vástagos pueden saber en todo momento qué le pueden ofrecer sus Contactos, Aliados y Criados, así como qué están haciendo sus compañeros de coterie o incluso sus rivales. Las redes sociales excitan la vanidad de los vampiros tanto como la de los mortales, y apenas hay un joven Vástago que tenga una cuenta en una red social que deje pasar la oportunidad de jactarse de lo que es capaz de hacer o de lo que ha hecho, incluso aunque se ande con pies de plomo a la hora de elegir las palabras.

Los Vástagos pueden coordinar acciones mucho más allá de sus fronteras geográficas e incluso culturales. A veces puede tratarse de algo tan positivo como un grupo de discusión de Neonatos que intentan mantener su Humanidad, o algo tan diabólico como una banda internacional de tráfico de recipientes esclavizados.

Según algunos Vástagos, incluso ciertos misterios de la condición vampírica pueden comunicarse a través de estas redes, como por ejemplo un ritual Tremere cuyos participantes están conectados digitalmente y contribuyen al mismo mediante banda ancha o 4G. Lo que haya de verdad en esas cuestiones (o la verdad potencial, puesto que la tecnología continúa avanzando) no se puede comprobar. Lo que hoy es imposible puede ser realidad mañana por la noche. Los jóvenes Vástagos más avisados ya son capaces de implantar auténticas compulsiones mentales a través del teléfono, y un Vástago conocido como Bio Adam recibió calurosas felicitaciones de los Antiguos de su ciudad por localizar a un enemigo Ofuscado usando un portátil y una app tipo "Find My Phone".

Huella digital

Nada de lo que uno cuelga en internet desaparece para siempre, sea la entrada de un blog o una hoja de cálculo con los intereses de los propios Recursos ocultos. Pocas de las transgresiones actuales de las Tradiciones son completamente reparables si ocurrieron en la red. Teniendo esto en cuenta, es sólo cuestión de tiempo que suceda en internet algo que resulte nefasto para la Estirpe y no pueda ser borrado. Hasta entonces, quienes desean salvaguardar la invisibilidad de los Condenados tienen que destruir tantos datos como puedan, y cuando no sea posible, tienen que servirse del cinismo inherente a la

cada vez más infame cultura global. No pocas amenazas en forma de vídeos de vampiros alimentándose han podido ser desactivadas mediante la cuidadosa aplicación de respuestas tan vulgares como "No ha sido fácil, pero al final *fap fap fap*" o "Los negros siempre se revuelven unos contra otros cuando se excitan demasiado".

Los soportes físicos también han cambiado con el paso de las décadas desde los tiempos en los que los detalles de las inversiones de los magnates Ventrue se grababan en rollos de cinta magnética o pilas de disquetes. Hoy día incluso el CD es un soporte físico anticuado. Actualmente la transferencia de datos importantes probablemente se haga mediante memorias USB, pero ¿cuánto tiempo pasará antes de que otro soporte se generalice (y eso suponiendo que el traslado físico de los datos no quede completamente obsoleto)? Gracias al almacenamiento en la nube y la facilidad para duplicar y compartir archivos torrent, algo como "¡Necesitamos ese CD! ¡Es la única copia de los archivos del Primogénito!" es una crisis del pasado.

Solución de problemas

Las coteries de Vástagos especializados en la incipiente Mascarada digital tienen la capacidad de localizar y destruir archivos peligrosos. Sirviéndose de una variedad de métodos que incluyen la piratería de datos, la manipulación de contraseñas, ataques a la integridad de servidores e incluso la destrucción física de *hardware*, estos Vástagos mantienen el secreto de la Maldición de Caín. Según se va haciendo más fácil y más habitual que los Cainitas dejen (accidentalmente o a propósito) trazas de su paso (vídeos en páginas especializadas, inicios de sesión en localizaciones sospechosas, redes sociales en las que se describen actividades ilegales...), estos solucionadores de problemas se vuelven cada vez más útiles en sus dominios de origen, independientemente de su Secta. Se sospecha que el Círculo Interior de la Camarilla patrocina un cuerpo experimental de Justicar desconocidos cuya labor es cuidar de que se respeten las Tradiciones en el ámbito electrónico, y las murmuraciones de que hay unos pocos miembros jóvenes del Inconnu que extienden su secretismo al mundo digital forman parte de la rumorología de los Vástagos.

Nuevos medios de comunicación

La influencia de los medios del siglo pasado ha sido redefinida radicalmente en los últimos años, y no hay signos de que ese proceso vaya a desacelerarse en el futuro. En el pasado se podía contar con la Influencia de Antiguos bien conectados a la hora de impedir que ciertas noticias apareciesen en los periódicos o en el noticiario de la noche. Actualmente, ¿quién mira las noticias en la televisión? Ciertamente, no los Vástagos jóvenes ni las personas cuyas vidas se verían afectadas por las depredaciones de una manada del Sabbat descuidada. Y

los periódicos pueden considerarse tan anticuados como tablillas de arcilla, incluso aquellos semanarios impresos con métodos alternativos que mantenían la vitalidad de los conatos contraculturales de apasionados Brujah y Toreador buscadores de nuevas tendencias.

La Influencia sobre los medios en las noches actuales muta a la misma vertiginosa velocidad que cualquier otra comunicación, y cada vez consiste menos en la capacidad de enterrar una historia en la octava página de la sección de noticias locales. La manipulación de los medios modernos tiene más que ver con los SEO [N.d.T.: Siglas de *Search Engine Optimization*, disciplina dedicada a la optimización en motores de búsqueda], impidiendo que temas candentes se conviertan en *trending topic* escondiéndolos bajo montañas de sandeces digitales y comentarios descebrebrados. En un mundo en el que el contenido es el rey y la información es instantánea, los Vástagos que están a la cabeza de cultos a la personalidad que abarcan blogs, *podcasts* y una incesante lluvia digital de actualizaciones de estado son quienes son capaces de darle protagonismo a una historia o relegarla al infinito montón de los desechos de internet. No hace falta decir que los Nosferatu destacan en esta actividad, pero una sorprendente cantidad de Arpías Toreador *online* y Setitas seguidores del vicio tienen tanta influencia y perspicacia como ellos.

El Archivo de los Ancestros

Por interés familiar, los Giovanni han estado introduciendo datos genealógicos en la base de datos de una red privada semejante a la de la Iglesia de los Santos de los Últimos Días. En parte es debido al culto a los ancestros y la veneración a la familia que se da en la estructura familiar del Clan, semejante a la de una secta. Por otra parte, también es debido a que, como “libro de los muertos” digital de los Giovanni, un archivo de los fallecidos y no-muertos es una valiosa herramienta necromántica. El archivo no sólo incluye a los muertos conocidos, sino también su estatus previsto en el Inframundo, la capacidad de provocar cambios en el mundo físico y su contribución a la obra de la Noche Eterna.

Finanzas

Hay Vástagos y Clanes que realizan enormes inversiones financieras, como los Ventrue, los Giovanni, algunos Toreador y Lasombra, y no pocos Nosferatu espabilados. De entre ellos, los más sabios se han dado prisa en aprove-

char los avances tecnológicos que les permiten reaccionar rápidamente a los estímulos financieros. Esto incluye de todo, desde *smartphones* con aplicaciones con las que pueden transferir activos hasta ordenadores programados para controlar los mercados bursátiles y analizarlos para obtener los mejores réditos en inversiones a muy corto plazo.

Logística

Mover cosas de un lugar a otro posiblemente sea a la vez poco glamuroso y antitético a las costumbres de los Vástagos, dado que éstos tienden a establecerse en un único dominio. Sin embargo, la capacidad de trasladar materiales entre territorios puede ser una gran ventaja para los no-muertos. Si un Vástago necesita un tipo de Vitae escaso, un artefacto de valor incalculable o un estrambótico ingrediente para un ritual taumatúrgico, entonces es mejor que el encargado del transporte sepa lo especial que es la mercancía. Gracias a la facilidad en la planificación de rutas y a los sistemas de navegación en tiempo real, también es fácil para un Vástago con Contactos logísticos enviarse a sí mismo a algún lado si en su dominio las cosas se están poniendo feas... y también comprobar si alguien está intentando colarse en un territorio o escapar de él. Tampoco puede descartarse el asesinato mediante paquete-bomba, dada la vulnerabilidad de los Vástagos a cosas como los explosivos incendiarios que *inesperadamente* pasan los controles de riesgo del transportista.

Así, la logística ofrece a los Vástagos muchas posibilidades como cobertura o como inversión. Para los menos pudientes puede ser una fuente de ingresos como repartidor nocturno o como encargado de almacén del turno de noche, y es igual de fácil para un Vástago con acceso al transporte de mercancías especializarse en el contrabando. Algunos Vástagos se dedican a esto por su cuenta y se hacen ricos (ver *Coyote*, pág. 21) mientras que otros extienden los servicios de las empresas mortales en las que invierten al sombrío mundo de los Condenados.

El juego

Algunos Condenados ven paralelismos entre el mercado bursátil global y el negocio de los casinos: ambos son juegos de azar, y cuanto más capacidad de intervenir en el resultado de cualquiera de los dos tenga un Vástago en concreto, más dinero generan. Muchos buscan entrar en el negocio del juego legal, sea de forma legítima o mediante la intimidación. Algunos se hacen con una participación en un casino, otros invierten en proveedores de juegos de azar e incluso hay algunos que se sirven de Disciplinas o incluso de las magias esotéricas de los Artesanos de la Voluntad para controlar las probabilidades. Los corredores de apuestas también son populares como sujetos de los que aprovecharse por parte de algún Vástago, o, lo que es más rentable, como medio para manipular las cifras de las apuestas mediante la tecnología de fijación de precios.

Fuerzas militares y armamento

En las noches actuales de fronteras cada vez más tenues, ideas que viajan a la velocidad del pensamiento y tiranías que adoptan multitud de disfraces, la capacidad de la humanidad para la violencia aumenta. El mundo no necesita todas las ingeniosas nuevas maneras de causar terribles daños a otras personas, ni necesita a la gente que está dispuesta a pagar su buen dinero por esas tecnologías militares.

Como sucede con el papel de los Vástagos en la crueldad del hombre para con el hombre, no hay muchos vampiros que se preocupen demasiado por las armas de fuego y otros dispositivos. Las Disciplinas y la fuerza y la resistencia inherentes de los Cainitas proporcionan una eficiencia y una movilidad que los avances en tecnología de armamento y defensa todavía no han superado. Las armas de fuego (y, por tanto, la mayor parte de las armas actuales) no tienen mucho efecto sobre los cuerpos de los Vástagos.

Esto no significa que los Condenados no tengan interés en tecnologías de combate, sólo que su implicación en esta área es diferente a la de los mortales. Para los vampiros, la mayor parte de estas tecnologías se pueden clasificar en tres apartados: fuentes de ingresos, recursos para la guerra de guerrillas o tecnologías avanzadas que pueden tener un efecto imprevisto sobre los no-muertos.

Ganar dinero

No es un secreto que a los mortales les encanta hacerse agujeros y cortarse en pedazos mutuamente. Así, no pocos Vástagos han conseguido hacer dinero, Contactos y Aliados gracias a diversos conflictos por todo el mundo.

De fuerzas rebeldes antigubernamentales a empresas privadas de seguridad y coleccionistas, el mercado del armamento es inmenso, tanto el legal como el ilegal. Los Vástagos, dada su inclinación al secretismo y la facilidad con la que se mantienen ocultos ellos y sus bienes, están muy bien capacitados para transacciones como la venta de armamento prohibido. El tráfico de armas puede ser un componente de los Recursos de Vástagos de todos los Clanes y credos. A pequeña o gran escala, de un gamberro Gangrel que le vende a un matón callejero desesperado una única pistola sin marcas a un Toreador bien conectado que ha hecho una gran inversión en el escandaloso comercio de armas internacional de esta década, los vampiros venden armas a cualquiera que quiera comprarlas. Es preciso señalar que pocas de las armas que ofrecen los proveedores Cainitas pueden hacer gran cosa para detener a un vampiro enfadado. Así, los Vástagos pueden desestabilizar el mundo, convirtiendo varios feos rincones del mismo en violentos infiernos donde pueden alimentarse y merodear con relativa impunidad, pero sin darle a los mortales ninguna ventaja significativa sobre los no-muertos. Un importante traficante de armas Nos-

feratu dice: «Deja que se destrocen unos a otros hasta que las calles se vuelvan rojas, y cobraré dos veces: en dinero y en Vitae». Para estos Vástagos una de las prioridades a la hora de hacer negocios es el acceso al armamento más nuevo y mortal con la mayor cadencia de disparo y la mejor perforación de blindaje.

Hay que señalar que en la mayor parte de las Tradiciones de la Estirpe y de las leyes de los dominios no hay prohibición alguna contra el comercio de armas. Las únicas leyes implicadas son las mortales, de modo que entre los no-muertos el solo hecho de poseer un “arma de destrucción masiva” no es punible excepto en los dominios más estrictos.

Tropas sobre el terreno

Para los Vástagos cuyo tráfico ilegal coincide con los intereses mortales (como jefes rebeldes Brujah cuyos Aliados podrían ser insurgentes armados, Tremere y señores Tzimisce del Viejo Mundo que mantienen ejércitos privados en sus haciendas, jefes de banda Gangrel que controlan los centros de las ciudades e incluso dementes Autarcas Malkavian que tienen conexiones con compañías privadas de mercenarios) el acceso a armas eficientes equivale al éxito en su violento modelo de negocio. En el Mundo de Tinieblas, “acabar con la competencia” se dice más a menudo en sentido literal que figurado. Para esos Vástagos, a menudo una gran cantidad de armas de baja calidad puede superar a las de alta tecnología. Apunta a un rival con suficientes Kalashnikov, anticuados pero baratos, y se retirará a la misma velocidad que si se hubiese tratado de un nuevo modelo con mejor calidad y alcance. Algunos Vástagos se ven a sí mismos como encarnaciones modernas de Drácula, con sus leales ejércitos de boyardos Ghouls deseosos de luchar y morir por el favor de su señor.

Mejores trampas para ratones

Los menos frecuentes pero más notables Vástagos involucrados en la tecnología armamentística son aquéllos cuyas fortunas están relacionadas con la innovación en ese campo. Las armas de fuego tradicionales pueden no suponer una gran amenaza para un blanco vampírico, pero si un tirador puede hacer volar el suficiente plomo, la lluvia de balas puede destrozar incluso al Vástago más robusto. Las armas que no se centran en proyectiles balísticos no sólo pueden causar estragos entre los vampiros, sino que éstos pueden ser los financiadores o sujetos de pruebas de su desarrollo. Por supuesto, hay pocos vampiros activamente implicados en el progreso de estas tecnologías, pero, ¿quién sabe cuánto dinero Ventrué o Lasombra va a parar a laboratorios de investigación o cuántos Cabezapalas o Caitiff pueden encontrarse delante del cañón de un dispositivo desconocido, sólo para que

los resultados acaben en un informe de “daños orgánicos anómalos en críptidos”?

Los agentes biológicos, por ejemplo, no dañan directamente a los Vástagos, pero uno de ellos puede extender sus efectos al alimentarse descuidadamente o al quedar expuesto a sangre contaminada de manera similar al caso de las enfermedades. Ver V20, pág. 289 para más información sobre estas últimas.

Las armas no balísticas como dispositivos acústicos de largo alcance, *tasers*, armas de energía, proyectiles de pulso energético y otros dispositivos al borde de la ciencia ficción, infligen su efecto completo sobre los Vástagos. Incluso el armamento poco sofisticado como los lanzallamas y los temidos cartuchos “aliento de dragón” puede acabar con un vampiro descuidado. Huelga decir que es extremadamente difícil hacerse con este tipo de armas, especialmente para los individuos que no tengan conexiones en el ejército, en los cuerpos policiales o en las empresas que las compran o fabrican. Por supuesto, para los vampiros se aplica que hecha la ley, hecha la trampa, y ese armamento a veces acaba en manos de los Vástagos, para desgracia de la sociedad de la Estirpe local (y, a veces, de cualquiera que se encuentre cerca del individuo).

Destrucción masiva

La Estirpe medra donde el conflicto domina la sociedad mortal. Todos los Vástagos excepto los más ancianos son vulnerables al poder destructivo en bruto de los explosivos usados a gran escala y otras armas estratégicas. De explosivos convencionales y bombas sucias a armas en desarrollo como la bomba de hafnio experimental, un Vástago es tan frágil como un mortal en todos los casos salvo que concurren circunstancias muy especiales.

Eso no significa que los Vástagos no tengan interés en la financiación o en los usos militares de tales armas. Algunos de los miembros del Sabbat más radicales estarían encantados de ver el mundo sumergido en un caos global, lo mejor a la hora de imponer su voluntad sobre los borregos mortales, y no tendrían ningún inconveniente en precipitar ese estado con armas de destrucción masiva. Mezquinos Vástagos dictadores y revolucionarios, especialmente en dominios apartados o desgarrados por la guerra, podrían recurrir al empleo de artefactos de este jaez para mantener aterrorizados a los mortales e incluso a los Cainitas del territorio. Y, por supuesto, la munición mueve mucho dinero, tanto por encima como por debajo de la mesa, como ya se ha comentado antes, y Vástagos como los Brujah renegados que huyen del terrorífico reinado de Baba Yaga en Rusia con cantidades desconocidas de uranio de contrabando de repente son muy populares entre terroristas, anarquistas y gobiernos ambiciosos (tanto de la Estirpe como de la Grey) a los que les gustaría disponer de ese poder destructivo.



Para los Cainitas que realmente se han deshecho de su Humanidad hay ciertas combinaciones de capacidades vampíricas y tecnología destructiva. Se sabe de guerrilleros Tremere en dominios asolados por la guerra que han introducido artefactos explosivos en sus homúnculos o incluso construido golems-bomba completamente autónomos. Terroristas Tzimisce han fijado armas y bombas a la carne de sus sirvientes Ghouls. Y no hay duda de que un Ghoul o incluso un esclavo mortal de cualquier Clan, Condicionado o adecuadamente Vinculado y cargado con diez kilos de explosivo plástico, realizará el sacrificio definitivo por su amada ama.

Por supuesto, en la mayor parte de las crónicas de **Vampiro**, estas armas de destrucción masiva funcionan mejor como elementos de la trama que como parte del inventario de un personaje.

Asesinos a sueldo

El Clan Assamita ha utilizado durante mucho tiempo una fórmula de éxito que depende más de sus singulares habilidades y su particular Disciplina que de herramientas y complementos. Incluso en las noches actuales, un Assamita con un *kukri* antiguo es una visión más terrorífica que cualquier soldado de una fuerza de seguridad privada con un fusil ametrallador de última generación. El Assamita ha demostrado ser el más capaz de los Clanes Independientes a la hora de subvertir y soslayar las tecnologías existentes, especialmente las defensivas. Ni siquiera el sistema de seguridad más caro puede negar los efectos de Extinción si el Asesino tiene la oportunidad de usarla. ¿Y qué probabilidad tiene una compañía de seguridad privada de defender un refugio si sus agentes ni siquiera pueden oír la llegada de los Assamitas?

Entre los Visires y los Hechiceros del Clan, la tecnología no es un sustituto de los recursos probados durante siglos para contener investigaciones místicas. Estos secretos celosamente guardados están mucho más seguros, según los *amr*, en libros físicos que un individuo pueda proteger antes que en formatos digitales fáciles de copiar y con los que traficar.

Transporte

Otra comodidad moderna que diferencia a los Vástagos modernos de sus contrapartidas del pasado es la capacidad de ir a un lugar sin pensárselo mucho. En muchos casos, los transportes que el Vástago puede elegir son los mismos que están disponibles para sus presas mortales: autobuses urbanos, trenes de cercanías, aerolíneas comerciales, metro, taxis y cualquier tipo de servicio de alquiler. Aunque a veces estigmatizados

como vulgares o baratos, siguen siendo inmensamente mejores que los medios de viaje disponibles hasta hace dos siglos. A día de hoy, cuando un Vástago se queda sin oportunidades en su dominio natal sólo tiene que reservar un vuelo o robar una motocicleta para dejarlo todo atrás. En noches ya pasadas, los viajes de 40 km (25 millas) eran inauditos y los espacios entre dominios civilizados eran el feudo de bandidos desesperados, de Gangrel salvajes llenos de odio y de cosas aún más incomprensibles.

En estos tiempos en los que hay diversos medios de transporte personal disponibles, la elección dice mucho del Vástago que los emplea. Los de clase alta casi con seguridad tendrán vehículos de lujo a su disposición, y podrían perfectamente poseer un avión o un helicóptero además de la limusina o el 4x4 a cargo de sus sirvientes.

Algunos Vástagos aman el propio acto de viajar y gustan de pasar mucho tiempo en sus vehículos. Coches clásicos, motocicletas de época, caravanas que hacen las veces de refugios fortificados, cualquiera de estos vehículos podría pertenecer a una prole de Ravnos o incluso a una familia mortal nómada que por casualidad se agrupa en torno a un Malkavian itinerante. Algunos Gangrel hasta arriesgarían sus vidas por no abandonar a su “carifño”. Y también es posible que se convoque a todo un club de Ghouls moteros para vengarse del maldito chupasangre que echó a la cuneta la Harley-Davidson Panhead de 1949 favorita de un Brujah.

Pocos de los Vástagos itinerantes actuales, independientemente de su Secta, le otorgan un gran valor a la comodidad y el confort. El aparato tecnológico “avanzado” más común entre los no-muertos nómadas probablemente sea algún tipo de GPS. El segundo posiblemente sea un teléfono robado o con tarjeta de prepago, o un arma fácil de esconder. De hecho, en el Clan Ravnos el exceso de dependencia de artilugios y cacharros puede conllevar una pérdida de Estatus y poca estima por parte de los compañeros de Clan. Por supuesto, si a un individuo le importa o no la estima de los demás Embusteros es otra cuestión.

Hay medios de transporte aún más curiosos, y dicen tanto de sus dueños como ayudan a expandir sus capacidades. Entre los Lasombra aún existe la piratería marítima, que se ha mantenido como tradición desde la Era de los Descubrimientos. Y, aunque hoy en día puede ser anacrónico, el supuesto convoy ferroviario que conduce un señor de la guerra secreto de la Camarilla acumula más potencia de fuego y poder destructivo que todos los caballeros de un reino de la época de algunos venerables Antiguos.



La Guerra de las Edades

Con frecuencia, los Neonatos imprudentes y los Ancillae subestiman a los Antiguos considerándolos viejos murciélagos canosos, incapaces de adaptarse a la tecnología y temerosos del propio concepto de innovación tecnológica. Aunque sin duda es cierto que los Antiguos evitan el contacto con ella o miran con condescendencia a quienes sí la utilizan, solamente los vampiros jóvenes más insensatos subestiman la capacidad de los Antiguos de aprender a aprovechar las posibilidades que la tecnología ofrece. De hecho, estar siempre a la última es una de las armas más terribles del arsenal de un Antiguo: dado que muchos de ellos poseen Recursos y otros Trasfondos a niveles inalcanzables para los Retoños, combinar esas ventajas con los avances modernos crea una potente mezcla. Considera los siguientes ejemplos:

- Un Antiguo Brujah establece una red de comunicaciones diseñada para fomentar la rebelión en toda la región. La mayor parte de sus esfuerzos están destinados a fortalecer las guerrillas mortales para que resistan contra el gobierno de los privilegiados, pero es capaz de reunir toda una insurrección armada, preparada y dispuesta para luchar por su causa a la velocidad de un correo electrónico.

- El alquimista Tremere David Witz busca desentrañar los secretos de la vida eterna liberada de la carga del vampirismo. Usando ordenadores para cartografiar los puntos clave de la personalidad de ciertos individuos y combinarlos con constructos alquímicos, Witz es capaz de crear “clones”, homúnculos alquímicos programados con simulaciones de personalidad vampírica, completados con una memoria de datos. ¿Tendría alma una criatura semejante? ¿Qué pasa si se enfrenta al Vástago cuya memoria fue extraída sin consentimiento para dotar al ser con ella en un primer momento?

- Un biólogo Tzimisce combina lo último en tecnología médica con los horribles métodos de la escultura de carne y hueso. El resultado es un Szlachta biotecnológico que no padece ninguna de las taras o dependencias de los Ghouls de “menor categoría”, pero con la capacidad de curarse o incluso replicarse por sí mismo.

Abundan los posibles escenarios en los que un Antiguo hábil con la tecnología podría mantener la ventaja en la Guerra de las Edades... o invertir en una tecnología o un plan que saliera tremendamente mal.

La psicología de los Antiguos está teñida, habitualmente, de negación y orgullo derivados de la falsa creencia de que ser traicionero y astuto basta para superar el fetichismo tecnológico de las Generaciones más jóvenes. Es un grave error, y los Antiguos inteli-

gentes son capaces o bien de dominar las Disciplinas necesarias para triunfar frente a la tecnología moderna, o bien de aprovechar ésta última en su propio beneficio. Muchos Antiguos han hallado un ardiente final debido a la renuencia a perder tiempo con las modas pasajeras y los alienantes divertimentos de las noches actuales. Aquéllos que al menos saben lo que el mundo moderno puede esgrimir contra ellos (por no decir obtener esas tecnologías ellos mismos) son los que están preparados y pertrechados para enfrentarse a las depredaciones de Neonatos y Ancillae celosos.

Una vez más, los Recursos juegan un papel muy importante a la hora de adquirir tecnología, aprender sobre ella y usarla contra los Retoños envidiosos. Ni los sistemas de seguridad caros, ni las limusinas blindadas, ni los artefactos autoguiados experimentales que siguen a sus blancos mediante análisis tecnomístico de patrones son el terreno de los Vástagos que no tienen nada que rascar en el bolsillo. La ventaja respecto a la tecnología la disfrutaban los vampiros que no sólo tienen los conocimientos y la ambición necesarios para usarla, sino que también disponen del dinero para sostener a los pioneros de los nuevos y espeluznantes campos de investigación que se están abriendo.

Los desposeídos

Para los Vástagos de los Clanes más descentralizados, los de posibilidades más modestas, o aquéllos cuyos Clanes se abstienen de participar en los proyectos de las distintas Sectas, el uso de la tecnología tiene más que ver con una cuestión de edad que de filosofía. Esto es, los Antiguos de los Clanes menos pudientes o menos versados en estos temas a menudo se han quedado anticuados, mientras que los miembros más jóvenes están más dispuestos a aprender a usar nuevos dispositivos, servicios o equipamientos. Como todos los Vástagos, incluso los Neonatos están un poco por detrás de los mortales en lo que se refiere a conocimiento y adopción de nuevas tecnologías. En no poca medida esto es consecuencia directa de la condición vampírica: incluso el Vástago más joven se convierte en un icono estático de sí mismo en el momento del Abrazo. Los Condenados han de enfrentarse permanentemente a su propio inmovilismo, que los enfrenta de forma inexorable contra el avance de la tecnología.

Para los menos privilegiados, cada Clan tiene una especialidad, algo que ningún otro Clan puede hacer con la misma habilidad. Es parte de la naturaleza de los Vástagos confiar más en sus propias capacidades que en herramientas externas. Aparte de la simple comunicación, ¿para qué necesita un Tremere un *smartphone* mientras está invocando al espíritu guardián de una lí-

nea de poder? ¿Qué utilidad tendría para un sumo sacerdote Setita una *wifi* de banda ancha mientras sondea los secretos enterrados del Imperio Medio de Egipto? ¿Qué le importa a un Pander una resolución de 1080p aparte de su valor en la calle?



Simular Vitalidad (Ritual taumatúrgico de nivel dos)

Según se dice, este ritual fue creado por una Tremere con problemas mentales que estableció su refugio en el depósito de cadáveres de un hospital, donde también se cebaba en los maltrechos pacientes. La Tremere en cuestión usaba este ritual para pasar desapercibida a plena vista de doctores, enfermeros y pacientes, que pensaban que no era más que una vagabunda sin techo que acababa a menudo en la sala de emergencias debido a su mala vida.

Simular Vitalidad permite al Vástago mostrar durante un corto espacio de tiempo todos los “signos vitales”: respiración, circulación sanguínea, temperatura, actividad cerebral, etc. Sin embargo, todos esos signos aparecen solamente en aparatos médicos como electrocardiógrafos, tomógrafos, estetoscopios y termómetros. El ritual no crea ningún efecto físico como pulso cardíaco o hemorragias, sólo provoca que el aparato médico en cuestión indique una medición normal. Los resultados mostrados son uniformes, sin variaciones ni respuestas a estímulos, lo que por sí solo basta para suscitar sospechas.

Sistema: Se tarda una hora en invocar el ritual, cuyo efecto dura un escena, período en el que engañará a cualquier instrumento médico. Alternativamente, se puede imponer el efecto sobre un talismán (que puede ser cualquier objeto físico), que proporcionará los beneficios del ritual a cualquier Vástago que lo porte o esté en contacto con él. Se tarda una hora más en invocar el ritual sobre un objeto. En ambos casos, se requiere un poco de sangre de un pariente vivo del Vástago que lleva a cabo el ritual.



El Inconnu

Envuelto en su característico misterio, el Inconnu no tiene una postura definida respecto a la tecnología. Los Vástagos que han tenido contacto con el Inconnu sugieren que los reservados vampiros de la Secta no sienten mucho aprecio por ella, y que prefieren confiar en sus propias capacidades y servirse de su sobrenatural perspicacia en vez de usar “muletas”, es decir, herramientas diseñadas por y para mortales. Según su razonamiento, los Vástagos siguen teniendo ventaja debido a su relación única con la Maldición de Caín: las Disciplinas.

Como ocurre con todo aquello en lo que está implicado el Inconnu, esta postura parece llena de matices y contradictoria. Aunque estos vampiros consideran haber trascendido el abyecto mal inherente a la condición de Vástago, pocos de ellos confían en la tecnología hasta el punto de basar su existencia en ella. En su mayor parte no la entienden, y los desconcierta la idea de una base de datos almacenada en la nube en un servidor desconocido o la de un sistema de seguridad que, al estar controlado por un ordenador, carece de la capacidad de los seres pensantes de distinguir entre amigo y enemigo.

Hasta cierto punto, la postura del Inconnu se basa en gran medida en la conexión percibida entre la Secta y las noches pasadas hace mucho tiempo. Incluso en las noches actuales, muchos augustos Inconnu tienen refugios de grandeza o simplicidad clásicas. ¿Qué estaría más fuera de lugar en el atrio ajardinado o en la gruta cavada a mano del refugio de un Inconnu? ¿Qué sería más vulgar que la parpadeante pantalla de un portátil?

Como en otros asuntos que afectan al Inconnu, la postura de la Secta, si es que hay una coherente, es mantenerse tan lejos del alcance de la tecnología como sea posible. Quien no le confía un secreto a un extraño no necesita impedir que dicho secreto se extienda.

Los Anarquistas

Hacia el final del siglo xx, el Estado Libre Anarquista parecía estar contra las cuerdas, pero en los últimos años ha logrado sobreponerse y rechazar a los intrusos que creían que sería fácil arrebatarse territorios a la descentralizada Secta. Si hay algo en lo que los Anarquistas están unidos, es en el deseo de obligar a los invasores a hacer las maletas después de robarles sus dominios frente a sus narices.

Más que cualquier otra Secta, los Anarquistas se definen por su mentalidad guerrillera. Uno de los recursos más valiosos de los que disponen los Condenados en las noches actuales es la capacidad sin precedentes de afectar al mundo que los rodea. Ya se trate de instrumentos para la violencia fácilmente transportables, de la posibilidad de encontrar información que nunca antes había estado disponible, o de la capacidad de huir de los problemas o cabalgar hacia ellos rápidamente, el Movimiento Anarquista está preparado para hacer del potencial de la tecnología moderna su razón de ser.

Es simple: los Anarquistas no sólo se *sirven* de la tecnología sino que además *quieren* servirse de ella. A día de hoy, son las herramientas las que equilibran la situación. Mientras que otras Sectas hacen sus incursiones en varias tecnologías o podrían tener expertos reconocidos en determinados campos tecnológicos, todas permanecen ligadas a ideologías que, según ellos, en el mejor de los casos arrastran un desfase de 500 años con la actualidad. Son los Anarquistas quienes desean triunfar al estilo moderno. Que las otras Sectas continúen con sus guerras santas y sus *vendettas* feudales. La Secta está tan dispuesta, es tan capaz y tiene tantos conocimientos que las noches actuales podrían resultar ser la era de los Anarquistas.



Capítulo Cuatro: Un Mundo de Tinieblas

*«¿Qué poderosa pero ignorada raza
moró vez alguna en este asolado lugar?»*

— Horace Smith, *Ozymandias*

Los jugadores de **Vampiro** siempre han disfrutado de la sensación de plenitud que refleja el Mundo de Tinieblas: la idea de que, como engranajes dentro de engranajes, algo que hagan en su propio dominio puede tener repercusiones en lugares tan lejanos como Venecia, Ciudad de México o incluso en el hogar de la Verdadera Mano Negra en el Inframundo. La ambientación es realmente un *mundo* de tinieblas, con Clanes, Sectas, grupos e individuos misteriosos persiguiendo sus metas personales bajo cielos iluminados por la luz de la Luna. Incluso cuando una coterie resolvía un misterio, siempre había ahí algo más, mayor y más hambriento que ellos; esa idea es uno de los elementos del terror que aún caracteriza el mundo de los Vástagos y las cosas más inescrutables con las que comparten la oscuridad. Aquí y ahora, presentamos diversos lugares destacados de excepcional relevancia para la Raza de Caín.

La Catedral de la Carne (localización desconocida)

La Catedral de la Carne original brotó de la Apoteosis que buscaba el fervoroso Yorak, un Tzimisce puesto por el progenitor del Clan a cargo de la protección de un germen de su consciencia. Para proteger al Antediluviano, Yorak construyó la Catedral de la Carne, una horrorosa iglesia-fortaleza esculpida con la carne

de campesinos, esclavos, rivales, bestias y un gran número de otras víctimas que fueron incorporadas a los palpitantes y supurantes muros de la estructura. Las paredes, contrafuertes, suelos y chapiteles del edificio se moldearon con los huesos y la piel de las víctimas de Yorak, el cual hizo de la Catedral un recipiente vivo (o quizás no-muerto) de la demente consciencia colectiva que acabó devorando a su creador.

La Catedral de la Carne fue construida originalmente en el dominio de Yorak en el Viejo Mundo, en algún lugar de las tierras más allá del bosque en manos de los Tzimisce, supuestamente cerca de los Cárpatos. No obstante, los relatos del desplazamiento de la Catedral han acosado a los Vástagos durante siglos y han conferido de una terrorífica solemnidad tanto a la Jyhad como a la proximidad de la Gehenna.

A día de hoy nadie sabe dónde está la Catedral de la Carne, aunque persisten algunas historias sobre su supervivencia. De hecho, aquéllos que conocen las costumbres de los Tzimisce sugieren que pueden haber surgido réplicas de la Catedral mediante partenogénesis de la original. Otros aseguran que la Catedral es ahora el cuerpo del propio Antediluviano; una enorme e impía iglesia que sacia su sed con la sangre de aquéllos tan estúpidos o desafiantes como para aventurarse en sus estancias.

Castillo Hunedoara (Transilvania, Rumanía)

Para muchos Vástagos, la idea de la Golconda es la rendición y la transcendencia más allá de la Maldición de Caín. Sin embargo, ocasionalmente la Golconda adquiere un tinte más oscuro para aquéllos que la buscan (o la ridiculizan...), que aseguran que los vampiros “elevados” por la Golconda no son santos de espíritu amable.

Los Vástagos del Castillo Hunedoara (se rumorea que es un fortaleza del Inconnu) tienen muchos puntos de vista diferentes sobre sus propios estados de Golconda. Algunos parecen tomar el aspecto de pastores, con una filosofía que aparentemente los guía fuera del abismo y el pesar de la condición vampírica, mientras que otros son auténticos terrores bíblicos que afirman que la transcendencia del estado vampírico no surge necesariamente de negarlo. Tras los muros de este escarpado castillo y sus gárgolas guardianas moran los monstruos, toda una docena.

Sea cual sea la verdad sobre la Golconda, el Castillo Hunedoara, oculto en las profundidades de las tierras ancestrales de los Tzimisce, proporciona un refugio para los inmortales gurús de la filosofía de la misma. Los vetustos salones del castillo no son ningún santuario, ya que en cualquier lugar donde se congregan los Cainitas el ambiente queda teñido sin duda alguna por las sanguiarias rivalidades y los caprichos en conflicto.

De hecho, entre aquellos forasteros que tienen conocimiento del castillo, su reputación como guarida de la herejía y el sangriento libertinaje compite con la de su santidad. Ciertamente, la verdad yace en algún punto intermedio entre los extremos de los rumores que engendra. ¿Pero cómo pueden mantener a raya estos Vástagos el tedio y la locura de su defectuosa inmortalidad si nunca se aventuran más allá de los muros de piedra del castillo?

Vampire Club (San Francisco, California, EE.UU.)

Construido en el casco encallado del yate de un millonario arruinado, el Vampire Club es una de las más preciadas posesiones del Estado Libre Anarquista. De hecho, Vástagos de todas las facciones consideran el Vampire Club como Elíseo (en cualesquiera que sean los términos que su Secta u origen particular definan ese concepto). Incluso los Ghouls, criados y los parásitos de los séquitos vampíricos pueden disfrutar, aunque los no-vampiros están restringidos a las inmediaciones del Alexandrian Club, construido especialmente sobre el propio club-barco encallado.

Con el apoyo del antiguo Príncipe Vannevar Thomas y regentado por un excéntrico Toreador de la alta sociedad llamado Sebastian Melmoth, el Vampire Club ha

sido, durante casi un siglo, el más famoso de la ciudad, donde Señores de la Guerra Anarquistas pueden satisfacer sus placeres vampíricos codo con codo con Obispos del Sabbat y prominentes Primogénitos de la Camarilla. Prácticamente todos los vampiros que visitan San Francisco se aseguran de visitar el Vampire Club, incluso si están huyendo o tratando de pasar desapercibidos. Éste es un lugar donde un vampiro puede ser un vampiro, sin importar la política o las recriminaciones. El club ha soportado el tumulto del Movimiento Anarquista, la invasión de la Estirpe de Oriente y la ruina de su Príncipe mecenas; ninguna perturbación ha sido capaz de empañar el epicúreo espíritu del club.

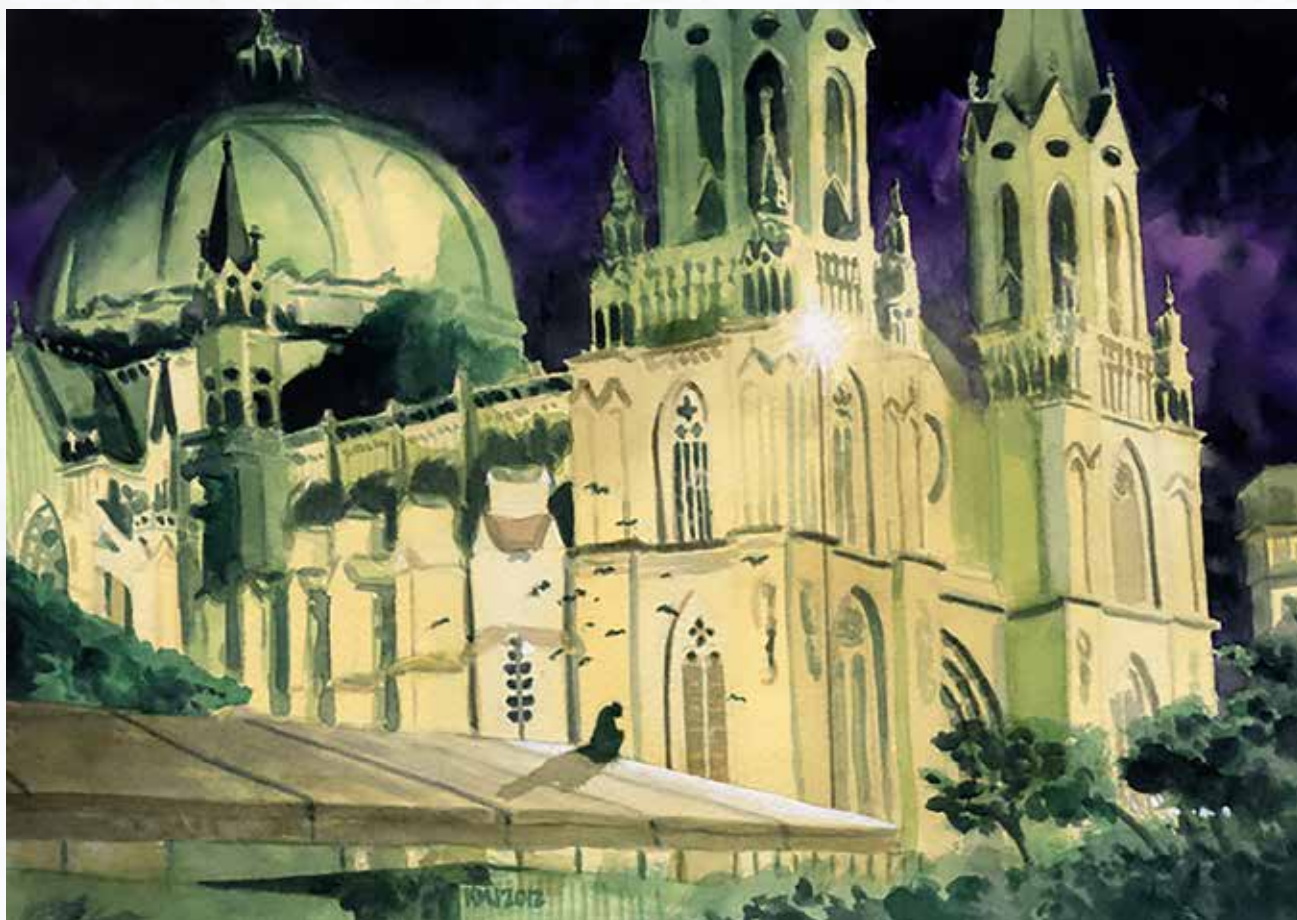
Un hito significativo se avecina para el Vampire Club: su centésimo aniversario. Sebastian Melmoth ya ha comenzado a planear una enorme celebración, y no pocos augustos mecenas del club de todas partes del mundo no han reparado en gastos con la intención de ser reconocidos por su generosidad en lo que bien podría llegar a ser conocido como la mayor y más libertina fiesta en toda la historia de la Estirpe.

Catedral da Sé (São Paulo, Brazil)

El Sabbat hace mucho por ganarse su reputación como Secta sedienta de sangre compuesta por fanáticos vampiros supremacistas, pero la auténtica filosofía de la Secta es mucho más sofisticada. Ésta tiene una larga historia de asociación con los ritos y cultura de la Iglesia Católica, y uno de los grandes centros filosóficos de la Mano Negra es São Paulo, en particular la Catedral Metropolitana de São Paulo. La propia iglesia es un símbolo de la ciudad, y pocos de los 40 millones [N.d.T.: En la realidad son 8 millones, 30 millones en la conurbación] de mortales que la habitan saben que tan importante institución vampírica mora bajo sus hogares. Superada únicamente por la sede del Regente en Ciudad de México, São Paulo está emergiendo como centro espiritual de la Secta.

Un concilio ecuménico de la Mano Negra se reúne anualmente en las criptas bajo la Catedral da Sé, donde observa y codifica todos los Auctoritas Ritae del Sabbat. Arzobispos, Obispos, Prisci y otros líderes de la Secta acuden a este concilio únicamente por invitación, y ser invitado es tanto un enorme honor como una oportunidad de dar forma a las políticas religiosas de la Mano Negra. El Arzobispo de São Paulo también organiza diversas dietas deliberativas, donde Obispos y destacados Sacerdotes de manada pueden compartir y proponer nuevos Ritae, así como estudiar y debatir asuntos directamente relacionados con la teología del Sabbat. Estas dietas albergan no pocas discusiones en torno a Sendas de Iluminación, además de sacramentos codificados.

La presencia de tan importantes instituciones religiosas para el Sabbat irrita a algunos Antiguos de la Sec-



ta procedentes del Viejo Mundo, quienes creen que el centro religioso de la Mano Negra debería permanecer más cerca del Vaticano, o al menos en Europa, como fortín histórico del catolicismo. Este problema aún no ha provocado una auténtica división entre los líderes espirituales de la Mano Negra, pero según las actitudes de la Secta se vuelven más desesperadas y el Fin de los Tiempos se aproxima, las posibilidades de un verdadero cisma entre los Sacerdotes son cada vez mayores.

Medianoche de las Hermanas Rojas (localización variable)

En los dominios de Príncipes poco hospitalarios del Viejo Mundo se desarrolla un gran comercio de contrabando vampírico. Ya busque un Cainita reliquias de santos no-muertos, reactivos taumatúrgicos prohibidos, un par de esclavos sármatas mudos o incluso un fragmento del *Libro de Nod*, alguien lo tiene a la venta. Bajo la penetrante luz de una Luna de invierno, uno puede encontrar cualquier cosa que busque en las casetas y carros de la Medianoche de las Hermanas Rojas. Ya busque uno estos raros tesoros o desee vender maravillas propias, la Medianoche de las Hermanas Rojas actúa como agente de compra-venta de artículos que bien pueden no tener precio mundano alguno.

Los Ravnos de la Línea de Sangre Phuri Dae organizan este mercado nocturno, convirtiendo su condición de descartados en un acuerdo provechoso. Los vendedores potenciales dejan sus mercancías problemáticas con las hermanas-brujas del Clan, las cuales se hacen cargo de todos los detalles de la protección del contrabando, negociar la venta y entregar el pago bajo cualesquiera términos que especifique el vendedor, sea en sangre, dinero o divisas más esotéricas. La Medianoche de las Hermanas Rojas mueve estas maravillas por los dominios de Europa, donde sus nombres se pronuncian en susurros y el valor de los bienes con los que trafican las protegen de la ira de Vástagos hostiles. Nadie se atrevería a robar las mercancías de estas Ravnos, ya que alguien que se rebajase tanto se expondría no sólo a la habilidad para las maldiciones de su ultraterrena Sangre, sino también al millar de venganzas de aquéllos que dependen de los artefactos que venden las hermanas.

¿Quién sabe qué negrura o sed de redención yace en el alma vampírica? ¿O qué protecciones o prohibiciones que podrían aplacarlas o enfurecerlas se enumeran en los manifiestos de estas brujas Ravnos? Esta nómada colección de tesoros rara vez permanece en el mismo dominio más de una semana. Se comunican mediante susurros transportados en las alas de cuervos con aquéllos que se

han ganado su confianza, rogándoles que compren o vendan mediante los Embusteros. Hasta el más despiadado de los Príncipes proporciona un lugar a la Medianoche de las Hermanas Rojas cuando sabe quiénes son y qué hacen. La insaciable sed de secretos de los Vástagos provoca que Príncipes y Obispos les garanticen protección por igual, eso y la vana esperanza de que algo entre las monstruosidades de los estantes de sus carros sea justo lo que necesitarán esa precisa noche...

Kaymaklı (Capadocia, Turquía)

Kaymaklı, una ciudad subterránea excavada en los muros de piedra de las montañas de Anatolia, tuvo un importante papel en la historia del Clan derrocado por los Giovanni en su intento de alcanzar la inmortalidad. Como escondite para los primitivos cristianos, los túneles de Kaymaklı también escondieron a los vampiros fugitivos del Clan de la Muerte, quienes estudiaban sus prohibidas necromancias y se alimentaban de los cristianos perseguidos.

Para cuando los Giovanni traicionaron a su Clan de origen, Kaymaklı se había convertido en una nota a pie de página en la historia del mismo. Sin embargo, los restos del destrozado Clan que una vez se refugió en Kaymaklı se recluyeron fuera del mundo hasta que pudieran recuperar su fuerza y conspirar contra sus descarriados Chiquillos. No obstante, para la mayoría Kaymaklı resultó ser una trampa mortal. Ancestrales protecciones impiden a aquellos Vástagos que entran en ella abandonarla, haciendo de las investigaciones en las catacumbas una opción unidireccional para todos los vampiros salvo los más poderosos o aquéllos que puedan sortear las protecciones deslizándose a través del velo entre los vivos y los muertos.

A día de hoy, Kaymaklı es un lugar peligroso donde un número desconocido de durmientes Antiguos yacen en Letargo y los tesoros de sus botines necrománticos aguardan a ser descubiertos. De aquéllos que han despertado de su interminable sueño, muchos se han unido al Sabbat en un esfuerzo por reclamar venganza contra los Giovanni. Por su parte, otros han llegado a ultraterrenos pactos con la Tal'Mahe'Ra, Secta que considera Kaymaklı un "gólgota": un baluarte vampírico donde la barrera entre el mundo de los vivos y el de los muertos es débil. Estos conversos a la Verdadera Mano Negra usan Kaymaklı como un portal entre los dominios de la Secta en el Inframundo y el mundo físico, y comandan una hueste de ancianos espíritus cuya histórica ira pueden avivar rápidamente hasta convertirla en furia.

Cementerio de Highgate (Londres, Inglaterra)

A mediados del siglo XIX, la ciudad de Londres llevó a cabo el esfuerzo de abrir una serie de cementerios en

torno a lo que entonces eran los límites de la ciudad. Los cementerios del interior de la ciudad y los camposantos junto a las iglesias, que hasta entonces habían servido como lugares de descanso para los difuntos, se habían convertido en un peligro para la salud pública de tan superpoblados como se encontraban.

Una hermosa maravilla que cautivó los sentimientos románticos de su tiempo, el cementerio de Highgate está dispuesto como un jardín o un parque en crecimiento, con cedros y refugios para animales. Los visitantes del cementerio (esto es, los visitantes mortales) pueden acceder al lugar sólo como parte de un grupo guiado.

No obstante, el Cementerio de Highgate siempre ha tenido relación con lo sobrenatural. En los años 70 y 80, se especulaba que el "Vampiro de Highgate" acechaba entre las tumbas, y un siglo antes, en la novela de Bram Stoker *Drácula*, el personaje de Lucy Westenra merodeaba entre las lápidas, acechando a niños. Allí se han encontrado cadáveres quemados y sin cabeza, y aquéllos de autoproclamados satánicos han vagado a través de sus terrenos durante sus cobardes ritos.

El fallecido Príncipe Mithras declaró el Cementerio de Highgate Elíseo para todos los Vástagos de Londres y las Barónías de Avalon, un estatus que se ha mantenido sin discusión hasta el día de hoy. De hecho, algunos aseguran que Mithras extendió los términos del Elíseo para incluir al resto de habitantes del Mundo de Tinieblas más allá de los propios vampiros. Más de un Vástago londinense ha admitido traficar con aquéllos que pertenecen a las órdenes de los Magos en Highgate, y no resulta sorprendente que el lugar sea un refugio para gran cantidad de muertos sin reposo. Unos pocos vampiros también han visto lo que ellos describen como "demonios" merodeando por los terrenos, aunque estas afirmaciones aún deben comprobarse. Ciertamente algo ha alentado a los Condenados y a otras entidades sobrenaturales a visitarlo pero, ¿qué (o quién) y con qué fin?

Palacio de Lecumberri (Ciudad de México, México)

Hambruna, tortura, dominación psicológica, abusos físicos e incluso la muerte aguardaban a aquéllos que se encontraban condenados en el "Palacio Negro" de Ciudad de México, una prisión en la que estaban encarcelados tanto criminales como enemigos políticos del Partido Revolucionario Institucional. Construido como un panóptico, la prisión no albergaba lugar alguno donde los prisioneros pudieran esconderse, pues el alcaide (y a veces sus "invitados" Cainitas) podían ver todos los movimientos de cada interno desde lo alto del edificio.

Huelga decir que esta infame prisión atrajo la atención de muchos Sabbat de Ciudad de México, que usaron la

institución tanto como herramienta política de influencia, como de establo para un Rebaño que pudieran hacer desaparecer en cualquier momento. De igual forma, no pocos espías de la Camarilla (y presumiblemente aquellos miembros problemáticos de otras Sectas que se encontraban en territorio hostil) conocieron su fin en el Palacio Negro. Arma de un aterrador y sangriento período de la historia de la Secta (incluso para los estándares del Sabbat), la penitenciaría representaba una sentencia de muerte para cualquiera bajo su custodia.

En 1980, la dismantelada prisión se convirtió en las oficinas centrales de los Archivos Nacionales Mexicanos. Sin embargo, eso no ha cambiado su estatus como herramienta útil para los Antiguos influyentes del Sabbat, cuyos secuaces se han infiltrado en los archivos a todos los niveles. Los Cainitas que ostentan el poder sobre los archivos nacionales no guardan en secreto su habilidad para sacar a la luz, e incluso crear información, con un gesto de sus manos. Algunos intercambian favores por acceso al archivo y lo hacen abiertamente sin importar los límites entre Sectas, siempre que el receptor ofrezca un favor del valor adecuado. Por supuesto, muchos jóvenes Sabbat ven esto como un símbolo de la corrupción de los Antiguos... Antiguos que podrían hacerlos desaparecer.

Gaslamp (San Diego, California, EE.UU.)

Quizás ningún dominio haya sufrido tanto como el supuesto Estado Libre Anarquista a lo largo de la Costa Oeste de Estados Unidos. Comprendiendo varios antiguos dominios de la Camarilla, un dominio que traicionó y volvió a unirse a la Camarilla, un dominio depuesto por la invasión de la Estirpe de Oriente, y cierta cantidad de dominios solitarios que pueden o no haber jurado lealtad a una Secta específica, el Estado Libre Anarquista es una poco definida confederación de territorios vampíricos que priorizan la independencia sobre la influencia dominante de cualquier organización vampírica externa.

Dependiendo de a quién pregunte un Vástago curioso, el Estado Libre Anarquista ni siquiera existe; en su lugar, es una colección geográfica de Baronías sin nada más en común. Ésta es la posición de muchos auténticos Anarquistas, en particular la arrepentida y acosada Príncipe de San Diego, Tara. Cuando Tara vendió a sus partidarios Anarquistas y se convirtió en Príncipe del dominio, no tenía ni idea de la tormenta de mierda que había desatado.

Comprensiblemente, los Anarquistas se amotinaron, centrando su ira en el limpio y turístico Distrito de Gaslamp, el cual sabían que una Príncipe temerosa de la Mascarada y vinculada a la Camarilla a duras penas

podría proteger de su furia. Sin embargo, los Anarquistas no contaban con que el Sabbat de Tijuana aprovechara la misma oportunidad para golpear a un dominio frágil que la Torre de Marfil acababa de tomar bajo su protección. El resultado fue una pesadilla totalmente inestable de promesas a medio cumplir por parte de las luminarias de la Camarilla, desafiantes Anarquistas que aún se lamen la heridas de la traición y oportunistas manadas de la Mano Negra que no disfrutaban de nada tanto como de colarse en California durante un largo fin de semana para aterrorizar turistas y engañar a ambos bandos para que se enfrenten entre sí. Aunque el caos salpica sin duda alguna a los barrios colindantes, Gaslamp se ha erigido en algo similar a un “puerto franco” donde los Vástagos de cualquier Secta pueden ir y partirse los colmillos unos a otros o debatir un alto el fuego. Ningún Príncipe o poder posee auténtica influencia sobre el ingobernable Gaslamp, y probablemente eso no cambiará a corto plazo.

Sala de Juntas de Lodin (Chicago, EE.UU.)

Según la escalada de violencia Lupina que destruyó la población vampírica de Chicago arrasaba la ciudad a mediados de los años 90, su entonces Príncipe, habiendo declarado una Caza de Sangre contra los hombres lobo, encontró su fin en las garras de los brutales salvajes. La mitad de Chicago murió durante la terrible matanza. Entre las pertenencias que se rumorea que fueron abandonadas en la sala de juntas de Lodin se encuentran:

Un místico “Libro Domesday” de la Estirpe [N.d.T.: El *Libro Domesday* es un censo de propiedades inglés del siglo XI], *La Lista de los Condenados*, el cual se cree que enumera a todos los Vástagos que han existido desde el origen de la Maldición de Caín.

Un amuleto cabalístico del siglo XII, que alberga el Nombre Verdadero del Matusalén Brujah Menelao.

Un carta de sucesión, que garantiza al Brujah Maxwell derecho de prioridad sobre la Praxis en caso de que Lodin sufra una muerte prematura o sea derrocado.

Si estos artefactos vampíricos realmente aguardan en la fuertemente fortificada sala de juntas es algo que aún debe ser verificado, y no pocos Vástagos sospechan que estas “reliquias perdidas” son sólo rumores que se esparcen tras una tragedia vampírica. Otros creen que los rumores son un cebo, herramientas de la Jyhad emplazadas por uno de los ancianos Vástagos que se sospecha que moran en la ciudad (especialmente el que otorga el dominio a Maxwell...). Con independencia de la fuente, el valor potencial de los objetos es demasiado grande como para no ser investigado por vampiros con cierta iniciativa.

La Pira de Moloch (Túnez, Norte de África)

Cuando los romanos saquearon Cartago durante las Guerras Púnicas, se llevaron consigo relatos de sacrificios humanos, sangrientas idolatrías e infantes que chillaban al ser arrojados a ardientes braseros como ofrendas a dioses locos. Mientras que los eruditos de la Estirpe consideran las Guerras Púnicas como un tiempo en el que la Mascarada se tensó demasiado, cuando la Jyhad abierta entre los Ventrue y los Brujah llevó a ambos a dirigir sus peones unos contra otros en un conflicto abierto, pocos discuten la existencia de sucesos impíos en ocultos templos y en el seno de las desesperadas familias cartaginesas.

A día de hoy, las ruinas de Cartago son Patrimonio de la Humanidad según la UNESCO, pero un lugar en particular entre las ruinas ha evitado el escrutinio de los arqueólogos. Un mal atemporal surge cada noche de ese templo no consagrado. Un gran brasero que ha permanecido helado durante milenios, rodeado de huesecillos y salpicado de manchas de sangre hervida ya ennegrecida, resuena con el zumbido de las moscas y el reptar de las larvas ciegas que se arremolinan sobre las macabras ofrendas allí depositadas. Este espantoso lugar es un pozo de desove y de él emergen vampiros, aunque los “Vástagos” son reacios a compartir ese apelativo con ellos, devotos de los deseos de su vil y olvidado dios. Estos monstruosos no-muertos conocen las canciones de Pazuzu y aún hablan la lengua de Moloch, alumbrando pesadillas y dejando únicamente profanación a su paso.

La Tumba del Patriarca (Estambul, Turquía)

El “Sueño”, una utopía Cainita de iluminación y aprendizaje tutelado por una cábala de Matusalenes largamente desaparecidos, arraigó hace un milenio en Bizancio. Sin embargo, como siempre es el caso con los Vástagos, amores rechazados y maliciosas traiciones conspiraron para derribar el Sueño, y la traición final llegó cuando su principal guardián cayó a manos de la infame Diablerie durante las Cruzadas. Desde entonces, el raído estandarte del Sueño ha persistido de una forma u otra en las manos de pretendidos sucesores, pero ninguno con la gloria de su campeón original, el Patriarca.

El punto central del Sueño de Bizancio, Santa Sofía, permanece como un monumento tanto a la ambición como a la perfidia de la condición vampírica. De acuerdo con los historiadores de la Estirpe, una réplica de la propia basílica medieval de Constantinopla existe *bajo* la “auténtica” Santa Sofía, permaneciendo como silencioso testamento de la ambición que el Patriarca había depositado en el Sueño. Algunos Antiguos de Bizancio aún consideran la Tumba del Patriarca como un lugar espiritual

destacado, y Vástagos de todos los Clanes han salvaguardado su legado desde la caída de su creador. De hecho, los Vástagos eruditos consideran la Tumba del Patriarca un tesoro de los Condenados al nivel de la Biblioteca de Alejandría que alberga tanto historia verídica como pistas del profetizado destino de los Condenados. Sin embargo, las riquezas académicas de este ancestral refugio son de difícil acceso, ya que diversas facciones enemistadas aún pelean por el derecho a su legado. Trágicamente, la Tumba yace en el centro prohibido de una entente hostil, pues los vampiros de las distintas facciones, que sospechan mutuamente unas de otras, han decidido impedir el acceso a la Tumba en lugar de compartir el botín intelectual y espiritual con los extranjeros e impíos. Así, el Sueño ha sido mancillado casi por completo en las noches actuales...

Succubus Club (localización variable)

El Succubus Club original apareció a principios de los años 90 en Chicago, donde los Vástagos locales se ensañaban con los mortales enamorados del estilo de vida vampírico. A día de hoy, el Succubus Club parece tener poca conexión con su primera encarnación, ya que ahora es una fiesta nómada que viaja de ciudad en ciudad a lo ancho y largo de Norteamérica como una feria, llevando consigo a aquellos inmorales Vástagos que no tienen más ambición en su no-vida que ir allá donde la próxima sensación les lleve. Con una alineación rotativa de promotores, actuaciones musicales, DJ, artistas y equipo técnico, el Succubus Club nunca proporciona la misma experiencia dos veces. El club rara vez permanece en una ciudad determinada más de una única noche, pero cuando abre sus puertas, los Vástagos se deleitan en una extravagancia y libertinaje no vistos desde las noches de la legendaria Cartago.

Los Antiguos paranoicos ven el Succubus Club como una amenaza potencial a la Mascarada u otro desafío a las Tradiciones, pero raramente eso es suficiente como para impedirles asistir, dado que el espectáculo y la emoción les proporciona una distracción momentánea de sus siglos de sangrienta intriga.

Más recientemente, el Succubus Club ha sido dominado por los Anarquistas, quienes utilizan su naturaleza nómada como púlpito para su causa. Al mismo tiempo, un conocido asesino de la Tal'Mahe'Ra también ha estado usando el Succubus Club como tapadera para sus propios contratos, matando para sus sombríos señores allá donde el club abriera sus puertas durante una noche. Las ciudades del Sabbat siempre han sido escenarios interesantes para el Succubus Club, y diversos *Ritae* se cuelan entre las “actuaciones” programadas para la noche. Hasta los vampiros de la Torre de Marfil encuentran el momento para relajar sus modales y desmelenarse. Con esto en mente, muchos se preguntan si el Succubus Club es un



instrumento móvil de la Jyhad, proporcionando una localización neutral y sin ley para que diversas conspiraciones se aúnen, los Estatus se vean incrementados y los resentimientos se resuelvan. Sea cual sea el caso, es un rato endiabladamente bueno y es una suerte para los Vástagos que los no-muertos no sufran resaca.

Capilla Principal (Viena, Austria)

Para los conocedores de los saberes de la Estirpe, la ciudad de Viena es sinónimo de los Tremere por una razón: la más destacada Capilla del Clan está allí. La Capilla Principal sirve como indiscutible bastión de la autoridad y la actividad Tremere, política y taumaturgicamente. La frase «informa a Viena» infunde temor hasta a los más incondicionales Brujos, dado que la Pirámide no es una institución bondadosa.

Por supuesto, los Tremere son muy reservados en lo que respecta a los detalles específicos concernientes a su refugio definitivo, pero circulan toda clase de rumores sobre la fuerza y la extensión de la gran Capilla. Algunos aseguran que es la estructura más vieja que sobrevive en Viena y que el resto de la ciudad se construyó a partir de ella bajo la dirección secreta de los Tremere. Algunos dicen que se extiende tanto como la ciudad, con vastas conexiones geométricas entre sus diversos anexos bajo el Danubio, en lo alto de la Mi-

llennium Tower, entre las premonitorias torres de la Iglesia de San Ruperto y en los pasillos de servicio de la Hundertwasserhaus.

En realidad, la Capilla Principal de los Tremere no puede describirse de forma adecuada, dado que los Brujos gastan una gran cantidad de esfuerzo usando su Taumaturgia para cambiar la naturaleza de su bastión, a veces con frecuencia hasta semanal. Gárgolas esclavas trasladan herramientas alquímicas y ancestrales accesorios taumaturgicos entre los siempre cambiantes laboratorios de sus amos Brujos mientras los propios Tremere compiten por una posición en una rígida jerarquía que es más resistente al cambio que el propio cuartel general del Clan. Aún más terrorífico es el hecho de que los Tremere controlan el flujo de información entre sus miembros de forma tan eficiente como controlan las ambiciones piramidales del Clan. La biblioteca de Grimgroth yacía anoche en el Palacio de Schonbrunn, pero hoy se aloja bajo la estatua de Atenea frente al edificio del parlamento y, de alguna manera, todos los Tremere *simplemente saben* que el cambio ha tenido lugar. ¿Qué otra información evoluciona tan rápidamente y se comunica tan bien en la Casa Tremere? Y, ¿se extiende esta influencia a los forasteros o a aquéllos cuya sangre han cosechado los Tremere? Hasta los Malkavian se estremecen al pensarlo.

Alamut (cerca de Teherán, Irán)

El ancestral hogar del Clan Assamita se encarama sobre las cambiantes arenas de la venerable Persia como un halcón, y los sangrientos céfiros portan la muerte cada noche desde él a todo lo largo y ancho del mundo. Aunque pocos Vástagos forasteros han adivinado la localización del bastión del Clan de los Asesinos, la paranoia se apodera de la fortaleza de la montaña al tiempo que los Assamitas, asolados por los cismas internos y sitiados por los enemigos externos, vigilan temerosos los movimientos de sus propios Antiguos y a las Sectas alineadas contra el Clan.

El refugio, una fortaleza de piedra de más de mil años, yace bajo las ruinas de un baluarte similar establecido tiempo atrás por una facción mortal de *hashishin*. Aproximarse sin ser descubierto por los centinelas Assamitas es prácticamente imposible, aunque el gobierno de Irán ha realizado recientemente diversos esfuerzos para convertir el emplazamiento histórico en un destino turístico.

Alamut es un antiquísimo bastión donde los asesinos entrenan y los hechiceros del Clan almacenan su conocimiento arcano. Bajo la montaña, desde la que el enigmático “Viejo” dirige los asuntos del Clan, yace una cantidad indeterminada de secretos de los Assamitas. Algunos sospechan que el Clan ha descubierto a su

progenitor Antediluviano, al cual guardan celosamente. Otros perciben cambios en el comportamiento del Clan y sospechan que Matusalenes rivales luchan por el poder en las más oscuras profundidades del fortín. Y aun otros temen lo que ven como una creciente consolidación Assamita, y los recientes peregrinajes de todas las edades a la sede del poder del Clan hacen poco por mitigar sus temores. Es la imagen que cultivan los Asesinos, convirtiendo la perceptible debilidad de los enfrentamientos entre facciones en una fuerza radicalizada.

Catacumbas de París (París, Francia)

Bajo la ciudad de París se extiende un vasto osario del siglo XVIII, en el que más de seis millones de muertos duermen su descanso eterno. Abiertas en parte al público, las catacumbas son un laberinto de retorcidos túneles, vestíbulos ocultos y cámaras secretas. De hecho, las catacumbas que frecuentan los Vástagos se extienden más de 300 kilómetros, mientras que las accesibles al público consisten sólo en dos kilómetros de longitud. Como cabía esperar, el osario es popular entre los Vástagos locales y los visitantes, para disgusto de la inquieta élite no-muerta de París, que ve el cementerio y su ostentosa *ars moriendi* como afectados y faltos de sutileza.

A pesar de toda su arrogancia, las catacumbas suponen el telón de fondo de muchos asuntos vampíricos, desde tratos secretos a actuaciones a medianoche al es-



tilo del Gran Guignol o elaboradas mascaradas de gala. El Príncipe François Villon considera las catacumbas Elíseo, así como uno de los más impresionantes lugares de la Ciudad de la Luz, y hasta los Anarquistas, que desprecian al Príncipe y sus políticas de puño de hierro propias de la Torre de Marfil, respetan las catacumbas.

El problema es que algo mora en las catacumbas y no parece preocuparse mucho ni por las intrusiones mortales ni por las pretensiones vampíricas por controlar las tumbas subterráneas. Un cierre reciente del osario debido a vandalismo encubrió una investigación conjunta de la policía y la Estirpe del espeluznante descubrimiento de todo un grupo de turistas exangües y colocados en horribles posturas en uno de los más remotos mausoleos, en referencia obvia a las cortes y hábitos de los Vástagos. Una tragedia para la ciudad y una vergüenza para la corte de Villon, el horripilante misterio aún debe ser resuelto, pero su elaborada puesta en escena sugiere un inteligente y malévolos enemigo tanto de mortales como de Condenados.

Laboratorio del Dr. Netchurch (Lowell, Massachussetts, EE.UU.)

Aquéllos que podrían comprender las realidades científicas de la condición vampírica tienen algo similar a un representante en el Dr. Douglas Netchurch, un bioescatólogo Malkavian. En lo más puntero de las “ciencias póstumas”, Netchurch es un sagaz observador de cómo los vampiros responden a diversos estímulos con los que los Vástagos modernos podrían interactuar y lo que ello supone para los autodenominados “Condenados” en la Era de la Información.

Últimamente, el Dr. Netchurch ha permanecido en silencio, aunque sus instalaciones de investigación en una tranquila ciudad de Nueva Inglaterra aún reciben sus envíos de suministros, así como su flujo permanente de “voluntarios”, normalmente Caitiff, y a menudo contratados o, en los momentos más desesperados, secuestrados en los dominios cercanos a Boston, Manchester, Nueva York y los territorios circundantes. El propio laboratorio se encuentra en un modesto parque comercial a las afueras de Lowell, aunque el sentido empresarial del doctor no es tan agudo como su mente científica: ocupa ilegalmente una oficina sin alquilar.

Incluso en sus mejores momentos, el laboratorio de Netchurch es un lugar estéril y desalentador donde los Retoños atraídos con la promesa de comprenderse a sí mismos aprenden la clínica y vacía realidad de esas promesas. Durante las ausencias del Dr. Netchurch, el laboratorio es poco más que un inhóspito purgatorio, con famélicos y esqueléticos Cainitas siempre al borde del Frenesí porque el doctor puede haber olvidado por

descuido proporcionarles sangre. No importa; las persistentes anomalías del estado no-muerto los preservará incluso en ausencia de la preciada sangre. De hecho, ser capaz de observar este estado bien puede responder algunas de las persistentes dudas del Dr. Netchurch.

Utgård (Vesterøy, Noruega)

Los terribles límites del Norte de Escandinavia dan lugar a terribles filosofías cuando los Vástagos que moran allí despiertan tras meses de Letargo o merodean durante los meses de preciosa y escasa luz solar. Así ocurre con Utgård, el “recinto exterior” en noruego antiguo y reino de los malvados gigantes. Aquéllos que emplazan allí sus refugios creen que el Ragnarök llegó y pasó, y que sólo su remota isla ha sobrevivido al apocalipsis.

Aislada en una isla remota lejos de la costa de Noruega, Utgård es un dominio que puede estar cerca del potencial horror de la Primera Ciudad. Los Vástagos dominan abiertamente y con insolencia, y sus escasos esclavos mortales existen únicamente para alimentar a sus Domitores vampíricos. Quizás 300 miserables mortales viven aquí, trabajando según los deseos de algo más de 45 señores vampíricos. Por su parte, los Vástagos son insensibles e inmorales, y llevan no-vidas de salvajismo no muy distintas de las de los *jarls* [N.d.T.: Título de nobleza nórdica similar al de conde o duque] de la Edad Oscura. Al aterrorizar a sus esclavos humanos, estos vampiros no temen que alguien escape porque, ¿quién creería las historias de una “isla de vampiros” con orgiásticos ritos de sangre e inmortales gigantes? Al creer que el fin del mundo ya ha ocurrido, los mortales saben que no hay nada más ahí fuera y han revertido a un supersticioso semi-salvajismo.

Los Condenados de Utgård no juran fidelidad a Clan o Secta alguna y reconocen tan sólo la soberanía de sus abominables feudos y la autoridad de su brutal jerarquía. Vástagos de muy diversos Clanes viven aquí, principalmente Gangrel, Nosferatu, Ventruue o Tzimisce. La isla está plagada de feudos de los señores inmortales, y los recipientes mortales son tratados como bienes muebles, aunque valiosos, dada la dificultad y el condicionamiento requeridos para mantener a los campesinos actuales en su sitio.

Abadía de la Santa Corona (Hampshire, Inglaterra)

Cuando la naciente Camarilla puso de rodillas a la Revuelta Anarquista y a la amenaza Assamita, lo hizo en una convocatoria en la Abadía de la Santa Corona, un modesto monasterio cerca de la villa de Thorns. Allí, la rebelión Anarquista concluyó oficialmente y los Assamitas se rindieron a la maldición taumatúrgica que frenó su desenfrenada Diablerie. Lo que siguió fue

un período de dominio de la Camarilla en las políticas vampíricas que ha durado casi hasta las noches actuales. Sólo las recientes turbulencias de lo que algunos denominan las Noches Finales han sacudido el poder de la Camarilla, pero sus opositores han percibido que con el reciente aumento de los Anarquistas y la subversión Assamita de la maldición Tremere, el significado simbólico de la Convención de Thorns se ha roto.

Una coterie de Anarquistas que visitó las ruinas de la abadía “en peregrinación” volvió con terribles historias, las cuales ahora circulan entre las filas de sus compañeros. Según estos Anarquistas, descubrieron los cuerpos aletargados de siete Vástagos en un mausoleo sorprendentemente ostentoso bajo las ruinas del monasterio. Uno de lo suyos Diabolizó a uno de los vampiros durmientes y fue consumido por el poder de la Sangre del corazón de su víctima, perdiéndose en la noche entre delirios para acabar siendo sometido por sus compañeros tras una noche en la que el terror se apoderó de la cercana Silchester. A día de hoy, los Anarquistas no tienen ni idea de quiénes son los seis Vástagos restantes, y es sólo cuestión de tiempo antes de que la historia se extienda más allá de los círculos Anarquistas.

Gamla Stan (Estocolmo, Suecia)

Durante demasiado tiempo, los Príncipes Ventrue y Toreador de Dinamarca, Noruega y Suecia ignoraron la amenaza Anarquista, atribuyendo el aumento de la violencia a los Vástagos refugiados que huían de Baba Yaga desde Rusia y de los incomprensibles fineses. A finales de los años 80 y principios de los 90, los eminentes Vástagos de la región esperaban que los problemáticos Anarquistas desaparecieran para así poder volver a sus noches de sangriento lujo. Suecia en particular tenía, en palabras de un provocador Sabbat, «un problema Anarquista».

La presencia Anarquista en Estocolmo se ha doblado durante el final de los años 90, y se ha doblado de nuevo en los últimos 10 años. Estocolmo, con una población lo suficientemente grande como para soportar quizás sólo 20 vampiros manteniendo relativamente a salvo la Mascarada, ha incrementado su cantidad de Vástagos hasta a más de un centenar.

Finalmente, los Anarquistas escandinavos se percataron del poder que poseían por su número y derrocaron la Praxis del Príncipe. Durante un año, el Movimiento Anarquista dominó Estocolmo, deponiendo al Príncipe y reclamando la ciudad vieja de Gamla Stan como el centro de su resistencia contra la opresión de los Antiguos.

Tras la vergonzosa pérdida, la Camarilla cuidó discretamente de sus heridas. La Torre de Marfil se coló

silenciosamente en las tumbas de los Antiguos Ventrue bajo la iglesia de Riddarholmen, esperando el momento justo para derribar la naciente organización Anarquista. Prometiéndole perdón por las transgresiones pasadas, la Camarilla también ofreció un “nuevo comienzo” en Estocolmo a los Vástagos exiliados de otros dominios, siempre que apoyasen las Tradiciones y expulsasen a los Anarquistas. Hasta un contingente de las valquirias de Brunhilda se aproximó a la ciudad, aunque rompió las negociaciones con los asediados Anarquistas, evitando sumir a la ciudad en un baño de sangre que amenazase la Mascarada. Funcionó en parte.

A día de hoy, la Praxis permanece en una peligrosa tregua entre los incondicionales de la Camarilla y los implacables Anarquistas. Entre los problemas está la preocupación de que los Anarquistas hayan garantizado una amnistía a la Matusalén Louhi, un anciano terror finés, cuyos conocimientos de Taumaturgia desafían la supremacía Tremere en esa Disciplina. Si los Anarquistas escandinavos realmente tienen a tan potente aliada oculta entre ellos, sin duda algo terrible ocurrirá en el futuro en el dominio.

Poveglia (Venecia, Italia)

Yaciendo junto a la aceitosa península pantanosa de Venecia, la isla de Poveglia es hogar de una miserable y semiabandonada madriguera Nosferatu. Tiempo atrás uno de los mayores pozos de cría del Clan para competir con los “Diabólicos Vástagos” del Clan Giovanni, Poveglia ha sido durante mucho tiempo un lugar donde desechar a aquéllos física o mentalmente enfermos. Ha albergado, por turnos, un lazareto, un manicomio, el refugio de un doctor loco y una gran cantidad de colonias de enfermos, lo cual, junto con su aislamiento, lo convierte en un dominio perfecto para las Ratas de Alcantarilla.

Al otro lado del pantano, el Círculo Interior de la Camarilla se reúne en Venecia cada 13 años, donde cada Consejero mantiene un apartamento en la “Perla del Adriático”. Por supuesto, la sede del poder Giovanni también se encuentra en Venecia, siendo el ancestral mausoleo del Clan prácticamente visible desde Poveglia. La frágil tregua toma la forma de un temeroso ballet de formalidades, en el que cada bando subestima al contrario. Sin duda alguna, la Camarilla posee superioridad numérica en Europa, pero la Torre de Marfil cede gran parte de la ciudad a los Necromantes, al no desear tensar la Mascarada. Por su parte, los Giovanni encuentran inconcebible que ningún Vástago pueda morar en la ciudad sin su conocimiento y hacen la vista gorda cuando algún vampiro no autorizado no Nosferatu “está de paso” por Venecia.



Sin embargo, a finales de los años 80 los Nosferatu abandonaron apresuradamente Poveglia en pos de las zonas de tierra firme de Venecia o de otros dominios. A día de hoy, los Nosferatu aún guardan su característico silencio acerca de lo que consideran una mancha en las propiedades del Clan. Algunos susurran que un oscuro secreto de la historia del Clan aguarda sepultado bajo el derruido psiquiátrico de la isla y que los Nosferatu ya no tienen los medios para contenerlo. Allí, en las sombrías profundidades de una isla abandonada tanto por la Estirpe como por la Grey y por el mismo tiempo, algo reclama las vidas de los indigentes que subsisten a duras penas durante sus cortas vidas en la isla... y no es un vampiro. Al menos, no tal y como los Vástagos se reconocen unos a otros.

Celestial Park (Dallas, Texas, EE.UU.)

En un momento dado, Celestial Park fue parte de un territorio muy disputado entre los hombres lobo y los magos de Dallas, al ser una especie de almacén de energía mística que ambas facciones sobrenaturales codiciaban. El problema de los Vástagos no era que los Lupinos y los Artesanos de la Voluntad estuvieran ansiosos por derramar la sangre los unos de los otros sobre el lugar, era que el parque se encontraba en un barrio rico y apartado donde el anterior Príncipe de Dallas mantenía su refugio. Cuando todo estallaba, el Príncipe Carlomagno no podía más que involucrarse, ya que, como mínimo, debía cubrir todo como una ruptura de la Mascarada que ni siquiera había sido causada por la Estirpe.

Visualmente, Celestial Park no es nada fuera de lo normal, simplemente una despejada y bien cuidada pradera de césped con paseos circulares de piedra en medio de casas de medio millón de dólares. Escalones de mármol descienden al parque, en los cuales están talladas citas en verso y prosa que reverencian los cielos. Sin embargo, en el centro del jardín reposa un pedestal de piedra que alberga un enorme reloj solar en el que una persona hace la función de gnomon. No obstante, tiene una característica única: cualquiera que esté de pie en su centro puede oír cualquier conversación que ocurra en cualquier parte de la ciudad sólo con pensar en ello. Una vez que el secreto del pedestal se hizo público a la comunidad vampírica, Carlomagno no desperdició ni un segundo en reclamarlo como bien del Príncipe, esperando consolidar su poder al permitir a otros vampiros usarlo a cambio de prestaciones o fidelidad. Para su sorpresa, los hombres lobo y los magos tenían sus propios designios para el pedestal, y sumar los vampiros a la lucha de poder por sus beneficios casi llevó a la ciudad a una guerra civil.

El fallido juego de poder acabó con la posición de Carlomagno al exponer por completo su ambición, así como al atraer hacia él la atención de otras criaturas sobrenaturales. Abdicó de su puesto de Príncipe y, a cambio de que la poderosa Primogenitura le permitiera conservar sus dominios privados e intereses locales, guarda la misteriosa reliquia en Celestial Park. Es un trabajo desagradecido y continuo, dado que no pocos Vástagos se arriesgan a la ira de los Lupinos, los magos y el ex-Príncipe por unos pocos secretos. Y se sabe que Carlomagno ha “contratado” a Vástagos intrusos para proteger el parque a cambio de absolverlos de sus rupturas de la Tradición del Dominio.

Varosha (Famagusta, Chipre)

Cuando el ejército turco invadió Famagusta en 1974, cercaron el distrito de Varosha. El ejército grecochipriota se retiró al Sur, e incluso después de que la ocupación acabase, las fuerzas turcas restringieron la entrada a Varosha a aquéllos con adecuada autorización militar. Durante la noche, la ciudad estaba prácticamente abandonada y a día de hoy permanece tanto vacía como prohibida.

Varosha permanece congelada en el tiempo, similar a los propios Vástagos. Los escaparates de sus tiendas aún tienen ropa que nadie ha tocado en décadas. La mesas de sus restaurantes, cubiertos que nadie ha usado en 40 años. El único signo del paso del tiempo es la lenta pero inexorable reclamación que de Varosha hace la naturaleza conforme las plantas invaden las abandonadas propiedades desarrolladas por la humanidad.

Sin embargo, bajo el manto de la noche algo más se mueve entre las calles de Varosha. Una pequeña manada de Cainitas, a veces afiliados al Sabbat, a veces celosos Autarcas, merodea desde los abandonados áticos en busca de sangre. Estos vampiros se deslizan hacia el Sur al amparo de la noche, Cazando en las ciudades aún vivas de Paralimni y Larnaca antes de volver a la embrujada ciudad fantasma para dormir durante las horas de luz. Ninguna de las Sectas presta demasiada atención a esta solitaria manada o su vacío dominio, así que se desconoce su tamaño preciso. Ciertamente, sus miembros no han permitido un recuento ni a los intrusos de la Camarilla ni a los cruzados del Sabbat. No obstante, han surgido rumores de que la coterie que habita la región y que supuestamente se componía tiempo atrás sólo de entre cinco a siete miembros, ha aumentado su tamaño hasta más de 40 Vástagos, todos los cuales han renegado de cualquier autoridad salvo sus propios deseos.

El Panteón Chase (Oistins, Barbados)

Una adinerada familia de terratenientes, los Chase de Barbados, adquirió un panteón en un camposanto a principios del siglo XIX donde dar descanso eterno a

su familiares difuntos. Aunque el panteón había sido construido unos cien años antes, sólo se había usado una vez (para sepultar a una única mujer) antes de que la familia lo comprase.

El cabeza de la familia Chase, Thomas Chase, era muy odiado en Barbados y poseía una reputación de crueldad y de tener una relación problemática con los esclavos de su plantación. Sin saberlo él, un Vástago baka [N.d.T.: Etnia centroafricana] conocido como Olembe había emplazado su residencia en los barracones de los esclavos, alimentándose de ellos al tiempo que los incitaba contra su amo. Este vampiro hizo del mausoleo su refugio y su presencia se convirtió en uno de los mayores misterios de la isla.

Cada vez que la familia Chase enterraba a sus muertos, los ataúdes dentro del mausoleo habían sido movidos, aunque la pesada losa de piedra utilizada para cerrar el panteón no lo había hecho. En realidad, Olembe había usado un pasadizo secreto para entrar y salir del mausoleo, y había planeado animar los cuerpos sin vida de la familia Chase para atormentar a Thomas, pero la evidencia de su actividad en el refugio-mausoleo tuvo un efecto mayor y mucho más duradero. El odiado cabeza de la familia Chase fue asimismo enterrado ahí no mucho después de adquirir el panteón tras haberse sumido en la locura y la desesperación por el acoso al legado de su familia.

Los misterios del Panteón Chase quedaron sin resolver entre los mortales, dando lugar a una reputación de estar embrujado tanto entre los nativos como entre los turistas. Olembe aún mora en Oistins como Príncipe de su ciudad de un único Vástago, donde lleva una inmoral no-vida, hinchándose con la sangre de turistas ebrios y temerosos nativos al tiempo que simula que sus Disciplinas son mucho más potentes de lo que en realidad son.

Block Arcade (Melbourne, Australia)

La tradición *larrikin* [N.d.T.: Tradición satírica australiana que favorece la irreverencia y la burla a la autoridad] desempeña un importante papel en las cortes de la Estirpe en Melbourne, donde la rebelión está arraigada en el carácter australiano como resultado del imperialismo británico. Hace casi un siglo, los Barcade Boys, una joven banda de proxenetas y narcotraficantes, infestaban el Block Arcade. Fuera de lugar en el estilo victoriano de la galería, la vulgar banda llevaba aun así a cabo sus chanchullos con aparente impunidad.

Y tenían impunidad, dado que su patrón, una Malkavian que aseguraba ser Chiquilla de Sarrasine, el Príncipe de Sydney, había subyugado a los propietarios del Block Arcade. Al mismo tiempo, la Malkavian solicitó



el apoyo del entonces Príncipe de Melbourne, Montague Lytton, manteniendo a cada Príncipe ignorante de su relación con el otro.

Tal estratagema no podía funcionar para siempre, y cuando Sarrasine descubrió que lo habían usado contra Lytton, sus Ghouls arremetieron con el deseo de desatar el pánico en Melbourne y hacer que sus Vástagos sintieran la supremacía de Sarrasine. En 1891, asaltaron el Block Arcade durante el día dispersando a los Barcade Boys y, con suerte, acabando con la influencia de la Malkavian sobre lo que había tratado como su dominio por derecho.

Sin embargo, la noche siguiente la Malkavian obtuvo su venganza. Envío una plaga de wraiths a igualar el marcador: un trío de bomberos fantasmales que habían perdido sus vidas pocos años antes en el incendio de

los grandes almacenes Georges (el cual se había originado también, no por casualidad, en extrañas circunstancias). Los agentes Ghoul de Sarrasine murieron y el Príncipe de Sydney fue repelido en otro giro de los eventos de la Jyhad.

Quién es esta Chiquilla Malkavian de un Príncipe Setita, sin embargo, permanece sin resolver. Reclama el Block Arcade como su dominio hasta el día de hoy, casi un siglo después de su construcción, habiendo sobrevivido a múltiples Príncipes de Melbourne y a la enemistad del Príncipe de Sydney. ¿Y cómo fue capaz de manipular las sombras de los difuntos bomberos? Los Vástagos de Melbourne, muchos de los cuales son Anarquistas (a pesar de la supresión de todos los Brujah salvo él mismo por parte del Príncipe Taylor), prefieren no considerar tales cuestiones.



Apéndice: Lo que quedó fuera

El siguiente material fue recortado de los borradores previos del **V20 Companion**. Se incluye aquí para mostrar algunas de las direcciones que tomó el material desarrollado, basado en el *feedback* de los jugadores. También está aquí en caso de que quieras usarlo. Las masas han hablado, pero quizás tú quieras tomar algo de esto y usarlo a tu manera.

Éste no es todo el material recortado. A veces he cortado sólo una frase y, sin contexto, una frase suelta no significaría nada para vosotros. A veces tengo cientos de palabras de un concepto y debo desecharlas porque no van en la misma dirección que el libro... o no son suficientemente buenas («¿Vampiros volando hacia el Sol en un viejo cohete V2 robado para comprobar si la Maldición de Caín es mayor que el Sistema Solar? *Necesito dejar de beber*»). A veces los recortes se sacaron del **V20 Companion** para incorporarlos a futuros libros (no los vampiros del cohete al Sol, lo prometo).

Así que esto está aquí como curiosidad. Nada de este material es “oficial”, pero si logras darle un buen uso en tu crónica o quieres hablar sobre él en los foros o comentarios, genial. ¡Disfrútalo!

Sistemas alternativos para Disciplinas físicas

Pronto se hizo obvio que los jugadores querían más material de ambientación que sistemas, ya que infinidad de conversaciones en Twitter y los blogs de Whi-

te Wolf lo dejaron totalmente claro. Esto me pilló un poco por sorpresa, porque en una serie de tempranas conversaciones por Internet habían indicado justo lo contrario: que bastantes jugadores querían la capacidad de ajustar las expresiones personales de las Disciplinas de sus Vástagos. Para mí fue como una buena bofetada. Lo había puesto en el esbozo del libro contando que ocuparía entre 5.000 y 10.000 palabras.

Sin embargo, ese no fue el caso. Verás en los siguientes recortes de sistemas que la gente dio su opinión sobre demasiados sistemas nuevos, así que antes de que comenzasen las nuevas Disciplinas físicas, lo quité del libro y engrosé los otros capítulos con una cantidad de palabras adicional.

Comprendiendo por qué

Estaba hablando con Shane en la Gran Mascarada de 2011 y estábamos comparando notas sobre cómo jugaban sus partidas los jugadores y qué estaban haciendo en ellas. Él mencionó que la Gran Mascarada había ofrecido algunas actividades culturales (una cata de vino y una visita guiada por un cementerio entre ellas) y que los jugadores que acudieron a ellas recibieron recompensas especiales dentro de la partida. No fueron grandes efectos mecánicos. Ningún Poder nuevo ni nada similar, sólo recursos que pudieran tomar. Una recarga de la reserva de Sangre por un punto de Fuerza de Voluntad. Esa clase de beneficios excepcionales de un único uso.

A los jugadores de **La Mascarada** les encantó. Las recompensas que obtuvieron de sus actividades culturales

les proporcionaron un nuevo gancho en sus crónicas, una forma de incorporar un nuevo elemento narrativo a sus partidas y una interesante novedad que los personajes podían hacer porque hicieron algo como jugadores.

Los jugadores de **El Réquiem** lo odiaron. Explicaron que la introducción de recursos gratuitos desbarató el equilibrio de sus partidas y los sistemas de juego ya existentes habrían sufrido por beneficios externos al juego al que no todos los jugadores habían tenido el mismo acceso.

Durante el transcurso de la conversación se hizo obvio que la gente que participaba en la partida que estábamos jugando tenía diferentes experiencias. Hablando de forma general, los jugadores de **La Mascarada** estaban conformes con las idiosincrásicas reglas del juego siempre que ocurriera algo interesante en la historia. En cambio, los jugadores de **El Réquiem** habían acudido a ese juego porque las idiosincrasias de las reglas se habían mitigado y el juego en sí mismo era más igualitario.

No saco este tema para enfrentar a los jugadores de ambos juegos unos contra otros. Más bien al contrario. Lo hago para explicar por qué estoy haciendo este libro así, porque reconozco lo que los jugadores de este suplemento quieren y he ajustado su contenido a sus gustos. Si algunos jugadores quieren manzanas y otros quieren naranjas, estoy haciendo un perjuicio a todos si trato de convencer a los que quieren manzanas de que quizás deberían darle una oportunidad a las naranjas.

Ciertamente, todo esto es anecdótico, pero debería evidenciar que os estamos escuchando y tratando de observar cómo usáis vuestros juegos para poder continuar dándoos lo que queréis.

Sistemas para títulos

El primer borrador del capítulo de los títulos contenía información de efectos mecánicos vinculados al sistema, principalmente social, de responsabilidad, privilegio y logros vampíricos. Muchos jugadores se opusieron a los sistemas, prefiriendo dejar que los títulos tuvieran efectos puramente sociales e inter-Vástagos. Es difícil argumentar contra eso: **Mundo de Tinieblas** siempre ha sido un entorno de narración en el cual la ambientación prima sobre las mecánicas. A ese respecto, la sección de sistemas parecía metida con calzador.

Sin embargo, para aquellos jugadores y Narradores que quieren una mecánica consistente que sustente algunos de los sistemas sociales con los que sus vampiros se toparán en el juego, éste es el sistema central que define lo que un título vampírico podría lograr y cómo afectaría al Estatus del Vástago que lo reclama. Aún es flexible, al haber tomado como modelo (vagamente) el sistema de magia abierta de **Mago: La Ascensión** y haberlo establecido en términos de resultado modulares.

Determinar sistemas para títulos

Si el jugador y el Narrador acuerdan que el portador de un título debería disfrutar de ciertos beneficios mecánicos por poseerlo, es necesario definir dicho beneficio en términos de la importancia de su función dentro de la Secta o sociedad local. Para hacerlo, mide la función de forma abstracta contando el número de “pasos” del efecto garantizado por el título.

Cada “punto” del nivel del título (en términos de considerar el título un Trasfondo) confiere dos pasos en los efectos de la siguiente tabla. Cuando el Narrador y el jugador determinen juntos qué efecto concede el título, deberían gastar el número de pasos para determinar el resultado deseado y dicho número dividido por dos (redondeando hacia arriba) es la puntuación de ese título.

Cuando se cree o determine el efecto de un título, consulta la siguiente tabla. Así, por ejemplo, un efecto que tiene una aplicación muy específica (muy reducida), que dura un mes debería tratarse como un efecto de cuatro puntos.

Los efectos creados por títulos son casi exclusivamente de carácter social. Unas escasas directrices rigen qué efectos pueden crear los títulos.

Los títulos no pueden causar daño físico directo o indirecto (aunque pueden reducir temporalmente la Fuerza de Voluntad).

Los efectos que crean efectos físicos sólo pueden afectar al portador del título.

Los efectos no pueden forzar o impedir a un personaje a tomar un curso de acción. Sin duda pueden hacer las cosas más difíciles, pero el otro Vástago siempre tiene la opción de hacer el intento o no.

Títulos específicos de Clan

El capítulo de los títulos seguía aumentando y aumentando. Cuando finalmente alcancé las 13.000 palabras y ninguna de ellas se había empleado en títulos específicos de Clan, Eddy, Rich y yo lo discutimos. Desde una postura puramente matemática, hacer un único título por cada Clan habría supuesto otras 3.000 palabras. Un vistazo tan mínimo apenas valía la pena, pero añadir dos títulos por Clan habrían sido otras 6.000 palabras y sólo habríamos arañado la superficie.

Así que lo recortamos. En lugar de hacer un trabajo parcial y chapucero, decidimos poner los títulos específicos de Clan... en algún otro lugar del calendario de publicaciones. Guiño, guiño.

PARA VUESTRO DIVERTIMIENTO Y EDIFICACIÓN: LA TABLA DE FUNCIONAMIENTO ORIGINAL QUE JUSTIN IMPROVISÓ Y QUE NUNCA ACABAMOS PUESTO QUE ESTA SECCIÓN FUE ELIMINADA:

Paso del efecto	Duración	Dificultad o reserva de dados	Frecuencia	Circunstancias
Gratis	Una acción	—	Una vez por plazo del título	Singulares
1	Una escena	+/-1	Una vez por año	Muy reducidas
2	Una noche	+/-2	Una vez por mes	Poco común
3	Un mes	+/-3	Una vez por noche	Frecuentes
4	Un año	+/-4	Una vez por escena	Muy habituales
5	Permanente (incluso después de que el vampiro renuncie al título)	+/-5	Siempre que se quiera	Universales

La Gran Mascarada (Nueva Orleans, Luisiana)

En los últimos años, Vástagos de todo el mundo se han acostumbrado a dejarse caer por la “ciudad de los vampiros” a principios de otoño, haciendo uso tanto de las comodidades de los hoteles de lujo como del temerario abandono del Distrito Francés. El Príncipe de Nueva Orleans abre su dominio reticentemente a estos invitados, los cuales tensan la Mascarada hasta casi romperla cuando más de un millar de vampiros apelan a su hospitalidad aunque sea brevemente.

Los fines de esta asamblea parecen cambiantes, asisten vampiros de todos los Clanes, que contemplan toda una semana de neutralidad por parte de todos los asistentes (al menos a plena vista de los demás). Las celebridades de la Camarilla se codean con los iconos del Sabbat, y los agentes de la Verdadera Mano Negra conversan con alborotadores Anarquistas y místicos del Inconnu. La reunión es a la vez política y apolítica, una oportunidad para que los no-muertos se relacionen sin el castigo de sus Sectas... pero se hacen muchos contactos y se forjan muchas relaciones en este extraño crisol que “celebra” la condición vampírica.

Un grupo de Vástagos emprendedores de diversos Clanes y Sectas planean el evento, con énfasis en algunos puntos significativos de interés vampírico. En

años previos se han visto subastas de antigüedades, simposios sobre escatología y orígenes, e incluso eventos puramente sociales como encuentros de Clan, ágapes e irónicas visitas guiadas a cementerios.

Entre los Vástagos, cuyas no-vidas están atormentadas por los horrores que presencian cada noche, la oportunidad de sencillamente disfrutar de la oscuridad y hacer a un lado las preocupaciones de la Jyhad y la Guerra de las Edades es un bienvenido respiro en una eternidad de Condenación.

Por qué se eliminó

Esto fue algo duro de recortar, pero al final tuve que tomar esa decisión. Aquéllos que han estado en la convención anual de Mundo de Tinieblas de White Wolf en Nueva Orleans han disfrutado enormemente del “Dónde es dónde” de los Condenados, pero muchos también sintieron que su inclusión era un poco demasiado “meta-juego”, un poco sesgado en favor de los aficionados. No podía rebatir eso. Lo puse en el capítulo en un primer momento como forma de decir “gracias” a todos los aficionados que viajaban cientos o incluso miles de kilómetros para ser parte del fenómeno. Pero como localización de la ambientación tensaba demasiado la Tradición de la Mascarada para ser creíble y algunos otros lugares servían al mismo propósito. Al final, estoy contento de que haya sitio para ella aquí, así que úsala como desees, pero no quiero que arriesgues la integridad de la Mascarada por algo que es una broma interna con un astuto guiño para aquéllos que saben qué buscar.

CAZADORES CAZADOS II

Primavera de 2015

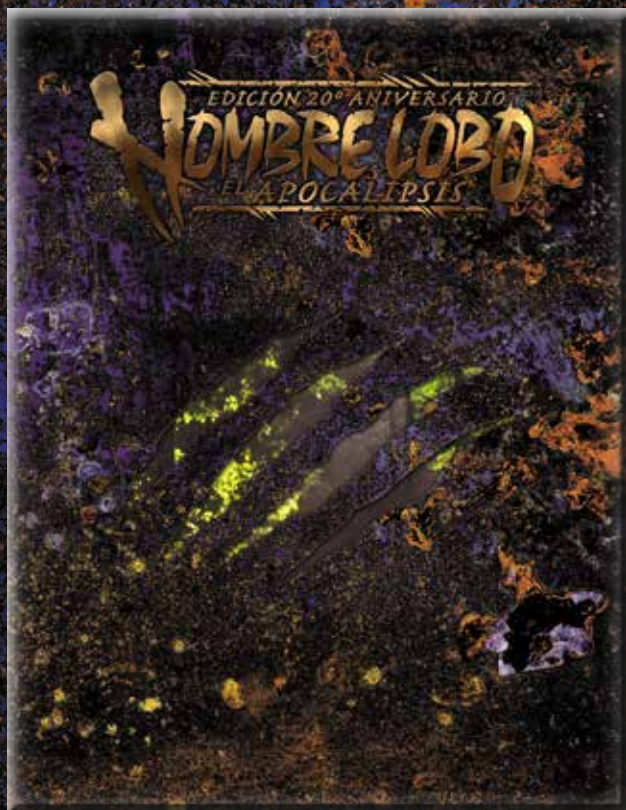


-
- **Sistemas para interpretar a un cazador de vampiros, alguien que caza Vástagos en el Mundo de Tinieblas.**
 - **Sistemas de juego con consejos prácticos y tácticas de equipo que usar contra los Condenados.**
 - **Sistemas actualizados para los poderes sobrenaturales de los Númina que pueden proporcionar a los cazadores cierta ventaja contra los no-muertos.**
-



HOMBRE LOBO: EL APOCALIPSIS

Edición 20º Aniversario



Hombre Lobo: El Apocalipsis 20º Aniversario
(2015)

Pantalla del Narrador H20
(2015)

El Desollador
(Próximamente)

Razas Cambiantes
(Próximamente)

Rabia por el Mundo
(Próximamente)



Carta de agradecimiento a los fans de Mundo de Tinieblas

En marzo de 2011, CCP, empresa poseedora de los derechos de Mundo de Tinieblas, anunció la segunda *Grand Masquerade* (GM) en Nueva Orleans siguiendo la estela de la gloriosa convención del año anterior. Por las mismas fechas, anunció una edición de *Vampiro: La Mascarada* 20º Aniversario (V20). Todo hacía presagiar que nos encontrábamos ante el inicio del renacimiento de Mundo de Tinieblas (MdT).

El V20 en su edición en inglés tuvo un período de preventa (que no mecenazgo) de dos meses, el cual hubo de ser ampliado dos semanas más por la (inesperada) buenísima acogida que el libro estaba teniendo. Y, también, porque gran parte de la comunidad de fans se estaba enterando de la noticia en oleadas. La comunidad de fans estaba deslabazada en Europa y en otros lugares en los que la presencia de los grandes clubes de MdT conectados con White Wolf era menor o inexistente.

El V20 edición GM se distribuyó en exclusiva en la *Grand Masquerade* 2011, la guinda del mayor evento de Mundo de Tinieblas jamás celebrado. Esta edición deluxe sólo se diferenciaba de la otra en dos grabados adicionales en la portada: “The Grand Masquerade” y “New Orleans 2011”. En los meses posteriores, el V20 deluxe no GM fue llegando a los demás destinos. Algunos de los receptores no eran nativos en inglés pero, no sabiendo si el libro llegaría a salir en su idioma y siendo que una compra es un muy tangible apoyo a un proyecto, se habían decidido a adquirirlo.

Entremedias de esos envíos, en octubre de 2011, CCP despidió a gran parte de los empleados de White Wolf, catástrofe que hacía los sueños se empezaran a desvanecer. Parecía que no habría continuidad para lo que la *Grand Masquerade* y el V20 habían iniciado, y que sólo se había tratado de efímeras chispas en la oscuridad.

Afortunadamente, en 2012 nació Onyx Path de la mano de Richard Thomas, el sempiterno director artístico de todo Mundo de Tinieblas, quien se ha encargado de continuar con un legado que implica no sólo la publicación de nuevos libros, sino también un contacto más cercano con la comunidad (desarrollo abierto, redes sociales...) y una vocación internacional (medidas del Sistema Internacional, precisión en la descripción de lugares y costumbres fuera de los Estados Unidos, mayor corrección al usar términos de lengua no inglesa, etc). El mismo año, nació By Night Studios, empresa dedicada a libros de Mundo de Tinieblas para partidas en vivo. Resurgía la esperanza.

No obstante, en el verano de 2012 todavía no estaba claro quién recogería el testigo de la publicación del V20 en otros idiomas. Desde Onyx Path, buscaron aliados potenciales en diversos países. En España en particular no parecía haber nadie interesado. “Vampiro está muerto”, se decía. Un grupúsculo de fans se decidió a sacar el proyecto adelante a finales de ese año, aviándose con la traducción y la maquetación, constituyendo Biblioteca Oscura para poder comprar la licencia, y aliándose con Nosolorol en 2013 para aumentar la capacidad de distribución, así como para mejorar la calidad del producto manteniendo un precio razonable.

En mayo de 2014, se lanzó el mecenazgo del V20 en papel y en español. ¡La respuesta fue magnífica! En realidad, “Vampiro estaba no-muerto”, como siempre debía haber sido. La ilusión que había nacido en 2011 podía seguir prosperando. Y podía hacerlo en español y con la calidad que todo fan de Mundo de Tinieblas merece.

Gracias por todo vuestro apoyo, por confiar en nosotros y por darnos la oportunidad de devolver la ilusión a esta comunidad. Gracias infinitas y bienvenidos de nuevo al Mundo de Tinieblas.



COMPANION

Más secretos de la noche

¿Tiene más autoridad un Príncipe que un Priscus? ¿Cómo les ha ido a los Anarquistas durante las noches actuales? ¿Pueden las Arpías declarar nulo un favor? Estas preguntas y más detalles secretos de la Estirpe tienen sus respuestas en el **V20 Companion**: un manual complementario que detalla algunos de los mejores puntos de ser un no-muerto. Éste fue el primer suplemento que se publicó en inglés como apoyo de **Vampiro: La Mascarada 20º Aniversario**, y el cuarto producto de la línea V20 que se publica en español.

El V20 Companion incluye:

- Información sobre los títulos y la prestación, pilares de la sociedad de la Estirpe.
- Una visión ampliada sobre cómo los vampiros modernos usan la tecnología.
- Más de una veintena de localizaciones místicas de interés diseminadas por todo el Mundo de Tinieblas.

