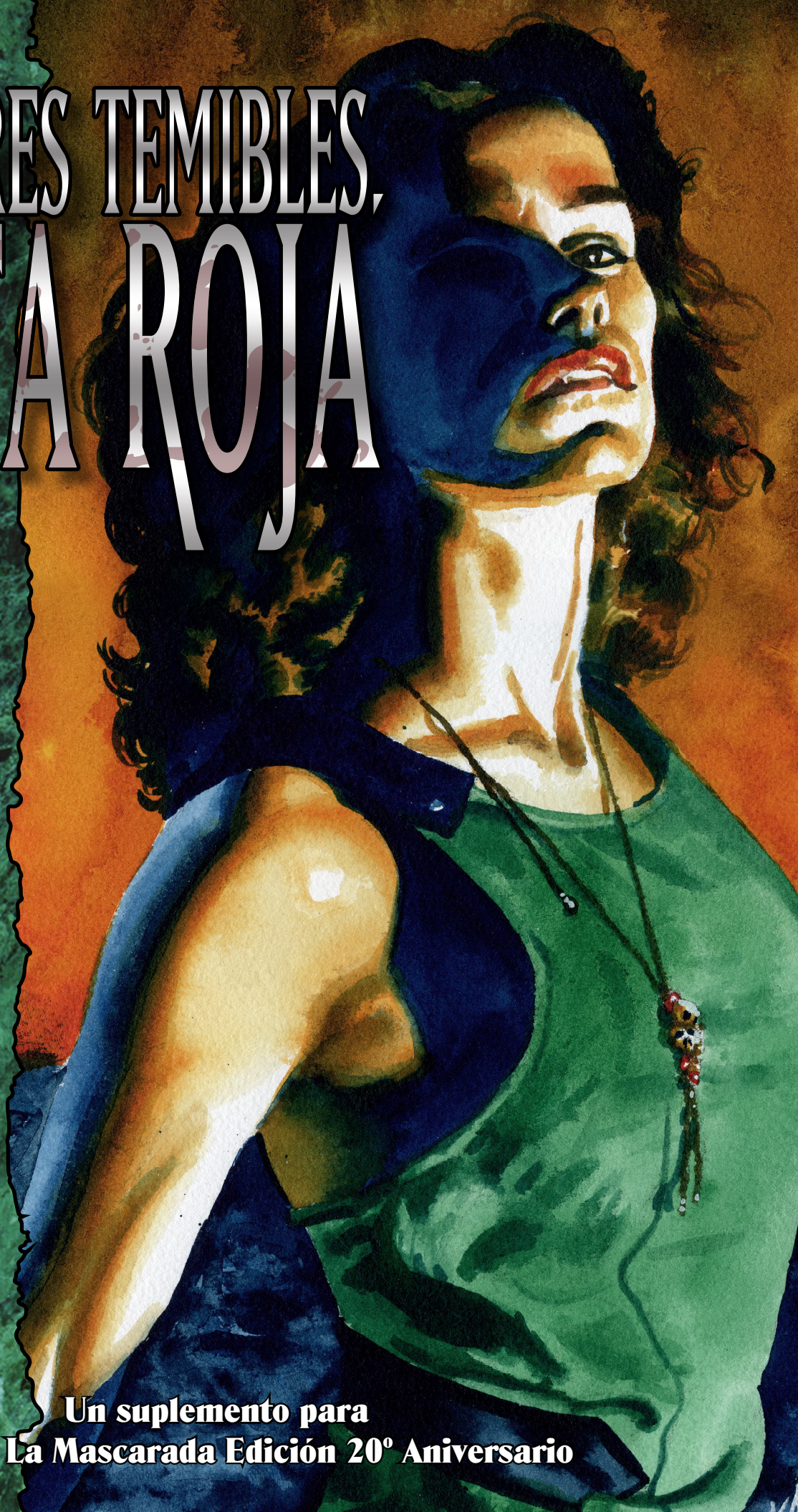


NOMBRES TEMIBLES, LISTA ROJA



Un suplemento para
Vampiro: La Mascarada Edición 20° Aniversario

NOMBRES TEMIBLES, LISTA ROJA



Monica Valentinelli y Matt M. McElroy

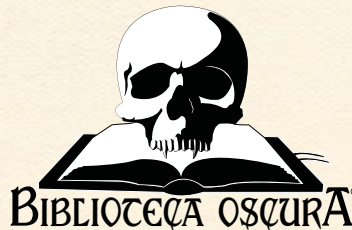
KM
201

Créditos

Escrito por: Monica Valentinelli y Matt M. McElroy.
Desarrollado por: Matt M. McElroy.
Editado por: Danny James Walsh.
Director creativo: Richard Thomas.
Dirección artística y diseño: Michael Chaney.
Ilustraciones: Ken Meyer Jr. con Leif Jones, Mike Danza, Michael Gaydos, Kirk Van Wormer.

Edición en Español

Coordinador de la línea: Héctor Gómez Herrero.
Traductores: Aixa Algaba Maye, Héctor Gómez Herrero, Daniel M. Schultes.
Correctora: Alejandra “Argéntea” González.
Maquetador: Marcos Manuel “EnOch” Peral Villaverde.
Coordinador editorial: Sergio M. Vergara
Publicado por: Nosolorol Ediciones,
c/ Ocaña 32, 28047 Madrid



© 2017 White Wolf Entertainment. Todos los derechos reservados. La reproducción sin el permiso escrito de la editorial está expresamente prohibida, salvo para la elaboración de reseñas y las hojas de personaje en blanco, que pueden ser reproducidas solo para uso personal.

White Wolf, Vampiro, Mundo de Tinieblas, Vampiro: La Mascarada y Mago: La Ascensión son marcas comerciales registradas de White Wolf Entertainment AB. Todos los derechos reservados. Vampiro: El Réquiem, Hombre Lobo: El Apocalipsis, Hombre Lobo: El Exilio, Mago: El Despertar, Promethean: The Created, Changeling: The Lost, Hunter: The Vigil, Geist: The Sin-Eaters, V20, Anarquistas Liberados y Sistema Narrativo son marcas registradas de White Wolf Entertainment AB.

Todos los derechos reservados. Todos los personajes, nombres, lugares y texto del presente documento son propiedad de White Wolf Entertainment AB.

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 the Onyx Path online en <http://www.theonyxpath.com>.

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

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

TABLA DE CONTENIDOS

Introducción	6	Kemintiri	77	<i>Nivel dos</i>	101
Tema y atmósfera	6	El papel del Alastor	83	<i>Nivel cinco</i>	101
Cómo usar este libro	6	Cualificación	83	Herramientas del Narrador	103
Lexicón	7	Política vampírica	85	Cómo empezar	103
Material de referencia	7	<i>Justicar</i>	85	Tema	103
Historia y tradición	9	<i>Arcontes</i>	85	<i>Cazador y presa</i>	104
El papel de las Tradiciones	9	<i>Alastores Rojos</i>	86	<i>Una lucha eterna</i>	104
<i>Convocar la Caza de Sangre</i>	10	<i>Josianos</i>	86	Atmósfera	104
<i>La Lista Roja</i>	11	Deberes y responsabilidades	86	<i>Paranoia</i>	104
Historia de la Lista Roja	13	Políticas y procedimientos	89	<i>Vigilancia</i>	105
<i>Orígenes entrelazados</i>	14	<i>La marca taumatúrgica</i>	90	Estilos de juego	105
<i>Primera mención</i>	15	Tácticas	90	<i>Acción</i>	105
<i>Época actual</i>	17	<i>Influir a otros aliados</i>	91	<i>Investigación</i>	107
Nominar a un Anatema	19	Usar Disciplinas	93	Manejar tus personajes	108
<i>Nominaciones</i>	20	<i>Animalismo</i>	93	Crónicas existentes	
<i>Eliminación</i>	21	<i>Auspex</i>	93	frente a nuevas	109
Política	21	<i>Dominación</i>	94	Configuraciones de coterías	110
<i>El papel de los Justicar</i>	22	<i>Ofuscación</i>	94	<i>Sin Alastores</i>	110
Cazar a los Anatemas	23	<i>Presencia</i>	94	<i>Con Alastores</i>	111
<i>Alastores</i>	24	<i>Protean</i>	94	<i>Con Josianos</i>	112
Reclamar el Trofeo	25	<i>Taumaturgia</i>	95	Ganchos para historias	113
<i>Rechazar las recompensas</i>	26	Personajes y Rasgos	97	Anatemas alternativos	116
<i>La Marca del Trofeo</i>	26	Cómo empezar	97	<i>Casos de estudio</i>	116
<i>Recompensas de Clan</i>	26	<i>Concepto</i>	97	Senda de las	
Rabbat	29	<i>Motivación</i>	97	Revelaciones Perversas	121
Raymond Narcisse	33	Trasfondos	98	Ética de la Senda	122
Kyoko Shinsegawa	37	<i>Aliados</i>	98	Historia	122
Christopher Barrow	41	<i>Arsenal</i>	98	Prácticas actuales	122
Alex Swift	45	<i>Contactos</i>	98	Descripción de los seguidores	122
Germaine	49	<i>Criados</i>	98	Seguir la Senda	123
Francisca Santos dos Rodrigues	53	<i>Estatus</i>	98	Rituales de Taumaturgia Oscura	123
Ayisha Jocastian	57	<i>Generación</i>	99	<i>Rituales de nivel uno</i>	124
Karen Anatos	61	<i>Identidad Alternativa</i>	99	<i>Rituales de nivel dos</i>	124
Valerius Maior	65	<i>Mentor</i>	99	<i>Rituales de nivel tres</i>	125
Dylan Bruce	69	Disciplinas Combinadas	99	<i>Rituales de nivel cuatro</i>	125
Petaniqua	73	Nuevos Méritos y Defectos	100	<i>Rituales de nivel cinco</i>	125
		Nuevos rituales taumatúrgicos	101	<i>Rituales de nivel variable</i>	126

13 de julio, 1994

Querido Valerius,

Si en efecto estáis leyendo estas palabras es que han sucedido dos cosas. La primera es que nuestra transacción se desarrolló sin traiciones y no he tenido que mataros. En segundo lugar, he verificado que la Poción de Vitalidad que obtuvisteis del Sabbat es genuina y ahora obra en mis manos. La receta de la pócima es un pago adecuado por la información de esta carta sobre la Lista Roja, también conocida como los más buscados de la Camarilla. Sé que lo encontraréis tan interesante como lo he hecho yo.

En este punto es donde corresponden las advertencias. La primera se refiere a vuestra fascinación conmigo, vuestras preguntas y vuestras patéticas intenciones para atraerme a vuestra causa. Haríais bien en olvidarme, pues vuestra curiosidad comienza a poner en riesgo vuestra propia supervivencia. Si alguna vez intentáis volver a contactar conmigo, me aseguraré de que vuestros ojos de colores dispares ardan al Sol. Espero que en esto estemos de acuerdo.

Aparte de eso, creo que vuestro intento de reunir a los más buscados es difícilmente realizable, cuando no una completa locura. Si no confiáis en nadie, ¿qué os hace pensar que alguien confiará en vos? Sin embargo, todos somos arañas con apariencia humana, ansiosas de sangre y conspiraciones. ¿Por qué habría de negar las vuestras? Quizás, si fracasáis, logre convertir a los Anatemas en mi propia Secta.

La segunda advertencia guarda relación con la información que he incluido en esta carta. No dejéis que os engañe la apariencia de la lista de los más buscados. Aunque hayáis oído que la crearon en tiempos de J. Edgar Hoover, junto con su versión mortal, desde entonces he descubierto que la Lista Roja fue un secreto guardado durante siglos, incluso para mí. Hay diferencias fundamentales entre ambas. Prestad atención.

La lista de los más buscados de la Camarilla no es una simple lista de criminales culpables, es también una palestra para la venganza en la que los Justicar se enfrentan a sus enemigos. Puesto que los nombres en la Lista están bajo una Caza de Sangre general de la Camarilla, actúa como anuncio contra todos aquéllos que los Justicar deseen destruir. Hay pocos en la Lista Roja, con las excepciones de vos, Dylan, Petaniqua y yo misma, que merezcan tener sobre sus cabezas el peso de la sociedad vampírica. Cualquiera de ellos os dirá que se considera inocente. Pero vos y yo sabemos que la voz inocente es pequeña y a menudo se ahoga en un océano de crueldad. Y también conocemos el poder de los Justicar y el peligro de sus caprichos.

Encontraréis un disco informático junto con este paquete en el que se incluyen los nombres de aquéllos que actualmente están en la Lista Roja. Comprended que la información puede estar desfasada. Intento estar al día de las novedades de la Lista, llamadlo si queréis un pequeño proyecto del que disfruto. Sin embargo, mis contactos ya no son tan de confianza como lo fueron en el pasado, gracias a Infernalistas como vos.

Os daréis cuenta de que mi propio nombre ocupa el primer lugar de la Lista. No debería sorprenderos, pues lleva tiempo en ella.

La Lista Roja se creó originalmente durante las primeras noches de la Camarilla en el continente europeo. Supe por primera vez de la Lista en Londres, hace muchos años, pero me olvidé de ella hasta que estuve de vuelta en la Camarilla. Se revisó en los Estados Unidos durante los años treinta cuando Hoover, jefe del FBI, confeccionó un registro con todos sus enemigos. Por supuesto, la Camarilla no era inmune a las mareas políticas que barrieron el mundo en esa época. Su guerra de doscientos años contra el Sabbat en el Nuevo Mundo los dejó en un perpetuo estado de ansiedad. Fue una época de desacuerdos, indecisión y reglas quebrantadas. Qué caos, querido, y qué deseable implacabilidad. Fue una época maravillosa para estar en el poder.

En ese período, el Justicar del Clan Ventrue fue reemplazado por un impostor: yo. Conservé su cargo durante cinco años, manipulando los vastos recursos del linaje así como eliminando enemigos que había acumulado a lo largo de los siglos. No me preguntéis cómo lo hice. Es ya cosa del pasado, y no soy de las que se regodean en éxitos preteritos ni desvelan secretos personales.

Mi tiempo como Justicar me permitió vislumbrar los secretos de la Lista Roja y cómo se mantenía. Descubrí que los Alastores eran un grupo especial de Arcontes dedicado específicamente a destruir Anatemas, y pude nombrar a varios

candidatos antes de que me descubrieran en 1937 y me obligaran a huir. Pero atemorice seriamente a la Camarilla. La Lista Roja fue revisada tras mi partida, justo después de que los Ventrue nombraran a un nuevo Justicar. El humillado Clan se lo hizo tragar con delicadeza a la Camarilla.

En las primeras noches, los Alastores tuvieron un sorprendente éxito. Se movían en silencio y asesinaban Anatemas que ni siquiera sabían que existía la Lista Roja, no digamos ya sospechar que estaban en ella. Pero su pericia en la batalla no les duró mucho. Me deslice de un buen número de ellos después de que me dieran caza.

Ambos sabemos cuán difícil resulta a los Toreador guardar un secreto. Dales una tarima y hablarán sin parar hasta que salga el Sol. Tras mi partida, el secreto de la Lista Roja revisada se rompió al cabo de una década. Oí que los Justicar habían cambiado de opinión y decidieron aumentar sus esfuerzos en la Caza de Anatemas después de que los duismes de los Toreador expusieran los nombres, mi nombre, en la Lista. Esta revelación de la Lista al resto de la Camarilla no sentó bien a todos los Vástagos, especialmente los Príncipes, y los Justicar se encontraron con un desaguado político entre manos. Muchos Vástagos perdieron su interés por convertirse en Alastores, incluso pese a las potenciales recompensas que obtendrían, para evitar quedar estigmatizados.

Aparte de la carencia de Alastores, los Justicar se vieron abrumados por muchos otros problemas en el siglo XX. Algún afortunado gamberro Brujah derrotó a un Anatema y cometió Diablerie sobre él. También he oído que los dolores de cabeza adicionales están causados por los cultos de la Gehenna y que algunos Alastores están perdiendo la voluntad de dar Caza a los Anatemas.

En vez de dejar la Caza en suspenso, los Justicar han doblado y triplicado sus esfuerzos para reclutar más Alastores que den Caza a los Anatemas. Su número ha crecido, Valerius, y temo que varios de los nombres incluidos en este disco pueden no ser ya relevantes.

Y así han llegado los noventa. Quién sabe lo que pasará. Por supuesto, los Anatemas se han visto obligados a adaptarse al peligro. Nos estamos perfeccionando en nuestra desesperación, nuestra hostilidad y nuestro instinto de supervivencia. Somos las cucarachas de la sociedad vampírica, apresurándonos a la sombra de nuestros cazadores y alimentándonos de su ruina. Si nuestro reflejo de las virtudes de los Vástagos es infame, ¿no deberían ser entonces nuestros crímenes el epitome de la infamia?

No tenemos oportunidad para la redención o el indulto. Ninguno de nosotros, Valerius. Realmente no importa lo que hicimos o a quién molestamos. Avanzamos en la jerarquía de nuestros pecados, los cuales se han cometido en defensa de nuestras vidas. Justificamos nuestra presencia en la Lista Roja al desafiar a sus creadores, siendo nuestro único consuelo la Gran Noche que se aproxima y que caerá sobre todos nosotros.

Para acabar, debo recordaros que este disco contiene los nombres, historias (hasta donde las he podido compilar) y otras piezas de vital información. Al entregaros estos valiosos datos, junto con los carteles de "se busca" de los Anatemas, cumplo con mi parte del trato. Cualesquiera que sean vuestros reforzados planes, esta información debería bastar para sostener vuestros esfuerzos.

Tened en cuenta que si uno de nosotros cae, las prioridades de la Lista se reordenan y otro nombre ocupa el vacío. Por supuesto, yo estoy demasiado encariñada con mi puesto a la cabeza como para desprenderme de él. Oiréis hablar de los terrores que causaré a los Vástagos en las noches por venir. Con el tiempo, la Camarilla entenderá lo sabio que fue colocarme en lo alto de la Lista. Seguiré usando a los Alastores para afilarme las uñas, y vos también, si tenéis media sesera. Somos mortíferos cuando nos acorralan, pero la entidad infernal que adoraís os comerá vivo si permitís que los Vástagos tuerzan lo que sea que estéis planeando.

Buena suerte. Os veré en la Gehenna, si los Alastores no os alcanzan antes.

Oscuros besos,

Kemintiri

INTRODUCCIÓN

Liv: «¿Qué me está pasando?»

Constantine: «Estás despertando. Ahora ves el mundo como es en realidad».

— “Non Est Asylum”, serie de televisión de Constantine (2014)

Nombres Temibles, Lista Roja explora la Camarilla bajo una luz distinta al presentar a los mayores enemigos de los Vástagos y los cazadores encargados de eliminarlos. Secretos mantenidos ocultos durante siglos quedarán expuestos al hacerse pública la Lista Roja y compartirse la verdad de quienes los persiguen, los Alastores.

Tema y atmósfera

Cada Anatema es el corazón de una crónica, una fuerza que da poder a muchas historias. Juntos, los trece nombres de la Lista Roja representan lo que más teme la Camarilla. A pesar del papel que los jugadores puedan tener, el tema de una crónica en la que se incluya a los Anatemas explora las diferencias entre **Cazador y Presa**. Al margen de los detalles, todos los Vástagos dan Caza a los Anatemas o se han convertido en los cazados. La tensa relación entre cazador y presa marca el tono de toda la crónica y fuerza a los jugadores a tomar partido y perseguir a esos condenados o convertirse ellos mismos en involuntarios peones. Aquí el cazador no sólo representa a los Alastores que reciben el encargo de eliminar a los Anatemas, sino también a todos los leales a la Camarilla que harán cuanto esté en su mano por ayudarles. Las presas, pues, no se reducen a los nombres de la Lista Roja, sino que incluyen además a todos los enemigos de la Camarilla que ayudan a los Anatemas.

La atmósfera de una crónica con una caza como tema central puede variar ampliamente, pero habrá uno que imbuirá cada historia: la **paranoia**. Cualquier partida que incluya a

los Anatemas resultará en vampiros mirando por encima de sus hombros, hablando con sus contactos y actuando con más cautela de la que normalmente emplearían. El nivel de paranoia y de desconfianza aumentará en cuanto trasluzcan los detalles de los avistamientos de los Anatemas. Por ejemplo, si alguien ve a la Reina de los Disfraces, Kemintiri, los Vástagos se pueden pensar dos veces qué secretos revelarían a aliados en los que antes confiaban, pero ese miedo podría alcanzar proporciones épicas si Infernalistas como Dylan Bruce, Valerius Maior y Francisca Santos dos Rodrigues empezaran a reclutar o manipular a otros Vástagos para que se les unieran como vampiros impíos.

El tema y la atmósfera se detallan con mayor profundidad en el capítulo para el Narrador en la **pág. 103**, donde se ofrecen consejos para el tipo de crónica que quieras desarrollar.

Cómo usar este libro

Nombres Temibles, Lista Roja abarca un aspecto más oscuro y peligroso del V20. Los capítulos que incluimos permitirán a los Narradores incluir Anatemas en una crónica, ya sea directa o indirectamente. Los jugadores, por otro lado, pueden decidir cumplir el papel de cazadores y convertirse en Alastores.

El **Capítulo Uno: Historia y Tradición** proporciona una perspectiva general sobre cómo los Anatemas, la mayor amenaza de la Camarilla, se cruzan en la historia y la naturaleza política de la Camarilla.

El **Capítulo Dos: Trece Anatemas** expone a los miembros de la Lista Roja. Se describe a cada Anatema en la Lista actual para los miembros de la Camarilla.

El **Capítulo Tres: Papel del Alastor** describe en profundidad y desde distintos ángulos el papel de los Alastores, cazadores bien pertrechados a quienes se les encarga específicamente Cazar a los Anatemas hasta sucumbir al Letargo o a la Muerte Definitiva. Este capítulo describe en profundidad su papel desde distintos ángulos.

El **Capítulo Cuatro: Personajes y Rasgos** usa material del V20 y presenta nuevas reglas pensadas para los Alastores. Para interpretar a un Alastor, los jugadores requieren un set de reglas personalizadas preparadas para enfrentarse a los rigores de su cargo. Este capítulo usa material del V20 y presenta nuevas reglas pensadas para los Alastores.

El **Capítulo Cinco: Herramientas del Narrador** proporciona una gran cantidad de consejos para dirigir una crónica que use el material de este libro e incluye semillas de historias que permitan introducir a los Anatemas en cualquier crónica.

El **Apéndice: Senda de las Revelaciones Perversas** expone en toda su oscura gloria la Senda de las Revelaciones Perversas, seguida por los Infernalistas. Aquí también se incluyen rituales de Taumaturgia Oscura.

Lexicón

Alastor: Un Vástago que da Caza a los peores enemigos de la Camarilla. Los Alastores son designados por los Justicar y se espera que sigan Cazando hasta la Muerte Definitiva.

Alastor Rojo: Un escuadrón de Alastores de élite, altamente cualificados. Los Alastores Rojos son nombrados en base a las acciones de los Vástagos durante la Caza.

Anatema: Un vampiro, mortal u otro tipo de criatura sobrenatural, que amenaza la estabilidad y la seguridad de la Camarilla de un modo tal que los Justicar han determinado que el único modo de tratar con esas amenazas es matarlas.

Auditor: Un término impreciso que describe a los Vástagos que sirven a los Alastores. A menudo forman parte de la misma coterie que los Alastores y son Vástagos sin cargo.

Bellator: Cualquier Vástago capaz al que se recurre para ayudar en un enfrentamiento físico con uno de los Anatemas. Los Bellatores incluyen tanto Vástagos con cargo como sin él y reciben algún tipo de compensación por sus servicios.

Clan Patrocinador: La Caza de cada Anatema está patrocinada por un Clan específico. Normalmente, el Clan Patrocinador es el que más se beneficiaría de la muerte o captura de un Anatema. También se puede referir a él como Clan Trofeo.

favor de Clan: Valiosos favores que reciben la forma de regalos o intercambios sociales, ofrecidos por un Clan determinado como incentivo para dar Caza a los Anatemas.

Lista Roja: Una lista de los trece Anatemas más buscados de la Camarilla.

Marca de la Bestia: Un insulto usado para describir la Marca del Trofeo.

Marca del Trofeo: Una marca taumatúrgica que todos los Alastores reciben al ser nombrados. Esta marca la crean los Tremere.

ordalía roja: Los Justicar pueden obligar a los Vástagos que invoquen su ira a sufrir este tipo de castigo como penitencia por su desaire. Las ordalías rojas se diseñan para que beneficien de algún modo a los Alastores.

Trofeo: La recompensa que un cazador recibe al eliminar a un Anatema. A menudo los Trofeos son ofrecidos por el Clan Patrocinador y son concedidos a un solo Vástago.

Material de referencia

Nombres Temibles, Lista Roja sigue los pasos de **Hijos de la Revolución, Ritos de la Sangre y Cazadores Cazados II** para ofrecer una perspectiva nueva sobre los vampiros que cazan vampiros, magos y otras poderosas amenazas con la bendición de la Camarilla.

Cazar a seres sobrenaturales es algo común en libros, series de televisión y películas. Muchas de las investigaciones se pueden aplicar al tipo de tareas que los Alastores pueden llevar a cabo en sus misiones. Desde series como *Buffy, cazavampiros* y *Sobrenatural* a libros como la *saga de Harry Dresden*, *Anita Blake, cazavampiros* y la serie de *Greywalker* no escasean las fuentes de inspiración a las que recurrir.

Los vampiros que cazan otros vampiros, por otro lado, son un tipo de historia de investigación menos habitual, pues tradicionalmente se les ha presentado como amoraes o malvados, lo que puede dificultar que lectores y espectadores se enganchen. *Angel* y *Blade* son dos de esos ejemplos, pero hay algunos personajes concretos como Mikael Mikaelson de *Crónicas Vampíricas* que intentan matar a otros vampiros por diversas razones.

Además de estas influencias, el material de referencia que guarda relación con la investigación de los habitantes del infierno es relevante para el material presentado en este suplemento. Para obtener inspiración para una crónica que incluya el infernalismo, el cómic *Hellblazer* y la serie de televisión *Constantine* son fuentes excelentes. Igualmente, sería una buena idea revisar los cómics y las películas de *Hellboy*.



HISTORIA Y TRADICIÓN

«La seguridad es, en su mayor parte, una superstición. No existe en la naturaleza ni tampoco los hijos de los hombres en general la experimentan. Evitar el peligro a la larga no es más seguro que exponerse a él directamente.»

— Helen Keller, *La puerta abierta*

Desde sus inicios en el siglo xv, la Camarilla se ha visto acechada por vampiros que se afanan con uñas y dientes en frustrar sus intentos para traer algo de orden a las noches. Algunos enemigos de la Camarilla son viejos y están organizados, como el Sabbat, o pueden ser antiguos miembros suyos antes respetados. Otros enemigos se lanzan tras décadas de planes como los Tlacique, quienes se dice que se están movilizando en contra de la Camarilla en Centroamérica.

Pese a que un grupo extenso de vampiros pueda ser más fácilmente identificable como una amenaza, otros enemigos son más difíciles de detectar en un principio. Unos pocos vampiros tienen suficiente poder y autoridad de forma individual para amenazar a una organización global de Vástagos y sobrevivir. Los que logran hacerlo quedan sujetos a las leyes de la Camarilla y son tratados como corresponde. Pero incluso entonces no siempre los líderes de la Camarilla exponen de forma pública sus amenazas como lo que son.

Los Fundadores de la Camarilla creen que las leyes de la organización, en la forma de las Tradiciones, se crearon para, en cierto modo, proteger a todos los vampiros, sin tener en cuenta Clan o Línea de Sangre.

El papel de las Tradiciones

Para dar forma y guiar a la sociedad vampírica hacia una organización mundial, los primeros líderes de la Camarilla previeron la necesidad de un sistema de creencias común. Comprendieron los desafíos de gobernar a Vástagos que provienen de Clanes distintos y comparten creencias distintas, pero también comprendieron

que siempre existiría la interpretación matizada de los Príncipes. Aunque no haya dos dominios exactamente iguales, los Fundadores pensaron que la política interna de la Camarilla funcionaría mejor si la mayoría de Vástagos estaba de acuerdo en una premisa básica o en un conjunto de principios fundamentales.

Y aquí entran en escena las seis Tradiciones. Estas leyes, implementadas por la Camarilla y nunca cuestionadas, vinculan a todos los Vástagos y los unen mediante sus creencias. Se cree que la mayoría de vampiros, sin importar dónde vivan o quiénes sean sus Sires, conoce estas seis Tradiciones. De este modo, romper *una* de ellas puede acarrear la Muerte Definitiva o algo peor. Los castigos impuestos normalmente quedan a discreción del Príncipe o de los Justicar. El modo en *cómo* se hacen cumplir las Tradiciones varía según varios factores, que van desde las circunstancias específicas de la ruptura de una Tradición al rango o los aliados del culpable.

Aunque las Tradiciones se puedan romper, malinterpretar, recompensar y castigar en distinto grado, en cierto modo son el elemento cultural que une a los Vástagos, pues son las leyes que gobiernan a todos los Vástagos de la Camarilla. Estas leyes sirven de base legal a todos sus decretos y pueden ser manipuladas por sus enemigos, quienes no se toman en serio la Mascarada tanto como los Príncipes. Después de todo, una cosa es que un vampiro conozca los recursos, la localización y los aliados de sus enemigos; y otra cosa completamente distinta es introducirse en la mente de un enemigo y manipular la fe de un rival u obligarle a quebrantar una Tradición.

Muchos creen que sin las Tradiciones los vampiros no podrían sobrevivir mucho tiempo en esta época moderna colmada de terribles armas, comunicaciones de alta tecnología y sofisticados



LAS SEIS TRADICIONES

LA PRIMERA TRADICIÓN: LA MASCARADA

No revelarás tu verdadera naturaleza a quienes no sean de la Sangre.

Si lo hicieres, renunciarás a tus derechos de Sangre.

LA SEGUNDA TRADICIÓN: EL DOMINIO

Tu dominio es tu responsabilidad.

Todos los demás te deben respeto en él.

Nadie puede desafiar tu palabra cuando esté en tu dominio.

LA TERCERA TRADICIÓN: LA PROGENIE

Sólo serás el Sire de otro con el permiso de tu Antiguo.

Si creases otro sin el consentimiento de tu Antiguo, tú y tu Progenie seréis eliminados.

LA CUARTA TRADICIÓN: LA RESPONSABILIDAD

Quienes creases serán tus propios hijos.

Hasta que tu Progenie fuere Liberada, deberás gobernarlos en todas las cosas.

Sus pecados son también los tuyos.

LA QUINTA TRADICIÓN: LA HOSPITALIDAD

Honra el dominio de otro.

Cuando llegares a una ciudad extranjera, deberás presentarte a quien gobernare allí.


Sin su palabra de aceptación, nada eres.

LA SEXTA TRADICIÓN: LA DESTRUCCIÓN

Te está prohibido destruir a otro de tu especie.

El derecho de destrucción pertenece sólo a tu Antiguo.

Sólo el más Antiguo de entre vosotros podrá invocar la Caza de Sangre.



cazadores. Dicen que los Justicar son sabios, y ellos saben que estas antiguas leyes protegen a todos los Vástagos, especialmente ahora.

Convocar la Caza de Sangre

Cuando la Camarilla debe encargarse de un vampiro en concreto o de una coterie que haya cometido un crimen grave, el Príncipe convoca una Caza de Sangre para sentenciar a la Muerte Definitiva al Vástago que rompió esa Tradición. Estos actos pueden ir desde una ruptura accidental de la Mascarada, como un Frenesí en el momento más inapropiado en un club nocturno con demasiados testigos; a una equivocación, como un vampiro de Decimotercera Generación que pone a prueba la relación con su Sire creando más Progenie; o un crimen intencionado, como infiltrarse en la ciudad de otro Príncipe para espionar a un Clan rival o cometer Diablerie.

Aunque en última instancia depende del Príncipe convocar o no una Caza de Sangre, tal condena es un asunto serio y normalmente requiere pruebas y testigos que demuestren las fechorías del sospechoso. Aun así, dentro de la Camarilla es prácticamente imposible evitar que las rivalidades de Clan, una búsqueda de venganza o algún otro desaire afecten al ambiente del Elíseo o el liderazgo del Príncipe. Es posible que un príncipe tome especial cuidado en demostrar, sin lugar a dudas, que un Vástago rival merece que convoquen una Caza de Sangre en su contra, pero sucede menos a menudo de lo que la mayoría de vampiros pudiera pensar.

Las Cazas de Sangre quedan reservadas para amenazas directas a la Camarilla dentro del dominio del Príncipe, y el método más eficaz para provocar la ira de un Príncipe es matar a otro Vástago o cometer Diablerie e iniciar un conflicto entre Clanes. Aun así, algunos otros crímenes también podrían provocar una Caza de Sangre. Éstos deben ser intencionados, pues debe demostrarse que son actos en contra del gobierno del Príncipe. Cualquier acción premeditada que resulte en la ruptura de una Tradición, como violar la Mascarada o crear Progenie sin el consentimiento del Príncipe, normalmente tendrá como resultado una Caza de Sangre.

A los vampiros Cazados se les da normalmente hasta medianoche para abandonar el dominio del Príncipe, un área que a menudo queda restringida dentro de los confines de una ciudad gobernada por la Camarilla como Chicago o Londres. En algunos casos, sin embargo, la geografía puede exigir que dos Príncipes se alíen para que una Caza de Sangre sea efectiva en los dominios de ambos, como Nueva York y Nueva Jersey, o Seattle y Portland.

El principio legal en el que se basa el decreto del Príncipe es la *Lex Talionis*: "ojo por ojo". Una vez se convoca una Caza de Sangre, todos los vampiros dentro del dominio de un Príncipe quedan sujetos a ese fallo y se espera que participen de él.

La mayoría de vampiros comprenden que quebrantar una Tradición puede suponer una Caza de Sangre o algún otro castigo. Ya sean Neonatos o Antiguos, de la Decimotercera

Generación o de la Cuarta, ningún vampiro está al margen del fallo de un Príncipe, incluso si ese vampiro tiene todos los aliados necesarios en los lugares oportunos. La ruptura de una Tradición, de acuerdo con la Camarilla, puede suponer un severo castigo o la Muerte Definitiva.

La Lista Roja

Aunque invocar una Caza de Sangre ha bastado para mantener a la mayoría de vampiros a raya, algunos han demostrado ser lo bastante peligrosos, los que amenazan a *todos* los Vástagos del mundo, por lo que este decreto no basta para proteger a la

CONCEJO DE LA BALANZA

Aunque un Príncipe gobierne su dominio y defienda las Tradiciones según su conveniencia, hay quienes buscan estudiar sus fallos, debatir sobre ellos e influir en decisiones futuras y en su audiencia. El Concejo de la Balanza es uno de estos grupos informales y clandestinos.

Fundado por Critias en el siglo XVI, el Concejo de la Balanza empezó siendo un grupo de filósofos que se reunía de vez en cuando para estudiar la ley de la Camarilla, las Tradiciones y las consecuencias relativas a la Caza de Sangre. Con el paso del tiempo, sin embargo, el Concejo tomó un papel más activo en la política de la Camarilla. Actualmente, se rumorea que está tras la organización con Príncipes locales de Caza de Sangre en varios dominios a la vez, la investigación de mala praxis de los Príncipes e incluso se dice que han llegado tan lejos como para sugerir nuevos Anatemas, Justicar y Alastores.

Aunque el Concejo de la Balanza es un grupo informal, sus miembros esperan que llegue el día en que sean reconocidos dentro del cuerpo de gobierno de la Camarilla. Por el momento, la Camarilla ha reconocido que es un grupo informal que se reúne una vez por trimestre para intercambiar favores, información y críticas. Extraoficialmente, el Concejo de la Balanza tiene unas pocas docenas de miembros, siendo la mayoría Brujah, Nosferatu, Tremere y Ventrue, y se encuentra bajo la dudosa suposición de considerarse mejores perros guardianes que los mismísimos Justicar.



Camarilla. Estos vampiros no son temibles porque los juzguen por sus creencias, habilidades o talentos, sino por sus actos.

El miedo a la Muerte Definitiva, la búsqueda de la propia supervivencia y el deseo de no enfrentarse a la mayor organización de vampiros que el mundo jamás haya conocido implica que la *mayoría* de vampiros dentro de la Camarilla mantendrán las Tradiciones y no intentarán manipular sus leyes a menos que estén seguros de deber hacerlo y de poder salirse con la suya. Después de todo, los Vástagos dan prioridad a sus propios intereses y la Camarilla no siempre está de acuerdo con lo que ellos desean. Es probable que los vampiros que no sólo manipulan las leyes, sino que también las rompen, retuercen y destruyen acaben en la Lista Roja. Este grupo de trece Anatemas es un conjunto de vampiros a los que la Camarilla ha ordenado destruir, *sin importar* el dominio, el Sire o la política.

A diferencia de una Caza de Sangre, los miembros de la Lista Roja no han roto sólo “una” Tradición, cometido “un” acto de Infernalismo o simplemente se han pasado al Sabbat: han actuado conscientemente en contra de más de una Tradición y han cometido serios crímenes contra la Camarilla *muchas* y repetidas veces. Es más, al contrario que el Sabbat o una coterie advenediza de Berlín, se cree que algunos Anatemas tienen la capacidad de infiltrarse en la Camarilla y destruirla desde dentro.

El papel del Príncipe

La Lista Roja, junto con todo lo que acarrea su mantenimiento, queda *fuera* de la jurisdicción de los Príncipes, hecho que molesta a muchos líderes por todo el mundo. Se puede dar Caza a los Anatemas con o sin la cooperación de un Príncipe, aunque pocos estarían dispuestos a contravenir al Círculo Interior, y sin duda desatarán el caos en una ciudad siempre que se encuentre a uno. Para mantener su autoridad, los Príncipes son conscientes de que la Lista Roja actúa en beneficio de todos y que los Anatemas deben ser destruidos.

Aunque algunos Príncipes se preocupan más de proteger su propia posición en vez de hacer lo propio por la Camarilla a un nivel más general, incluso los líderes más mezquinos comprenden el peligro que suponen los Anatemas. Lo que temen no es que la mayoría de ellos amenace la Camarilla a nivel global, sino que estos vampiros no suelen actuar como agentes en solitario. A menudo los Príncipes consideran a los Anatemas como los líderes de sus propias retorcidas organizaciones o incluso como posibles aliados contra amenazas aún mayores. Así, sin importar dónde se encuentre el dominio de un Príncipe, éstos aceptan a regañadientes que todo lo que esté relacionado con los Anatemas queda más allá de su propio poder o influencia. A veces, un Príncipe es el último en enterarse de que un Anatema ha sido visto en su dominio. La falta de información a menudo es lo que más molesta a los Príncipes, y los Justicar sabios blanden este conocimiento como si fuera una espada.

Anatemas

Se tiene que ser un vampiro muy especial para que te añadan a la Lista Roja. Cada Anatema es una criatura poderosa, astuta y peligrosa, capaz de desgarrar una ciudad y destruir Neonatos alocados que decidan ir a por ellos. Aunque a veces otras criaturas distintas a los vampiros forman parte de la Lista Roja, esto es algo que sucede muy poco a menudo. Después de todo, la Lista Roja es una institución creada por Vástagos de la Camarilla y las amenazas de alto nivel más comunes para la organización son casi siempre otros vampiros.

Aunque los Anatemas existan como susurros y rumores en la mayoría de ciudades, en general no son más que leyendas urbanas usadas para atemorizar (o impresionar) a los Neonatos. La mayoría de vampiros de la Lista Roja son amenazas reales *porque* actúan fuera de los edictos de la Camarilla y poco les importa la Mascarada. No les importa ni la Camarilla, ni su política interna ni las Tradiciones. Es más, no suelen seguir las reglas de nadie salvo las suyas propias porque no tienen necesidad de hacerlo. Incluso los Vástagos que acaban en la Lista Roja por razones políticas, como Germaine o Rabbat, pueden acabar demostrando que los Justicar tenían razones para ponerlos en esa lista.

Sin lugar a dudas, no hay enemigo que genere más rumores y especulación que los Anatemas. Muchos Vástagos pueden analizar los nombres de la Lista Roja con la esperanza de encontrar algo que los relacione a todos. Algunos pueden incluso creer que existe un significado oculto en el orden que se da a los nombres, en el Clan del que procede cada Anatema o en cuándo fueron añadidos. Hasta los hay que pueden pensar que los Justicar han diseñado una estrategia basada en la Generación, el Sire o el linaje de un vampiro. A partir del momento en el que la Lista Roja se hizo pública se convirtió en un asunto altamente politizado, como todos los aspectos de la Camarilla.

La verdad, sin embargo, es que cada Anatema es un caso que se gestiona de forma independiente. Cada miembro de la Lista Roja es diferente y tiene sus propias motivaciones, contactos y metas a largo plazo. El único elemento común entre todos los Anatemas es que la Camarilla percibe a cada uno de ellos como una poderosa amenaza que debe ser eliminada. Aun así, esto no impide que muchos Vástagos vean un vínculo donde no existe ninguno, pues los Anatemas no suelen buscarse los unos a los otros para formar una impía alianza. Si finalmente se establece un vínculo entre dos Anatemas esto será porque, en el Mundo de Tinieblas, ningún vampiro poderoso puede pasar inadvertido mucho tiempo.

En el pasado, las filas de los Anatemas ha incluido a portadores de enfermedades místicas, señores de la guerra del Sabbat, Diabolistas en serie, Infernalistas, amenazas a la Mascarada y otros horrores que incluso los Antiguos temen. Sus crímenes son grandes y sus historias lo son aún más, pues los Anatemas representan todo lo que la Camarilla quiere destruir.

Puesto que el Cainita conocido como Dylan ha cometido terribles actos que ponen en riesgo tanto a la Camarilla como al conjunto de nuestra especie

y

Puesto que ha cometido numerosos actos contrarios a las Tradiciones, como la ruptura de la Mascarada, el asalto y asesinato de otros Vástagos en clara violación de las leyes de nuestra Estirpe, y la confabulación con los Vástagos del Sabbat,

y

Puesto que ha confesado dichos crímenes sin arrepentimiento y ha proferido juramentos de sangre de que pretende volver a cometerlos

Sea puesto de manifiesto

Que según la voluntad del Clan Tremere, por la presente es declarado Anatema. Su nombre será incluido en la Lista Roja y se declarará una Caza de Sangre en su contra en todos nuestros Dominios. Quien le brindare auxilio será igualmente considerado culpable y castigado. Que no haya castigo ni censura para cualquiera que bebiere la Sangre de Dylan, pues se ha declarado a sí mismo un proscrito y enemigo de los Hijos de Caín.

Sea así declarado en el 23 de junio de 1987.

Quaestor

Johannes Dee

Domina

*Gabrielle di Righetti
(Justicar)*

Testigo

*Petrodon
(Justicar)*

Historia de la Lista Roja

La decisión inicial para designar a los Anatemas está vinculada a la historia de la Camarilla y a la formación de los Justicar. Durante muchos años sólo el Círculo Interior y sus agentes supieron de la existencia de la Lista Roja. Incluso cuando ésta se hizo pública nunca fue debatida en público, ni siquiera en el Eliseo, por miedo a las ramificaciones que pudiera tener. En muchos sentidos, la Lista Roja es el equivalente a una leyenda urbana que existió durante siglos antes de que se demostrara que era real. Y es que muchos Vástagos se han dado cuenta de que por cada historia relatada sobre la Lista Roja existe un núcleo de verdad esperando a ser descubierto.

Aunque muchos vampiros asumían que debía existir una lista de objetivos a eliminar, muy pocos fueron capaces de verificar que la Lista Roja y los Anatemas eran algo más que simples cuentos. Muchos Vástagos pensaban que vampiros como Petaniqua habían sido enemigos perdurables de la Camarilla sólo por su afiliación al Sabbat. En otras palabras, nunca se les ocurrió a quienes quedaban fuera del Círculo Interior que no era normal convocar lo que interpretaban que era una Caza de Sangre contra el mismo vampiro a la vez en múltiples ciudades. Tal decisión parecía probable, sobre todo teniendo en cuenta que algunos vampiros, especialmente Kemintiri, tenían reputación de estar siempre en movimiento. ¿Qué mejor modo de actuar contra un vampiro en concreto que asegurarse de que todos los territorios de la Camarilla le eran vetados?

Aun así, tal creencia es propia del pensamiento mágico de un Neonato poco versado en la política de la Camarilla. Aunque teóricamente *sería* posible, en la práctica una Caza de Sangre convocada en varias ciudades requeriría el consentimiento y la cooperación de múltiples Príncipes a lo largo y ancho de grandes distancias y muchos dominios. Decir que esto sería una tarea descomunal es quedarse corto, pues las ramificaciones políticas de un edicto de varios Príncipes tendría consecuencias en la Camarilla durante décadas.

Orígenes entrelazados

Pese a que existen muchos hechos sobre la Lista Roja y los Anatemados que hoy en día no son de conocimiento general, hay uno que sí lo es: la Lista Roja se originó en Europa al final de la Revuelta Anarquista. La verdad sobre el origen de la Lista Roja ha quedado oculta por el paso del tiempo, y está relacionada con la fundación de la Camarilla. Algunos afirman que la primera Lista Roja está vinculada a la primera Caza de Sangre y otros creen que los Fundadores crearon la Lista Roja por necesidad cuando vieron que no bastaban las Cazas de Sangre.

Tradicionalmente, cuando se convocaba una Caza de Sangre el Sire del condenado era el responsable de rastrear y eliminar a su Chiquillo por orden del Príncipe del dominio. Intentar expiar sus pecados haciéndose cargo de un Chiquillo descarriado era un modo de ganarse el favor del Príncipe, además de demostrar

la propia lealtad para con la Camarilla debido a que la Cuarta Tradición establece que un Sire es el responsable de las acciones de su Chiquillo. ¿Qué mejor forma de que un Sire demuestre su devoción a un nuevo Príncipe que llevando a cabo esta devastadora orden? De hecho, en la mente de muchos Vástagos la Caza de Sangre y la Caza contra los Anatemados están vinculadas.

Al final, empezaron a circular rumores sobre vampiros a quienes los Justicar habían declarado Anatemados para la Secta como «una persona o cosa maldita o destinada a la destrucción». Los primeros Justicar declararon que estos indeseables eran enemigos de toda la Camarilla. Debido a que los Justicar no mantienen dominios como los de los Príncipes, su designación de los Anatemados se tomó muy en serio porque, en primera instancia, se consideró que era equivalente a una Caza de Sangre. Después de todo, la mayoría de Vástagos entendieron qué implicaba ese edicto, pero hasta que no salieron a la luz más detalles, muchos no comprendieron qué representaba la Lista Roja.

Los detalles y los pormenores se han ocultado deliberadamente a los miembros de los rangos inferiores de la Camarilla. El origen concreto de la Lista Roja se ha mantenido en secreto durante siglos, y sólo durante las últimas décadas ha sido cuando se ha discutido abiertamente sobre ella en los Eliseos. Durante años, muchos Anatemados ni siquiera sabían que estaban en la Lista Roja y que la Camarilla les daba Caza de tal modo. Hasta el siglo XIX, sólo la conocían los miembros del Círculo Interior, los Justicar y sus Arcontes, junto con los Alastores que habían designado. Cuando se crearon los Josianos, éstos recibieron también la tarea



de perseguir a los Infernalistas de la Lista Roja junto con los Alastores, y así se incrementó el círculo conocedor del secreto.

Primera mención

Al principio, la Lista Roja era una lista oficiosa y con finalidades políticas de objetivos a eliminar, creada en privado por los Fundadores convertidos en Justicar, y que tenía el objetivo de destruir a los enemigos de la recién formada Camarilla. Sólo los vampiros implicados sabían de su existencia y podían ejecutar la sentencia de Muerte Definitiva.

Entonces, cuando los Fundadores abandonaron su rol en un cónclave especial llevado a cabo en 1504, los nuevos Justicar debidamente elegidos fueron informados, a puerta cerrada, de la existencia de la Lista Roja, y se les dio la posibilidad de hacerla oficial. Los siete Justicar convinieron que, sin supervisión, podía llegar a abusarse del nombramiento de Anatemas. Y así fue como tomaron el concepto de la Lista Roja y lo amoldaron para que encajara dentro de la política de la Camarilla. Los Fundadores siguieron implicados, aunque entre bambalinas y como miembros del reciente Círculo Interior, pero en términos generales los Justicar han asumido para sí la responsabilidad. A día

de hoy, los Justicar siguen rindiendo cuentas a los Fundadores mediante el Círculo Interior, manteniéndolos así informados de las idas y venidas de los Anatemas.

Algunos de los primeros Anatemas fueron enemigos de primer orden de la reciente Camarilla, repartidos por toda Europa, y consistían principalmente en Assamitas malditos como Tariq y miembros del joven Sabbat como el Lasombra Robert Weston. Gracias a la naturaleza secreta de la Lista Roja y a los tumultos de la Revuelta Anarquista, muchos Anatemas no fueron conscientes de que la Camarilla los había señalado. Tras el Concilio de Thorns, las tres vacantes en la Lista Roja fueron ocupadas por miembros del Sabbat como Petaniqua, escogida en parte debido a su papel y a su rango. Tras su nombramiento, su nivel como amenaza aumentó, sobre todo después de dar Caza y eliminar a un Assamita Antitribu Infernalista llamado Rafi ibn Najam y reclamar a los Antiguos de la Camarilla que le concedieran el Trofeo correspondiente. Seguramente Petaniqua estaba más preocupada por eliminar una amenaza para el Sabbat, pero no pudo dejar pasar la oportunidad de humillar a los Justicar.

En muchos sentidos, los nombres de los Anatemas previos son un reflejo de la historia de la Camarilla. Por mucho que las versiones anteriores de la Lista Roja ya no sean un secreto,

Por este Decreto, en el año de 1504 los abajo firmantes acceden a lo siguiente:

Que las trece mayores amenazas de la Camarilla serán llamadas Anatemas y que serán Cazadas hasta la Muerte Definitiva.

Que no habrá más de trece Anatemas a la vez a los que dar Caza, independientemente de su ubicación.

Que estos nombres de forma colectiva serán conocidos como la Lista Roja.

Que los Anatemas serán juzgados independientemente de su Generación o Clan y que se les hará responsables sólo de sus actos.

Que los nombres de los nuevos Anatemas, junto con un corpus de pruebas de sus crímenes, deben ser propuestos por dos Justicar ante un cónclave especialmente convocado a tal efecto, el cual los aprobará o rechazará.

Que los cazadores de los Anatemas serán designados y dirigidos por los Justicar, y que serán llamados Alastores.

Y que la Lista Roja, los Anatemas y los Alastores serán considerados asuntos de seguridad y discutidos en privado entre los miembros del Círculo Interior.

Firmado,

Targin del Clan Brujah, Griga del Clan Gangrel, Lethe del Clan Malkavian, Anachriss del Clan Nosferatu, Lenore Braundice del Clan Toreador, Holtz del Clan Tremere y Democritus del Clan Ventrué.

20 de septiembre de 1922

Querida Antonia,

Me han llegado vuestras preocupaciones con respecto a las recientes adiciones a la Lista Roja y, en nombre de nuestro Clan, puedo aseguraros que no han caído en saco roto. Siendo las apariencias externas lo que son, lo cierto es que se ha demostrado que la obsesión de la Camarilla con el Sabbat y los Anarquistas está justificada si tenemos en cuenta la Lista Roja.

Siendo respetuosos, mientras no esté constreñido por la política del Clan en este asunto, puedo confirmar lo que ya sabéis: a veces, el puesto de un Anatema puede influenciar muchas cosas. Aunque comprendo que nuestros espías dentro de la región han descubierto muchos detalles preocupantes sobre algunos Antiguos del Clan Malkavian, ninguna de estas conductas es lo suficientemente grave como para merecer la maldición de Anatema.

Tened por seguro que cuando un Vástago es incorporado a la Lista Roja, ese Anatema resulta maldito por todos los Vástagos y por nuestros aliados. Un loco que vomita crípticos poemas sobre el Libro de Nod en un fumadero de opio no es ni de lejos tan peligroso como un cruzado del Sabbat.

Os recomiendo que transmitáis las noticias de nuestro enigmático poeta al Príncipe local, quien podrá encargarse de estas preocupantes nuevas.

Nastasio

Nastasio, Justicar Ventrue

los nombres en sí mismos sólo significan algo para los miembros de la Camarilla que aún recuerdan quiénes fueron esos Anatemas. Conocer a los propios enemigos, como solía decir el Justicar Hayden, es conocerse a uno mismo. Cada miembro de la Lista Roja, además de ser extremadamente peligroso, también representa aquello que la Camarilla más temía cuando fue nombrado. Algunos, como Rabbat o Kemintiri, llevan mucho tiempo en la Lista Roja. Otros, como Ayisha Jocastian y Kyoko Shinsegawa, se han convertido en una amenaza hace poco.

Con el paso del tiempo, la Lista Roja se ha vuelto tan efectiva que algunos Justicar llegaron a creer que la eliminación de Anatemas clave ayudó a asegurar la supervivencia de la Secta. Se dio Caza a los Anatemas con total impunidad hasta el siglo XVIII, muchas veces sin que éstos supieran que se habían convertido en un objetivo ni por qué.

Existen menciones confirmadas referentes a los Anatemas desde el siglo XVIII, con la destrucción del traidor y antiguo Justicar Jean-Paul Pierre LaMont. La Camarilla llevaba años dándole Caza y difundiendo rumores sobre la increíble recompensa a cualquiera que ayudara en su muerte o captura. Cuando finalmente fue destruido por Anachriiss, los lugareños descubrieron que ella y su equipo contaban con la bendición del Círculo Interior para dar Caza y destruir a este enemigo. Naturalmente, esto generó preguntas sobre a quién más le habían ordenado que matara y cuánta libertad le habían dado para cumplir con esa misión.

Después de que la guerra contra el Sabbat cruzara el Atlántico hacia el Nuevo Mundo, la Lista Roja fue objeto de un intenso debate. El Justicar Sterling Hayden, quien sustituyó a Mary Anne Blaire como Justicar Ventrue tras eliminar al infiltrado del Sabbat en 1725, propuso crear una segunda Lista Roja para encargarse de lo que sucedía en las colonias.

Al final, el Círculo Interior estuvo en contra de la creación de una segunda Lista Roja y, en cambio, sugirió nombrar más Alastores para enviarlos a las Colonias y así cubrir un mayor territorio. Al ser la Lista Roja aún un secreto, muchos Alastores se embarcaron y nunca volvieron a ser vistos, al coincidir sus esfuerzos con el creciente asentamiento de la Camarilla en las colonias, la guerra de Independencia de los Estados Unidos y las actividades del Sabbat a lo largo del siglo XVIII. Tras el Pacto de Adquisición algunos de los Anatemas del Nuevo Mundo afiliados con el Sabbat decidieron adentrarse más al Sur, hacia México, alimentándose de colonos, soldados, inmigrantes y nativos.

Los detalles sobre lo que sucedió después son vagos, pero sea como fuere la Lista Roja permaneció en general estática a lo largo del siglo XIX. La expansión norteamericana hacia el oeste, los avances en la tecnología, múltiples guerras y la formación de territorios más definidos influyeron de algún modo en los Justicar, pero no tanto como lo hizo su preocupación por el Sabbat.

Época actual

El Círculo Interior esperaba que sus enemigos más poderosos quedarían convertidos en sombras junto con el Sabbat. Para lograr la destrucción del Sabbat encargaron a los Justicar que redoblaran sus esfuerzos para espiar a sus miembros y los mantuviera informados de las novedades, pues el Sabbat estaba enzarzado en su segunda guerra civil. Con ese fin, los Justicar se centraron en destruir a Petaniqua y ordenaron a los Alastores que se dedicaran a infiltrarse en el Sabbat. Durante un tiempo, los Alastores lograron acabar con varios miembros, pero para cuando el Código de Milán fue plenamente reconocido, el Círculo Interior sospechó que el Sabbat empezaba a estabilizarse y que sería más difícil acabar con Petaniqua.

Hasta el inicio de la Segunda Guerra Mundial los Alastores decidían qué Anatemas serían buenos objetivos basándose en su afiliación política. Este tipo de maniobra estratégica era un raro suceso que difícilmente se volvería a dar, pues los Alastores no tardaron en aprender una lección que no olvidarían.

En la década de 1930, el Clan Tremere descubrió a Kemintiri cuando se hacía pasar por el Justicar Ventrue Michaelis, lo que minó a los Justicar del peor modo posible. Mientras el Círculo Interior se preocupaba por la amenaza exterior del Sabbat, el número uno entre los Anatemas de la Lista Roja logró asesinar y suplantar a un miembro de alto rango de la Camarilla. Tal traición no podía tomarse a la ligera e inmediatamente los Justicar nombraron nuevos Alastores que recibieron el encargo de dar Caza a la Reina Oscura de la Noche. Este reclutamiento fue tan generalizado que no sólo demostró la existencia de los Anatemas a los Vástagos sin cargos, sino que también divulgó todo aquello relacionado con la Lista Roja. Esto tuvo un efecto positivo en el número de Alastores, pues muchos Vástagos de las Generaciones más jóvenes creyeron que convertirse en Alastor era un modo “fácil” de ganarse el respeto de sus Antiguos.

Tras la incorporación de nuevos Alastores hubo dos sucesos de importancia que tuvieron lugar en la década de los cincuenta y que afectaron a su número. La tercera Guerra del Sabbat, aunque breve, descubrió a muchos Alastores infiltrados que perdieron la no-vida cuando los Brujah Antitribu de Nueva York empezaron a señalar a los Vástagos de la zona. El segundo suceso está relacionado con la Caza de vampiros impíos, una cacería que a día de hoy aún continúa. En 1953 una Ravnos Infernalista llamada Rebecca Kotova fue derrotada gracias a una acción conjunta de los Josianos y los Alastores en Polonia. Mientras los Alastores inspeccionaban las posesiones de la Anatemata descubrieron que Kotova trabajaba en connivencia con un demonio babilónico llamado Pazuzu y que había escrito un diario con los nombres de los vampiros impíos que se ocultaban en la Camarilla y el Sabbat, junto con otros muchos secretos.

Aunque se presupuso que el diario estaba lleno de mentiras, el impacto psicológico de su existencia tuvo consecuencias. A medida que se difundieron rumores de su existencia entre los




LOS JUSTICAR DE LA CAMARILLA

Así quedó configurada la lista de Justicar tras el cónclave de 2011:

- Ventrue - Lucinde.
- Tremere - Ian Carfax.
- Malkavian - Juliet Parr.
- Gangrel - Geoffrey Leigh.
- Brujah - Manuela Cardoso Pinto.
- Toreador - Diana Iadanza.
- Nosferatu - Molly Macdonald.

Para los Narradores que hagan uso de la línea argumental opcional según la cual los Assamitas se unieron a la Camarilla y que quieran otorgarles un Justicar, éste sería Kasim Bayar.



miembros de alto rango de la Camarilla, muchos Alastores, como el Ventrue Basilio Radovan, recibieron el encargo de investigar a Vástagos sospechosos de ser Infernalistas. Pocos de ellos fueron hallados culpables, pero el contenido del diario inquietó tanto a los Justicar que éstos decidieron incrementar sus esfuerzos en la lucha contra los vampiros impíos y en consecuencia nombraron más Josianos. A la mayoría de Alastores no les importa recibir ayuda de los Josianos pero, siendo su principal preocupación la Lista Roja, preferirían enfrentarse a los trece Anatemas en vez de dispersar en exceso sus esfuerzos. Actualmente, algunos Alastores se refieren a la batalla entre Vástagos e Infernalistas como la “Guerra del Rey Pescador”, pues no habría nadie más adecuado que un arrepentido Caín para combatir contra los doblemente condenados.

Los vampiros impíos no son los únicos Anatemas que han sido Cazados en este tiempo, pero, a pesar de que los Alastores han sido más eficaces tras la destrucción de Kotova, han sufrido también muchas misteriosas bajas. Por ejemplo, un equipo de Alastores avistado en Irlanda fue destruido en los setenta por su propia mano. Ésta fue la primera vez en la historia contemporánea en la que sucedía algo parecido. Muchos sospecharon que Kemintiri fue la responsable, pues a menudo los Alastores que le siguen la pista acaban por desaparecer.

A veces, a pesar del hecho de que los Alastores hayan recibido el encargo de eliminar a los más buscados de la Camarilla, no siempre se les ha tratado con respeto. A finales de los setenta se añadió al Tremere Antitribu Jue Han a la Lista Roja y en menos



de un año fue destruido por un grupo de Alastores y Arcontes. La Arconte Gangrel Klaudia Lange recibió el Trofeo y durante la presentación acabó insultada por el Justicar Trémere Karl Schreckt, quien intentó hacerla entrar en Frenesí. Las tensiones entre ambos se suavizaron con la intervención del Arconte Tremere Ian Carfax, pero el Clan Gangrel no ha perdonado aún ese desliz.

Las sangrientas batallas contra los Anatemas, junto con las misteriosas desapariciones, redujeron el número de Alastores a unas pocas docenas de Vástagos alrededor del mundo. Durante algunos años los Justicar dejaron a un lado la Lista Roja y trabajaron de forma interna en fortalecer el papel del Alastor Rojo para poder apoyar sus responsabilidades. Todo esto cambió tras la muerte de Linette de Brisay, la Primogénita Malkavian de Marsella, en la década de los ochenta. Cuando se descubrió que fue Petaniqua quien la había matado, la noticia sorprendió a muchos Vástagos, pues sospechaban que había huido al baluarte Sabbat de Ciudad de México tras el fin de la Segunda Guerra Civil del Sabbat en los años treinta. El avistamiento de Petaniqua fuera de los baluartes del Sabbat, a medio mundo de distancia, reavivó a los Alastores y muchos voluntarios que odiaban al Sabbat se incorporaron a sus filas. Algunos de ellos fueron enviados a esa zona, pero no descubrieron nada.

El fracaso en la búsqueda de Petaniqua no menguó el empeño de los Alastores, sino que lo incrementó. En ese punto, la Caza de la Inquisidora del Sabbat era algo personal e inmediato, pues la muerte de de Brisay causó un efecto de contagio que animó a los Alastores a emplear su fuerza y perseguir a los Anatemas con un renovado vigor que no habían sentido desde que se descubriera la traición de Kemintiri.

A mediados y finales de los ochenta, los Alastores empezaron a incorporar a las Generaciones más jóvenes en sus cacerías, con lo que crearon una vasta red de espías. En parte, estos esfuerzos se llevaron a cabo de forma conjunta con los deseos del Clan Nosferatu de estudiar la tecnología humana, que avanzaba más deprisa de lo que ningún Vástago hubiera imaginado posible. Mientras los Nosferatu aprendían a usar computadoras, los Vástagos más jóvenes iban en busca de Anatemas peinando las calles en busca de información sobre los más buscados de la Camarilla. Al final, estos esfuerzos tuvieron su recompensa, pues ni siquiera los Anatemas podían eludir la gran cantidad de ojos y oídos que los buscaban. A principios de los noventa, un Gangrel llamado Martello Sánchez interceptó un mensaje escrito por la propia Kemintiri que estaba dirigido al Anatema Valerius Maior. De acuerdo con el contenido de la carta, Maior quería unir a los Anatemas como parte de un plan para derrotar a la Camarilla.

Tras autenticar la carta de Kemintiri, los Justicar pusieron a los Alastores en alerta máxima y les confirieron un acceso sin precedentes a los recursos de la Camarilla. Durante los años siguientes, esto tuvo como resultado la destrucción de varios Anatemas. En 1998, se reconoció a la Justicar Lucinde haber acabado con la Samedi Genina en San Francisco. Poco después, Angelo fue destruido a las afueras de Milwaukee en

1999 gracias a los esfuerzos conjuntos del entonces látigo de Milwaukee Thomas Gerhieren y Balthazar, Sheriff de Chicago. Se confirió el Trofeo al Gangrel Thomas Gerhieren después del testimonio de varios testigos oculares de la lucha, según los cuales fue él quien asestó el golpe mortal, hecho que enojó a Balthazar e inició una rivalidad que aún perdura.

La otra muerte destacada de un Anatema tuvo lugar a mediados de la primera década del nuevo milenio a causa de ser también la más controvertida. El Matusalén Gangrel de la Cuarta Generación Enkidu, de cuyo Sire se rumoreaba que era la Antediluviana Gangrel Ennoia, era un antiguo ser cubierto de misterio. Los Poderes de Animalismo de Ennoia se consideraban legendarios y durante mucho tiempo se creyó que podía absorber el cuerpo de cualquier animal dentro del suyo propio y conservarlo eternamente en su carne. Muchos Alastores creen que este poder fue transmitido a su Chiquillo Enkidu, aunque éste fue incapaz de sobrellevar el peso que causaba la gran cantidad de animales fusionados con su cuerpo sobre su Bestia.

En ocasiones anteriores los Alastores se habían enfrentado a Enkidu, a quien se referían como El Noah, y habían perdido sus vidas a merced de Su ira. Esta vez, se envió a un equipo especial de Alastores y de los mejores luchadores del Señor de la Guerra de la Camarilla para derrotar al Matusalén, a quien siguieron hasta un pequeño calvero a las afueras de Praga.

Oficialmente, la batalla entre Enkidu y la Camarilla duró desde el ocaso hasta el amanecer e implicó alrededor de treinta Vástagos y unos cuantos Ghouls. Antes de que Enkidu pudiera fusionarse con la tierra, algunos de Sus animales Ghoul lograron escapar y los Alastores acabaron con esas bestias, y con el Matusalén Gangrel junto con ellas. Sin embargo, extraoficialmente nadie admitirá haber visto morir a Enkidu, ni tampoco quiere hablar sobre lo sucedido, no vaya a ser que provoque la furia de los Justicar o la ira del Clan Gangrel.

Desde la caída de Enkidu los Alastores han seguido contando con los recursos que los Justicar les han ofrecido. Sin embargo, desde hace poco dichos recursos se han usado para otros menesteres como localizar Alastores prófugos o llevar a cabo misiones de rescate. En el año 2005, una de estos Alastores renegados, Alyssa Maas, fue capturada por un grupo de Josianos. Maas confesó lo que varios Alastores ya se temían: que el Anatema Dylan Bruce había encontrado un modo para subvertir la Marca del Trofeo y expandir la mácula del Infernalismo mediante esa marca taumática.

En las noches actuales, el número de Alastores que han sido asesinados o corrompidos por Infernalistas ha aumentado considerablemente. Y ahora la Camarilla se encuentra con un desaguisado entre manos, pues los Alastores son el objetivo de sus enemigos, la Marca del Trofeo ha sido corrompida y algunos Vástagos sienten que ser nombrado Alastor es equivalente a recibir una sentencia de muerte. Por este motivo los Justicar han encargado a los Josianos encontrar a Dylan Bruce y han decretado que, por el momento y hasta nueva orden, los Alastores

disfruten de la hospitalidad de cualquier Clan Trofeo mientras viajen o se encuentren en territorio controlado por la Camarilla.

Algunos Príncipes se han mostrado incómodos con este cambio, pues la presencia de un Alastor en su ciudad pone patas arriba la población vampírica local. Puesto que los Alastores ya no están de visita en una ciudad de camino "hacia" otra, sienten que no es correcto que se espere que todos los Vástagos les presten su apoyo, ya sea moral o físicamente. Y fue así hasta que entró en escena Brody MacKenzie, un Alastor Toreador, cuyo talento como orador rivalizaba con el de los grandes filósofos de antaño. Sus discursos inflamaron a las Generaciones más jóvenes y las animó a proteger a la Camarilla a la vez que regalaba a las masas relatos sobre hechos acontecidos en la Caza.

Muchos creen que, si no fuera por los apasionados discursos de MacKenzie, los Alastores jamás habrían sido capaces de derrotar a Enkidu ni obtener información sobre los Infernalistas de la Lista. Gracias al *tour* de charlas de MacKenzie, los Alastores han empezado a ser más apreciados, se han combatido los rumores y se ha animado a nuevos reclutas.

Si los Alastores conservan su buena consideración dependerá de sus acciones durante el desempeño de su trabajo el cual, pese a sus beneficios, no se acaba nunca. Siempre habrá un Anatema más contra el que combatir, un Trofeo más que reclamar, una noche más que sobrevivir.

Nominar a un Anatema

A los trece vampiros que se han "ganado" un puesto en la Lista Roja se les considera un peligro tal que dos Justicar unirán sus esfuerzos y convocarán un cónclave especial. En éste, el cual se realizará en una ciudad elegida por los Justicar solicitantes, se presentarán pruebas en forma de grabaciones de testigos presenciales, etc. que atestigüen que tal decisión de los Justicar es la adecuada.

Al cónclave normalmente asisten los más leales a la Camarilla, los que desean apaciguar a los Justicar, representantes del Clan que ofrece el Trofeo o quienes tienen un interés especial en que se mantenga la Lista Roja. Como en las demás reuniones de los Justicar, el Príncipe de la ciudad anfitriona debe proporcionar Vitae y refugios temporales a todos los asistentes. Por lo general, el cónclave no suele durar más de una o dos noches. Sin embargo, el cónclave en sí y todos sus entresijos se realizan a discreción de los Justicar.

A pesar de que los cónclaves puedan tener una motivación política, esta reunión en particular normalmente no es lugar para políticas menores ni pequeños favores. Cuando se trata de los Anatemas, las viejas heridas se abren y se encienden las rivalidades entre Clanes. Los Justicar están ahí para anunciar a la congregación de Vástagos por qué los nuevos Anatemas deben ser considerados como tales. Tratan este evento con seriedad y, aunque el cónclave a menudo sea sólo una formalidad, esperan que todos los asistentes hagan lo mismo.

Nominaciones

Seleccionar a un Anatema para que ocupe un lugar en la Lista Roja es un proceso continuo. Cuando la Lista está completa y todas las vacantes han sido ocupadas, los Justicar discuten otras amenazas con el Círculo Interior y de cómo se deberían clasificar los Anatemas en sus reuniones periódicas. Los miembros de alto rango de los Clanes y los Alastores pueden solicitar a los Justicar que propongan nuevos Anatemas (y a menudo lo hacen). De este modo, en el momento en que hay una vacante los Justicar ya tienen preparada una lista de transgresiones, candidatos potenciales y Trofeos de Clanes Patrocinadores para el siguiente cónclave.

Los nombres propuestos son tenidos en consideración y clasificados según lo fácil que sería acabar con el Anatema determinado y cuál es el nivel de amenaza que supone el objetivo. Cuanto menor sea el número tanto más peligroso será el Anatema. Angelo, por ejemplo, fue considerado una amenaza a la Mascarada, pero no fue considerado tan peligroso como Petaniqua, de mayor rango, la cual lleva siglos en la Lista. Cuanto mayor es la amenaza, más tiempo pasa ese nombre en la Lista. Esto es así especialmente desde que dichos Anatemas han aprendido a protegerse a sí mismos mediante sus Poderes o la discreción, rodeándose de aliados u ocultándose durante largos períodos de tiempo.

Cuando aparece una vacante, las evidencias de los crímenes del nuevo Anatema normalmente se presentan en forma de testimonios, escritos o presenciales, frente a un cónclave convocado por dos Justicar. Normalmente, la propuesta del caso para un Anatema se divide en tres partes: una ceremonia de apertura, un discurso y la presentación de la Lista Roja confeccionada y los nuevos casos a los Alastores.

En la ceremonia de apertura, un Justicar ponente nombra al potencial Anatema y confirma su identidad, Generación, afiliación y Sire. Seguidamente, recita cada Tradición y expone cómo y cuándo el candidato rompió esa ley en particular. La presentación del nombre y los crímenes del Anatema puede variar dependiendo de qué Justicar realice la ceremonia de apertura. Algunos pueden optar por una presentación más ceremoniosa y pueden incluso llegar al extremo de hacer una crónica del suceso para separar los hechos de la ficción, como sucedió en el caso de Ayisha Jocastian.

El discurso normalmente lo pronuncia el segundo Justicar y puede variar en su longitud. Los oyentes perspicaces sin duda podrán leer entre líneas si prestan atención a las palabras del Justicar, hecho que es especialmente cierto si el Anatema procede de las filas de la Camarilla. Estos discursos, cargados de insinuaciones, reafirman la autoridad del Justicar y el papel de los Fundadores, y recuerdan a todos los Vástagos el verdadero poder del Círculo Interior.

Dicho esto, no todos los cónclaves son asuntos de prestigio, pues lo más importante en cualquier nombramiento es el tiempo. Ni los Justicar ni el Círculo Interior quieren que

UNA CUESTIÓN DE GRADO

Los que no estén muy versados en la política de la Camarilla de buenas a primeras quizás no se den cuenta de las diferencias entre una Caza de Sangre y la Lista Roja. Ambas comparten algunas similitudes, siendo la más evidente el hecho de que el resultado final de ambas es la Muerte Definitiva y que ambos vampiros son Cazados, pero hay muchas diferencias entre ambas:

Una Caza de Sangre:

- No tiene límites con respecto a cuántas pueden convocarse.
- La convoca el Príncipe de un dominio.
- Normalmente ocurre como respuesta a romper una Tradición o a una amenaza menor para la Camarilla.
- Tiene efecto sobre un dominio específico y/o el colindante.
- Significa que se requiere a todos los vampiros dentro de ese dominio que participen en la Caza.
- Puede ser cancelada.
- El objetivo siempre es denominado el “Cazado”.

Por otro lado, la Lista Roja:

- Es una relación de trece transgresores.
- Es presentada por dos Justicar frente a un cónclave.
- Normalmente se da como respuesta a múltiples rupturas de las Tradiciones en múltiples ocasiones y por representar una gran amenaza para la Camarilla.
- Tiene efecto sobre todos los dominios de la Camarilla.
- Significa que se sugiere a todos los de los territorios de efecto que informen de avistamientos.
- El resultado es un premio llamado “Trofeo”.
- No puede cancelarse por ninguna razón. El único modo de eliminar un nombre de la Lista Roja es mediante la Muerte Definitiva.
- El objetivo es denominado “Anatema”.

haya vacantes libres en la Lista Roja durante mucho tiempo y normalmente los nuevos Anatemas son nombrados en un año de plazo. Aunque la Camarilla no está falta de enemigos, los Justicar no pondrán un nombre en la Lista sólo porque haya una vacante. Estos cónclaves suelen requerir meses de

En relación con el asunto de Melinda Galbraith,

He recibido vuestra misiva en la que expresabais vuestra preocupación por la selección de Alex Swift para la Lista Roja. Debo decir que me sorprende vuestro candor a este respecto, pues no recuerdo que asistierais al cónclave. Por lo que me indicáis en vuestra carta, tenéis conocimiento del aumento en número de las emboscadas a refugios de territorios controlados por la Camarilla a lo largo de los pasados cinco años y que Melinda Galbraith, miembro de importancia en el Sabbat, ha dado la orden de dichos ataques. Lo que no comprendéis es que el Justicar Cartwright y yo misma hemos considerado que el vampiro responsable de llevar a cabo dichos ataques, el veterano de la guerra civil y estratega militar Alex Swift, supone una amenaza táctica mayor para las ciudades de la Camarilla que la Regente, quien se encuentra atrincherada en México.

Si las acciones de Swift continúan, dentro de cinco o diez años podría llegar a ser tan peligroso como Tariq o incluso Petaniqua. El rango de Swift en el Sabbat no fue el único factor a tener en cuenta cuando se decidió incluirlo o no en la Lista. Sus actos, y el potencial de sus futuros actos, fueron un factor decisivo. Es mejor eliminar ahora a un enemigo capaz que no desestimarle para acabar enfrentándonos a uno imparables más adelante.

Si decidís dar caza a Swift por cuenta propia, sois bienvenido a hacerlo.

Vuestra,

Justicar Lucinde

preparación, especialmente debido a que estas reuniones requieren seguridad adicional.

Sin embargo, ha habido demoras en los nombramientos dependiendo del sitio donde debía tener lugar el cónclave, quien debía asistir y si existían asuntos políticos que debían ser tenidos en cuenta previamente. Por ejemplo, si un Anatema procede de un Clan de la Camarilla, se avisa como cortesía a los Antiguos del Clan y al Sire del Anatema antes de que se realice el cónclave en el que se presentará la nominación.

Eliminación

Normalmente, el único modo de que el nombre de un Anatema sea retirado de la Lista Roja es mediante la Muerte Definitiva. Corresponde al Clan Trofeo y a los Justicar determinar cuándo tiene lugar esa muerte: la mayoría de los casos incluyen condiciones que deben cumplirse y que varían de un Anatema a otro. El Clan Trofeo podría requerir, como fue el caso de Sabine la Sombra del Clan Toreador, que el Anatema les sea entregado con una estaca en el corazón. Tras retirarla, los Antiguos del Clan pueden interrogarlo o aplicar su propio castigo. Si un Alastor mata accidentalmente a un Anatema en vez de clavarle una estaca, entonces el Clan Trofeo podría rechazar conceder el Trofeo correspondiente.

Desde su origen, se rumorea que cerca de un centenar de Anatemas han sido designados, Cazados, atacados y ejecutados. Se ha demostrado la destrucción de la inmensa mayoría que han

dejado de estar en la Lista Roja, pero obtener pruebas incontestables de la destrucción de un Anatema y llevar esa evidencia sin incidencias hasta el Clan Trofeo puede resultar complicado.

En el transcurso de una feroz batalla, como la que hubo con Enkidu, los Justicar pueden decidir que la declaración de los testigos puede sustituir los restos del Anatema y sirve como prueba de su muerte. Sin embargo, incluso si los Justicar creen que el Anatema ha muerto o si en secreto creen que ha sufrido heridas lo bastante graves como para no volver a aparecer hasta pasados unos siglos, el Clan Trofeo debe aceptar la muerte del Anatema antes de conceder el Trofeo.

Política

Trece plazas. Una Caza de Sangre global. Cazadores nombrados especialmente con el título de Alastores. Trofeos patrocinados por un Clan. A nivel superficial, la Lista Roja puede parecer un simple listado que mantiene a los Justicar ocupados con las mayores amenazas de la Camarilla. Al contrario que la lista de más buscados del FBI, en la que sus miembros pueden cambiar al cabo de unas décadas, los candidatos de la Lista Roja pueden permanecer en ella durante siglos. La Lista Roja no es inmune a la política de los Vástagos, ni tampoco está a salvo de los enemigos de la Camarilla y de su política.

Desde que la Lista Roja ha pasado a ser de conocimiento público, el asunto se ha trasladado a las reuniones de Clan y a discusiones secretas. Algunos Justicar, en especial el Justicar

Tremere Ian Carfax y la Justicar Ventrué Lucinde, afirman que, desde que los Anatemas han salido a la luz, algunos aspectos deben formalizarse más, aunque ésta es una idea que muchos Vástagos consideran un obstáculo bastante incómodo. Por ejemplo, Cartwright cree que el nombramiento de Alastores debería entrar dentro de las atribuciones de un nuevo departamento militar que debería delimitar cómo los Justicar pueden reclutar nuevos cazadores y cómo deben ser sus relaciones. Lucinde, por el contrario, defiende la idea de que la Lista Roja debe ampliarse para adecuarse las necesidades siempre crecientes de la Camarilla.

La cuestión principal, tal como la ha expuesto Lucinde, es que estas trece plazas limitan la capacidad de los Justicar para proteger los intereses de la Camarilla. El Sabbat no es el único enemigo que tienen y, a medida que la población humana va en aumento, cada vez es más difícil mantener la Mascarada. No sólo los Anarquistas han incrementado su influencia en una era llena de protestas y luchas políticas internas, sino que también las generaciones de Vástagos más jóvenes empiezan a mostrar simpatía por los enemigos de la Camarilla.

En general, los Antiguos de los Clanes se muestran preocupados por el hecho de que los jóvenes ya no se tomen en serio la amenaza que suponen los Anatemas y no comprendan que vampiros como Kemintiri pueden atraerlos fácilmente a su causa y matarlos por un simple capricho. Las generaciones más jóvenes, por otro lado, se ven atrapadas en un torbellino entre su deber y obligación para con su Sire, la Camarilla y unos tiempos que cambian sin cesar. Para ellos, la Lista Roja está llena de leyendas urbanas y no creen que vayan a encontrarse con ningún Anátoma en el futuro cercano.

El papel de los Justicar

Mientras que el Círculo Interior y los Antiguos de los Clanes proporcionan apoyo como consultores, los Justicar tienen completa autoridad para administrar la Lista Roja según crean conveniente. Por ejemplo, pueden decidir ajustar la posición de las amenazas que se encuentren actualmente en la Lista para reflejar de forma más precisa las actividades de los Anatemas. Cuanto más bajo sea el número, mayor es la amenaza que representa ese Anátoma. El modo en que mantienen, actualizan y Cazan a los miembros de la Lista Roja puede variar considerablemente y depende de cada Justicar y del Clan que representa. A pesar de que los métodos de los Justicar no sean consistentes, comparten un papel y unas responsabilidades comunes y suelen actuar en parejas.

En resumen, los Justicar:

- Nombran Anatemas y mantienen la Lista.
- Cazan Anatemas.
- Convocan cónclaves.
- Confieren la Marca del Trofeo.
- Nombran Alastores.

LA ORDALÍA ROJA

Los Justicar pueden decidir no castigar a quienes cometan actos merecedores de castigo dentro de la Camarilla del mismo modo en que otros lo serían. En vez de eso, pueden escoger obligar al acusado a llevar a cabo una tarea específica llamada la “ordalía roja”. Al contrario que otras ordalías, como soportar el fuego durante un tiempo determinado o renunciar a alimentarse, estos actos benefician de un modo u otro a los Justicar y Alastores.

La naturaleza de una ordalía roja puede variar enormemente. Por ejemplo, un Justicar puede dar la orden de que un vampiro se someta a un nuevo ritual taumátúrgico o que se someta a un experimento para poner a prueba a los nuevos Alastores y sirva para que éstos mejoren sus habilidades de caza. Los Vástagos que soportan este tipo de ordalías tienen prohibido hablar de lo que ha sucedido en ellas.

- Escogen Alastores Rojos.
- Gestionan los Clanes Trofeo.
- Escuchan las reclamaciones relacionadas con la Lista Roja.
- Ayudan a coordinar los esfuerzos entre los Vástagos con cargos de responsabilidad.

Los Justicar también aplican castigos a los miembros de la Camarilla que ayuden a los Anatemas. Éstos, a su vez, varían dependiendo de la gravedad del crimen. Sin embargo, al contrario que las Cazas de Sangre, las cuales pueden tener motivaciones políticas y resultar conflictivas, los Justicar a menudo muestran tener menos paciencia en estos asuntos.

El castigo por un crimen puede ser ejecutado por un Justicar, sus Arcontes o los Príncipes, y puede ser administrado en público. Estos castigos pueden ir desde infracciones leves a otras más graves y a menudo se llevan a cabo para beneficiar la Caza de los Alastores. Estos castigos pueden incluir:

- Servidumbre forzosa a un Alastor.
- Tareas menores, como hacer encargos para otro vampiro.
- Ser expuesto en los salones del Elíseo.
- Exilio temporal de una ciudad o dominio.
- Despojarlo de deudas o favores.
- Pérdida de la amistad de un Clan.
- Vínculo de Sangre.

- Destrucción del vampiro.
- Destrucción de la Progenie.
- Donación forzosa de Sangre para ser utilizada en rituales de Taumaturgia.

Aunque no es extraño que los vampiros de Generación alta sean obligados a Vincularse o sean usados como peones por los Anatemas, los crímenes se castigan más a menudo que se perdonan, y esto es algo ampliamente conocido. Políticamente, esto envía el mensaje de que los Justicar toman a los Anatemas más en serio que las Cazas de Sangre.

Cazar a los Anatemas

La mayoría de Vástagos comprende que no hay Caza más peligrosa que aquella que implica seguir el rastro de un Anatema. No sólo cada uno de ellos es mortal, sino que además saben cómo protegerse a sí mismos y se rodean con redes de espías, aliados y otros individuos que comparten sus creencias. A menudo circulan rumores sobre los Anatemas, pero éstos se susurran a escondidas. Algunos Vástagos creen que la razón por la que muchos vampiros siguen libres es que se han infiltrado en los niveles más altos de la Camarilla, pero ninguno está dispuesto a proferir acusaciones en público.

Aunque muchos Vástagos no participen directamente en la Caza de los Anatemas, a menudo lo hacen entre bambalinas. Todos los vampiros suelen verse implicados en la política de la Camarilla de un modo u otro, ya sea comerciando con secretos, poniendo a prueba las lealtades del Clan o enseñando a las nuevas generaciones cómo comportarse en un cónclave. Esto resulta especialmente cierto cuando un miembro de la Lista Roja procede de un Clan de la Camarilla

Apreciado G,

Desearía poder explicártelo, pero no puedo. Nos encontramos a las afueras de Ciudad de México, en pleno territorio Sabbat y rodeados por el enemigo. Seguía el rastro aún fresco de Petaniqua cuando nos emboscó un grupo de Lasombra. Resulta que no estaban allí para luchar. Me mencionaron la última vez que vieron a Enkidu y, antes de que tuviera la oportunidad de moverme, se desvanecieron entre las sombras.

Empiezo a comprender lo que has tratado de explicarme. Supongo que dar Caza a los Anatemas no es cuestión de blanco o negro como solía pensar. Por supuesto, esto no me impedirá seguir pensando que los Lasombra me matarían a la menor oportunidad, ¿pero esto? Creo que me llevará décadas desentrañar este acertijo.

Echo



o si un Lasombra Antitribu tiene la posibilidad de ayudar a capturar a un Anatema para demostrar su lealtad a la Secta.

Existe una norma no escrita según la cual retener información sobre los Anatemas podría conllevar repercusiones indeseadas para el Vástago implicado. A menudo, los Sires recomiendan a sus Chiquillos informar de avistamientos siempre que se detecte la presencia de un Anatema dentro del territorio de la Camarilla. Otros recomiendan a los Neonatos mantenerse alejados y en su lugar avisarán a los Justicar en cuanto hayan confirmado la localización del Anatema. Al contrario que una Caza de Sangre, no se considera que los vampiros deban participar en la Caza a menos que se les obligue a ello. Algunos Sires creen que es mejor para su Progenie no verse involucrada, pues los consideran una amenaza para la seguridad y preferirían dejar la Caza para quienes están más capacitados que ellos.

Para los que sí están capacitados, ayudar a los Justicar con la Lista Roja puede mejorar el estatus de un Vástago y hay muchas razones por las que un vampiro pudiera querer hacerlo. Desde hacer penitencia por deslices del pasado a desear una posición mejor como Alastor, la lista de motivos para que un vampiro se implique en la Caza aumenta con cada año que pasa.

Alastores

Los Alastores son siervos directos y secretos de los Justicar que actúan en nombre del Círculo Interior. Aunque pueden desempeñar otras tareas, dedican la mayoría de sus esfuerzos a la interminable Caza de los Anatemas. Aunque nadie está seguro de ello, se dice que la mayoría de Arcontes son también Alastores. Sin embargo, el proceso mediante el cual los Justicar seleccionan a sus Alastores es tan secreto que estos cazadores son poco más que un rumor susurrado en el Eliseo. Aunque se presente a los nuevos Alastores en un segundo cónclave, es muy poco probable que un Alastor se presente como tal ante nadie salvo los Justicar, los Arcontes o el Príncipe de un dominio concreto. Sin embargo, la mayoría de Vástagos sospecha que cualquier vampiro que se las apañe para destruir a un Anatema será reclutado de forma inmediata.

Al margen de quién fueran antes de convertirse en Alastores, estos cazadores reciben una sorprendente cantidad de prebendas, incluyendo la eliminación de Vínculos de Sangre, el adiestramiento en Disciplinas raras e indecentes cantidades de dinero y demás recursos. Cada Alastor recibe varias recompensas para compensar que haya acordado dedicarse a una no-vida eterna centrada en cazar a las criaturas más peligrosas de las que la Camarilla tiene constancia.

Entre sus exclusivas filas, algunos creen que los Alastores están aún más divididos basándose en los logros de cada vampiro. Por ejemplo, se sabe que los Alastores Rojos son una facción compuesta por la élite de los Alastores que coordina Caza y entrena nuevos reclutas. Se rumorea que los Alastores Rojos tienen una autoridad incluso mayor que la de los

ALASTORES ROJOS

Al contrario que los Alastores, los Alastores Rojos son promocionados de entre sus filas por dos Justicar y se les encarga una supervisión más amplia para Cazar Anatemas. Muchos Alastores Rojos deciden permanecer en territorio de la Camarilla para supervisar a los Alastores y reunir informes para establecer un plan de combate, descubrir refugios o defenderse de ataques a gran escala de Anatemas como Alex Swift. Otros Alastores Rojos, como Lucinde antes de convertirse en la Justicar Ventrue, actúan en una esfera mucho más política y responden ante los Justicar en nombre de todos los Alastores, colaboran con otros Alastores Rojos, descubren topes o Alastores traidores o se involucran en la política local para suavizar cualquier malentendido con el Príncipe local.

En el pasado, la identidad de los Alastores Rojos era un secreto salvo para unos pocos. La mayoría de Vástagos asumen con razón que los Alastores Rojos suelen ser Vástagos de alto rango: Arcontes, Sheriffs y unos pocos Príncipes que representan la élite de la Camarilla. Ahora los Alastores Rojos revelan su papel según su criterio, pues algunos afirman que el anonimato es tan poderoso como una apariencia temible.

Los Alastores Rojos, que realmente son muy competentes, pueden luchar junto con los Alastores o escoger quedarse atrás para planear maneras de vencer a sus enemigos hasta que llegue la confrontación final. Al igual que quienes permanecen a su cargo, los Alastores Rojos nunca dejan de Cazar a los Anatemas, ni siquiera si son ascendidos al cargo de Justicar. Una vez que un Vástago se convierte en un Alastor, seguirá siendo uno incluso si su enfoque cambia para adecuarse a sus nuevos rango y papel dentro de la Camarilla.

Alastores ordinarios. Si hay otros rangos entre los Alastores es un tema que genera numerosos chismorreos en el Eliseo.

Treguas temporales

Para la mayoría de Vástagos, los Anatemas son materia de leyendas urbanas, poderosos mitos que crecen a cada año que siguen libres. Por otro lado, los Alastores están entrenados física y mentalmente para Cazar a estos elementos. Por muy competentes que puedan ser, los Anatemas son perfectamente capaces de derrotar ellos solos a un cazador y a sus aliados durante una lucha, y los Alastores son perfectamente conscientes de ello.

Cazar a los Anatemas puede requerir más que disponer de Disciplinas de nivel alto, de criados y conocer sus debilidades. Quienes ocupan uno de los puestos en la Lista Roja cuentan con sus propios enemigos: adversarios que no siempre están vinculados a la Camarilla. Algunos Alastores pueden forjar treguas temporales con sus enemigos, o aceptar la ayuda de un aliado improbable o inusual para acabar con uno de los Anatemas. Estas treguas pueden beneficiar al Alastor o a sus compañeros cazadores, pero pueden resultar en la ira de un Arconte una vez se descubra cómo se capturó a un Anatema.

Otros cazadores

Mientras a los Alastores se les confieren favores especiales a cambio de su entrega de por vida a la Caza, otros Vástagos pueden dar Caza a los enemigos más temibles de la Camarilla, aún sin la bendición de los Justicar. Las razones por las que los demás Vástagos querrían dar Caza a los Anatemas son numerosas. Por ejemplo, un Tremere podría desear ir contra Dylan Bruce en nombre de su Clan para obtener favores de forma interna. Otro podría desear convertirse en Alastor y siente que su mayor oportunidad para lograrlo sería encargarse de un miembro de bajo rango de la Lista Roja como Christopher Barrow. Sin embargo, la mayoría de Vástagos no son lo bastante necios como para ir en contra de alguien de la Lista Roja, al menos no sin un plan, entrenamiento y mucha suerte.

Los cazadores mortales, las momias, los hombres lobo y demás entidades sobrenaturales también podrían ir en busca de uno de los Anatemas por sus propias razones. Por ejemplo, una momia podría seguir el rastro de Kemintiri o un mago podría intentar localizar a Karen Anatos. Cualesquiera que sean sus razones, es muy probable que los Alastores se crucen con estos y otros cazadores mientras siguen el rastro de un miembro de la Lista Roja.

Reclamar el Trofeo

Después de que se haya acabado con un Anatema siguiendo las instrucciones de un Justicar, los Alastores y los vampiros involucrados en la Caza son convocados a una asamblea.

Este segundo cónclave es un evento ceremonial, una rara ocasión que tiene lugar sólo cuando se entregan la Marca del Trofeo o la recompensa del Clan, y se trata de una reunión de gran importancia que se celebra en una ciudad a elección de los Justicar. Por ejemplo, un Justicar podría designar una ciudad por la que muestre preferencias el Clan Trofeo, mientras que otro podría escoger una localización fácil de defender que pueda acoger una numerosa congregación de Antiguos.

De modo parecido a los otros cónclaves, se requiere que el Príncipe ofrezca sustento y hospitalidad a los visitantes. Sin embargo, el Clan Trofeo podría decidir asumir parte de los



costes e incluso proporcionar parte de la decoración o de la seguridad para el evento. Lo que hará o no un Clan Trofeo queda determinado por una serie de factores, entre los que se cuenta la relación del Clan con el Príncipe local.

Al contrario que el primer cónclave en el que se presenta al Anatema, esta asamblea suele mantener un aura de excitación. Dado que los Anatemasson legendarios, la concesión de un Trofeo es un hecho muy popular. No es extraño que algunos Vástagos viajen cientos de kilómetros para ser testigos de la presentación del Trofeo y de la nueva estrella en ascenso de la Camarilla.

Rechazar las recompensas

Después de que un Anatema haya sido capturado o destruido, los Justicar se reúnen en privado con los Vástagos responsables. Debido a que el Trofeo sólo puede conferirse a un vampiro, los Justicar preguntarán al grupo (si hay más de un Vástago que haya sobrevivido) qué cazador recibirá el honor del Trofeo.

Los Justicar explicarán que no hay ningún deshonor en rechazar un Trofeo y expresarán su gratitud por haber destruido a un Anatema. Quienes renuncien al Trofeo recibirán un lugar de honor junto al cazador y recibirán en secreto otras recompensas o favores por sus acciones.

A menudo, los cazadores del grupo cederán esa decisión a cualquier Alastor que haya entre ellos como muestra de respeto. Si no hubiera ninguno, deberán decidir quién portará la Marca del Trofeo y se convertirá en Alastor.

La Marca del Trofeo

La Marca del Trofeo es, a la vez, una obligación y una vía rápida para aumentar la posición dentro de la Camarilla. Por haber matado a un Anatema, un Justicar hará un tatuaje mágico con una Marca especial durante un cónclave, el cual representará su valentía frente a una muerte certera y su lealtad para con la Camarilla. En resumidas cuentas, no hay ninguna otra acción que confiera más prestigio en menos tiempo que la Marca.

A cambio de la gran hazaña llevada a cabo por el cazador, este tatuaje refleja su dedicación para con el Círculo Interior. Los cazadores que reciben la Marca del Trofeo son considerados Alastores de forma permanente. El único medio para renunciar a esa obligación sería retirar la Marca del Trofeo, algo que sería considerado como un crimen contra la Camarilla. Los Alastores que han decidido renunciar y rebelarse se han visto sujetos a una Caza de Sangre y, en un caso allá por 1854, añadidos a la Lista Roja. Algunos Alastores llaman a la Marca del Trofeo con otro nombre, la Marca de la Bestia, como reflejo a cómo Dylan Bruce ha manipulado este vínculo mágico para sus propios y terribles fines.

La Marca del Trofeo también garantiza los privilegios de los Alastores mientras Cazan y se desplazan dentro de los territorios de la Camarilla. Cuando un Alastor llega a una ciudad de

la Camarilla como Luxemburgo, puede solicitar la ayuda del Príncipe y los demás vampiros cuando sea necesario y esperar la hospitalidad del Príncipe por un mínimo de trece noches, aunque a discreción del Príncipe éstas pueden ser más.

La Marca del Trofeo no es sólo un gesto simbólico, sino que también es una identificación que permite a los Arcontes localizar a los Alastores. La tinta del tatuaje se mezcla con Sangre y, después de haber realizado el ritual correspondiente, ya está lista para aplicarla sobre el nuevo Alastor durante la ceremonia.

Los Vástagos con Taumaturgia 3 pueden sentir la Marca del Trofeo y saber dónde encontrar a su portador, incluso si el Alastor intenta esconderse (el taumaturgo debe gastar un punto de Sangre y tirar Percepción + Ocultismo contra una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad actual del Alastor). Aunque los Alastores no son conscientes de este hecho, muchos sospechan que hay algún truco Tremere vinculado a ella.

La Marca tampoco está libre de sus propios rumores y especulaciones. Algunos Alastores se preguntan si es siquiera posible deshacerse del tatuaje (y quién estaría dispuesto a hacerlo).

Recompensas de Clan

Al contrario que la Marca y los privilegios que confiere, las recompensas del Trofeo pueden variar enormemente y son otorgadas por el Clan Patrocinador durante el cónclave. Las recompensas son quizás el aspecto con mayor carga política de la Lista Roja, pues nada en la Mascarada se entrega sin un precio.

Tras aceptar la destrucción de un Anatema (o su cuerpo en Letargo), el Clan mantendrá contactos con los Justicar para recibir una lista de posibles receptores. Los Antiguos del Clan evaluarán las posibles recompensas para los candidatos al Trofeo a puerta cerrada, descubrirán quién es el receptor definitivo del mismo y decidirán qué debe conferirse antes de que empiece el cónclave. Los Justicar comprenden que estas recompensas tienen el potencial de cambiar el panorama político y, por ese motivo, dan tiempo a los Antiguos para que determinen los detalles.

Las recompensas pueden ayudar a un Alastor de muchas maneras, pero también lo pueden entorpecer. Las recompensas declaradas de forma pública pueden generar problemas en forma de celos y rivalidades de Clan, especialmente entre Vástagos que tengan más edad pero menos prestigio. Los Justicar son plenamente conscientes de este hecho. Sin embargo, las recompensas del Clan son en sí mismas una declaración de intenciones que a los espías del Sabbat les resulta difícil ignorar. Aún con toda la fanfarronería que conlleva, la ceremonia para recompensar la captura de un Anatema es una demostración pública de la fuerza de la Camarilla. Y esto, más que los favores en sí mismos, es su propia recompensa.

Las recompensas entregadas más habitualmente podrían ser:

- Inmunidad a las Cazan de Sangre.
- Derecho a crear Progenie.

- Recompensas materiales o económicas.
- Favor vital.
- Conceder un dominio dentro de una ciudad de la Camarilla, a la espera de la aprobación del Príncipe.
- Enseñar Disciplinas que el cazador no posea.
- Perdón absoluto por parte de un Justicar a todas las transgresiones anteriores.
- Destrucción autorizada de un conocido enemigo.
- Salvoconducto hacia otro dominio de la Camarilla.
- Amistad de un Clan.
- Entrenamiento especializado en un campo a elección del Alastor.
- Recuerdos y posesiones del Anatema destruido.
- Un objeto que pueda llevar como prueba de la muerte del Anatema.
- Concesión de refugio.
- Concesión de criados, Ghouls o aliados no Vástagos.

Mientras la mayoría de Alastores esperan recibir la recompensa de un Clan, hay ocasiones en las que un Clan Trofeo decide *no* concederla, como con el caso de Enkidu. El nombramiento del Antiguo en la Lista Roja y su subsiguiente destrucción se consideraron después como un asunto interno del Clan. Aunque hubo presentes miembros de otros Clanes, los tres supervivientes (ninguno de los cuales era Gangrel) rechazaron reclamar el Tro-

feo a sabiendas de que haberlo hecho habría supuesto pelearse con la política del Clan Gangrel durante los siguientes siglos. En este caso, los Justicar incorporaron a los tres a su servicio como Alastores y éstos recibieron favores secretos por parte de los Justicar por sus acciones y para evitar futuros conflictos y amenazas veladas por parte del Clan Gangrel.

Las recompensas secretas podrían incluir:

- Diablerie autorizada.
- Poder recomendar a un nuevo Alastor.
- Acceso a los secretos o el conocimiento del Clan Trofeo.
- Descubrir secretos que el Anatema custodiaba.
- Romper un Vínculo de Sangre, siempre que sea posible.
- Poder solicitar rituales de Taumaturgia de alto nivel.
- Contacto con un representante de bajo nivel de un Clan.
- Criados para mantener una vigilancia constante en una ciudad a elección del Alastor.

En raras ocasiones la recompensa de un Clan es simbólica, pero a veces puede parecer menos un regalo de lo que el receptor esperaría. Si el cazador mostrara desagrado o ingratitud hacia el Clan Trofeo o los Justicar durante la ceremonia, las repercusiones serían graves. A fecha de hoy, en los cinco siglos de historia de la Lista Roja, ningún Alastor ha cometido jamás este desliz. Los Justicar preparan con cuidado a los cazadores sobre lo que deben esperar antes de la ceremonia y a menudo animan a las generaciones más jóvenes a hablar antes con sus Sires para buscar consejo.





RABBAT

Portadora de la plaga ónice

«El miedo que sigue a mi paso terminará por marchitarse y morir. Sólo entonces volveré a mi Clan y rogaré su perdón, tan humilde como la noche en la que me engendraron.»

La antaño respetada Antigua Nosferatu Rabbat fue Abrazada por uno de los Chiquillos de Baba Yaga en la ciudad de Karakórum durante los días del reinado del gran Temuyín [N.d.T.: Gengis Kan]. Antes de su Abrazo, Rabbat era una campesina que mendigaba sobras de la mesa del kan, cuyo deplorable estado llamó la atención de los vampiros de su corte. Se convirtió en su juguete favorito, una mera diversión que entretenía a aquellos dirigentes incluso después de ser Abrazada y quedar todavía más desfigurada de lo que lo estaba en vida. Cuando Rabbat le preguntó a su Sire, Sabanu, por qué la había elegido, éste sencillamente rio y dijo que debería estar agradecida por el regalo que le había concedido en reconocimiento a su deseo de seguir viva. Era este regalo, según él, el que le permitiría prosperar en aquellas terribles condiciones y seguir adelante a pesar del duro trato recibido por parte de los mortales que ocupaban la corte del kan.

Unos años después de su dolorosa transformación en un espantoso monstruo, Rabbat abandonó su tierra natal en Mongolia y viajó al oeste tras la muerte del kan y la división de su reino en cuatro partes. En la Ruta de la Seda, Rabbat había oído rumores sobre la epidemia que azotaba Europa, y temía en secreto el impacto que la peste negra tendría sobre las ciudades que anhelaba visitar. Le preocupaban los efectos de la plaga en los mortales, pues la Nosferatu entendía que la desesperación, el pánico y el miedo eran el combustible para los disturbios, y las turbas enfurecidas eran peligrosas.

Durante algún tiempo, decidió que evitaría viajar a aquellas ciudades interiores más afectadas por la plaga. Pasó largas noches deambulando por los callejones y las travesías de Constantinopla, hasta que el Antiguo Nosferatu Malaquita

reparó en ella y la invitó a su hacienda costera. Malaquita no se parecía en nada a ningún vampiro que Rabbat hubiera conocido: en vez de mofarse de ella, el Nosferatu se esforzó por compartir con ella información sobre otros vampiros, el Clan, cuestiones de fe y sus convicciones sobre cómo podían coexistir mortales y vampiros.

Inspirada por el ejemplo de Malaquita, Rabbat se quedó en Constantinopla y poco a poco se convirtió en un miembro respetado de su Clan, y lo seguiría siendo durante los siguientes cien años aproximadamente, hasta que fue citada en Praga junto a otros compañeros del Clan no mucho después de la formación de la Camarilla. A Rabbat, y a otros tantos vampiros, le fue encomendada la misión de ofrecer consejo y apoyo para lidiar con los ataques generalizados perpetrados por cazadores locales y extranjeros. Aunque Rabbat nunca antes había lidiado con inquisidores, ofreció sus servicios igualmente y prometió ayudar a los Antiguos a escapar por las alcantarillas y las laberínticas catacumbas situadas muy por debajo de la ciudad.

Rabbat y sus compañeros Nosferatu combinaron sus esfuerzos para crear nuevos pasadizos secretos que permitieron a otros Vástagos abandonar la ciudad sin peligro, encontrar refugio y espiar a los inquisidores para idear un plan de ataque que le mereció el sobrenombre de Cloacina, diosa de las cloacas. Después de que su consejo resultase ser crucial a la hora de salvar al Primogénito Malkavian Mezey Vayak; éste le ofreció un favor, pero la diosa de las cloacas rechazó la oferta. Al hacerlo, Rabbat se ganó el respeto de su Clan y sus iguales.

Para cuando los inquisidores abandonaron Praga, la peste negra ya se había cobrado un gran número de vidas en gran parte de Europa. Algunos Vástagos abandonaron las ciudades

por completo y viajaron al Oeste, a las Américas, en las bodegas de barcos prisión, y hacia el Este, a China y a India. Rabbat, por el contrario, viajó hasta Venecia, donde se convirtió en la Primogénita de su Clan y engendró unos cuantos Chiquillos. La población en Europa se vio diezmada por la plaga y, aunque la mayoría de Vástagos eran inmunes a esta dolencia, sus rebaños no lo eran. Los pocos vampiros afectados por la plaga se convirtieron en portadores de la peste negra, propagándola de un recipiente humano a otro, hasta que finalmente la enfermedad evolucionó y se convirtió en una nueva cepa llamada la Miasma, que afectaba a Vástagos independientemente de su Clan o defensas sobrenaturales.

Aunque la peste negra se la había arreglado para extenderse por casi todo el continente, esta nueva amenaza para los vampiros todavía no se había cobrado sus víctimas. Se decía que la Miasma se propagaba con tal rapidez que empujó a bastantes Antiguos importantes a huir del continente o a entrar en Letargo y fue imposible resucitar por ningún medio a aquéllos que lo hicieron. Cuando los rumores de la existencia de la Miasma llegaron a oídos de Rabbat, se preocupó por su propia seguridad, ya que todavía no estaba familiarizada con la política de la Estirpe y no era inmune a esta enfermedad. Aun así, la diosa de las cloacas era una vampira práctica y secretamente intentó investigar la causa de la Miasma por su cuenta por temor a que ella o su Clan fueran culpados.

Y tenía razón.

Ya fuese por defecto o por accidente, el nombre de Rabbat quedó asociado con la Miasma. Cuando un Antiguo sufría, era culpa de Cloacina. Cuando un vampiro entraba en un Letargo prematuro, tanto si había sido tocado por la Miasma como si no, la Antigua Nosferatu era la culpable. Estas semillas de la discordia fueron plantadas por los Giovanni, pues mientras Rabbat estaba preocupada investigando la muerte de los Capadocios, ellos debían evitar que ésta descubriese la verdad. Y aún peor, las mentiras de los Giovanni eran demasiado fáciles de creer, pues su afirmación de que los movimientos de la Antigua Nosferatu iban paralelos a los del virus era cierta.

Los rumores crecieron y poco a poco el Príncipe sucumbió a las peticiones de los Vástagos locales y declaró una Caza de Sangre, sólo que, en vez de la Muerte Definitiva, éste pidió que Rabbat fuera traída estacada. Este decreto fue desconcertante para muchos Vástagos pues, si Rabbat era realmente portadora de la peste negra y responsable de la Miasma, la Muerte Definitiva les parecía un castigo justo. Pero, antes de que nadie tuviera ocasión de cuestionar los motivos del Príncipe, Rabbat huyó de Venecia en busca del asilo de los Malkavian en Francia, esperando que recordasen lo que había hecho por su Antiguo en Praga.

Como había esperado, Gaston Guibord, otro Antiguo Malkavian, le ofreció asilo en Francia si prometía entregarse al Sheriff local para demostrar que no estaba infectada por la Miasma. Rabbat accedió y disfrutó de la hospitalidad de

Nombre: Rabbat.

Clan Trofeo: Nosferatu.

Sire: Sabanu.

Alias: Cloacina, Rata de cloaca.

Clan: Nosferatu.

Naturaleza: Penitente.

Conducta: Ojo de la Tormenta.

Generación: Séptima.

Abrazo: 1237.

Edad aparente: Indeterminada.

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 5, Resistencia 5.

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 4, Apariencia 0.

Atributos Mentales: Percepción 5, Inteligencia 2, Astucia 4.

Talentos: Alerta 3, Atletismo 3, Callejeo 4, Consciencia 3, Empatía 3, Expresión 2, Intimidación 3, Liderazgo 2, Pelea 2, Subterfugio 3.

Técnicas: Armas de Fuego 2, Artesanía 3, Conducir 3, Etiqueta 2, Interpretación 1, Latrocinio 4, Pelea con Armas 3, Sigilo 4, Supervivencia 4, Trato con Animales 4.

Conocimientos: Academicismo 3, Ciencias 2, Finanzas 1, Informática 2, Investigación 3, Leyes 2, Medicina 2, Ocul-tismo 3, Política 2, Tecnología 2.

Disciplinas: Animalismo 5, Auspex 2, Celeridad 2, Domi-nación 2, Fortaleza 4, Ofuscación 5, Potencia 4, Protean 3.

Trasfondos: Contactos 2, Recursos 1.

Virtudes: Conciencia 1, Autocontrol 4, Coraje 3.

Moralidad: Humanidad 4.

Fuerza de Voluntad: 7.

Reserva de Sangre / máx. por turno: 20 / 4.

Apariencia: Rabbat tiene la apariencia de una anciana desfigurada que ha sucumbido a los estragos de una terrible enfermedad. Tiene la cara muy arrugada, de rasgos incompletos, y el pelo ralo y gris. Sólo tiene un ojo, los labios agrietados y le falta un trozo de nariz y otro de oreja. No puede mantenerse recta porque tiene la columna bastante desviada. Debido a sus limitaciones físicas, Rabbat viste con ropa holgada para pasar desapercibida lo máximo posible. Para evitar ser vista, lleva varias capas de camisetas sucias, sudaderas y chaquetas para pasar por una sintecho.

Pautas de interpretación: Ni los años de tu vida ni los de tu no-vida han sido amables contigo, pero sobrellevas todo lo que te ha pasado con una elegancia sin igual. Para todos, salvo el Clan Nosferatu, eres un monstruo, algo que temer y cazar, pero tú sabes la verdad. Sabes que todos los vampiros son monstruos hasta cierto punto, y esperarás a que pase la tormenta, pues crees que la Lista Roja es una medida temporal para convencer a los Vástagos de que hay un monstruo más grande y más malo acechándolos en la oscuridad.

Aliados y Contactos: Rabbat solía tener un número considerable de aliados y contactos en la Camarilla que reflejaba su antaño honorable rango. Últimamente ha pasado mucho tiempo usando wifi gratis y aclimatándose al mundo moderno. Rabbat hace uso de las redes sociales para comunicarse y últimamente ha estado publicando en la ShreckNet Nosferatu bajo diferentes alias y desde diferentes sitios, con la esperanza no ser descubierta.

Guibord. Sin embargo, pocas noches después, los Malkavian con los que se había relacionado habían entrado en Letargo. Rabbat intentó despertarlos con su poderosa Vitae, pero ninguno de ellos despertó y su condición empeoró. Cuando se dio cuenta de que no estaba afectada por la Miasma, la Antigua Nosferatu huyó de nuevo, esta vez con la certeza de que sí era portadora de la enfermedad.

Rabbat viajó de ciudad en ciudad de forma trágica, buscando refugio en el norte sólo para observar como cada Vástago con el que se topaba sufría los estragos de la Miasma. Cuando se sintió sola, se rodeó de Chiquillos, pero ellos tampoco eran inmunes a los efectos de la plaga. Por primera vez desde su Abrazo, Rabbat consideró exponerse al Sol. Su fuerte consciencia de sí misma y su férrea fuerza de voluntad, los mismos rasgos que hicieron que Sabanu la Abrazase hace tantos años, estaban a punto de quebrarse.

Según un historiador del Clan, Rabbat buscó la muerte y negoció su vuelta a Venecia para someterse a juicio. En el camino de regreso a Italia, una manada del Sabbat encontró su refugio en Madrid e intentó prenderle fuego. Rabbat desconocía que los Cainitas también padecían la Miasma, y muchos culpaban a la Camarilla de crear la enfermedad para diezmar sus filas. Los historiadores del Clan están convencidos de que este extraño giro del destino ayudó a Rabbat a descubrir el verdadero origen de la Miasma. Se cree que las llamas lamieron la parte de atrás de sus ropajes, incinerando numerosas pulgas y garrapatas que la cubrían antes de que pudiera ponerse a cubierto. Fue entonces cuando Rabbat se dio cuenta de que estos insectos, una carga con la que tienen que lidiar muchos Nosferatu que viajan a través de alcantarillas y catacumbas infestadas de ratas, se habían alimentado de su poderosa Vitae, convirtiéndose en algo parecido a Ghouls. Al igual que otros vampiros, los historiadores del Clan siempre habían sospechado que ella era portadora de la plaga, pero no estuvieron seguros del origen de ésta hasta mucho después.

Rabbat nunca se entregó al Príncipe de Venecia y desapareció de los documentos históricos. Cuando fue avistada en Copenhague pocas décadas después, los Justicar ya la habían nombrado Anatema y habían avisado a todos los Vástagos de que la plaga que Cloacina portaba seguía siendo una amenaza. La una vez respetada Nosferatu era un monstruo, uno al que todos los Vástagos temían. Las generaciones más jóvenes susurran su nombre en la noche, preguntándose en secreto cuál será su siguiente víctima y dónde será vista la próxima vez.

La mayoría, por no decir la totalidad, de los miembros del Clan Nosferatu se muestra reacia a hablar de Rabbat, pues aunque han cumplido con su deber para con la Camarilla al ofrecer el Trofeo, siguen considerándola un miembro respetado del Clan. Otros no temen a Rabbat por la plaga que pueda o no portar, sino por los secretos que una vez le fueron confiados, una información que podría ser vendida o canjeada



LA MIASMA (DEFECTO DE 7 PTOS.)

La Miasma es una dolencia específica de los vampiros que infecta la Sangre. Esta enfermedad es una cepa mutada de la lepra combinada con la peste bubónica que ataca directamente a la Vitae del vampiro. Una vez infectada, la víctima debe gastar más Sangre cada vez que gaste Vitae. El coste de cada gasto de Vitae aumenta en uno por cada noche que la víctima sufra la Miasma. En algunos casos, la víctima también padece malformaciones que tienen impacto sobre su apariencia, pero no amenazan su vida.

Aunque la Miasma es curable de forma individual, la enfermedad en sí no puede erradicarse. En casos poco comunes, un vampiro afligido puede convertirse en portador de la enfermedad y, por tanto, se vuelve inmune a sus efectos. El portador extiende entonces la Miasma a otros vampiros.

En la actualidad, sólo se sabe de la existencia de un portador de la enfermedad.



a cambio de su seguridad. Aunque se la ha avistado muchas veces a lo largo de los años, más recientemente en Nueva York, Charleston y Toronto, los Alastores no han podido acercarse lo suficiente a esta Antigua Nosferatu para acabar con ella o tienen demasiado miedo a aproximarse a ella.

Los rumores aumentan y el temor que los Vástagos le tuvieron una vez a Rabbat se ha visto renovado, pues enfermedades nuevas y plagas viejas, como el ébola, la fiebre amarilla, la fiebre tifoidea y la malaria amenazan las vidas de millones de mortales. Los Alastores se preguntan cuánto tiempo pasará hasta que la Miasma se propague por la Camarilla. Si otras enfermedades evolucionan, a los Justicar les preocupa que Rabbat traiga consigo una amenaza aún mayor para la Camarilla, una plaga más devastadora de lo que lo fue la Miasma en un principio. Por otro lado, los Justicar también temen la posibilidad de que Rabbat por fin haya encontrado el modo de lidiar con las pulgas y garrapatas incrustadas en su carne y de que la Nosferatu huya porque se ha visto obligada a ello. Si Rabbat ha averiguado la manera de deshacerse de la enfermedad, no hay manera de saber qué hará el Clan Nosferatu para que se la elimine de la Lista Roja, algo que los Justicar han jurado que nunca harían.



RAYMOND NARCISSE

Mano de la redención de Caín

«Te traigo un mensaje de Dios.»

En la recta final de las cazas de brujas a principios del siglo XVII, los cazadores franceses tenían como objetivo campesinos del suroeste de Francia. Afirmaban, a petición de su líder político, que los dioses y diosas paganos de los aldeanos eran, en realidad, demonios y criaturas de la noche que se alimentaban de ellos y les impedían acoger al Dios cristiano en sus corazones. Estos cazadores peinaron la campiña e iniciaron grandes cazas de brujas por toda la frontera hispanofrancesa a petición del cazador y juez Pierre de Lancre, antes de concentrar sus esfuerzos en los habitantes de la provincia de Labourd. De Lancre, designado por el rey para erradicar la brujería en Labourt, escribió muchos tratados en lo tocante a demonios, hombres lobo y brujería. Para ayudarlo en su cometido, De Lancre reclutó muchos cazadores de toda Francia, incluido el padre Raymond.

El padre Raymond, como se le conocía antes de convertirse en vampiro, fue arrancado de un monasterio en Normandía para luchar junto a Lancre. Era un devoto católico converso que nació en las Indias Occidentales de una familia de comerciantes y se convirtió en pupilo de la Iglesia poco después de que sus padres y sus dos hermanas muriesen por complicaciones de la viruela. Al igual que sus compañeros sacerdotes, fue entrenado para convertirse en un inquisidor y derrotar a los herejes en el nombre de la Iglesia.

Para seguir con su entrenamiento, al padre Raymond se le asignó asistir a Lancre junto con docenas de otros hombres (políticos, sacerdotes y oportunistas) como refuerzo. En realidad, el juez Lancre siempre había esperado que los habitantes locales se resistieran y deseaba en secreto formar un ejército de cazadores de brujas para acabar con la práctica de la brujería de una vez por todas en nombre del rey. A puerta cerrada, De

Lancre siempre susurraba que había varios miles de brujas, hechiceros, hombres lobo y demonios desperdigados por las regiones impías de Francia.

Aunque el padre Raymond no compartía el fanatismo del juez, confiaba en la creencia de que existían las criaturas de la noche y que los humanos les servían. Este sacerdote era un hombre sencillo que pensaba que los testimonios y las confesiones de los acusados, muchas de las cuales eran extraídas durante intensas sesiones de tortura, eran la prueba que necesitaba para mirar más allá de los lamentos que clamaban inocencia y escrutar la noche para averiguar qué era lo que en realidad se escondía en las sombras.

No mucho después, el padre Raymond perforó el velo de la oscuridad y atisbó un horror como nunca antes había visto. Esa noche, el sacerdote buscaba a una niña desaparecida en los alrededores de Labourt. Una comadrona la describía como una niña de ocho años con una cara tan dulce que debía ser una señal del mismo Diablo, pues la niña había envenenado a sus padres y se las había arreglado para escapar antes de que la atacara a ella. El padre Raymond confiaba en su entrenamiento y encontró a la niña dormida sobre una pila de cadáveres putrefactos en un claro de bosque a unos kilómetros de distancia. Pensando que estaba maldita, el padre Raymond sacó su cruz y se acercó a la niña. Sin embargo, antes de tocarla, uno de los cadáveres se movió. Le clavó una mirada, sucia y salvaje, y lanzó al padre Raymond a varios metros de distancia. Magullado y dolorido, el inquisidor intentó levantarse, pero la criatura lo clavó en el suelo y lo condenó a la servidumbre.

Tras ese funesto encuentro, el padre Raymond sirvió a su lunático amo como Ghoul durante muchos y crueles años,

mucho después de que los juicios de brujas hubieran desaparecido. El amo del sacerdote, al que algunos llamaban Jardine, disfrutaba jugando con su esclavo de sangre y con deleite mantuvo al inquisidor como mascota. Raymond fue despojado de su identidad anterior y se le otorgó un nuevo apellido, Narcisse, para servir mejor a su amo. Como Raymond Narcisse, el antiguo sacerdote encubrió los asesinatos perpetrados por su amo y en ocasiones era obligado a escuchar los gritos atormentados de la víctima. La combinación del Vínculo de Sangre con la manipulación mental mantuvo a Raymond Narcisse congelado en el sitio, incapaz de contraatacar o rescatar a las víctimas de su amo.

Muchos años después, las subconscientes plegarias de salvación de Raymond Narcisse fueron escuchadas de forma inusual: otro vampiro lo rescató. Resulta que Jardine se había estado reuniendo en secreto con un Anatema llamado Erik Kuster. Los Alastores habían estado rastreando a Kuster por toda Europa durante décadas, pero no se habían encontrado con el Anatema cara a cara. Por fin, los Alastores habían decidido tender una emboscada a su aliado, Jardine, con la idea de que las vías de escape de Kuster quedarían cortadas. Estaban en lo cierto. Por suerte para los Alastores, Kuster estaba presente la noche en la que atacaron y recibió muchas heridas antes de escapar por las bodegas que cruzaban bajo la guarida de Jardine. En plena confusión, los Alastores destruyeron a Jardine pero no consiguieron capturar al escurridizo Kuster, que huyó en la oscuridad de la noche.

Irónicamente, fue Kuster quien salvó a Narcisse de los Alastores, pues la huida del Anatema empujó a sus cazadores a seguirle, dejando atrás al Ghoul. Pocas noches después, la espesa niebla que enturbiaba su mente se disipó y Narcisse cayó en la cuenta de lo que había estado haciendo los últimos años. Una culpa terrible lo inundó y Narcisse juró usar el conocimiento que había adquirido para destruir vampiros. Durante unos meses, el revitalizado inquisidor se las arregló para prender fuego a unos cuantos refugios abandonados, sin saber que pertenecían al Anatema. Como represalia, Kuster convirtió a Narcisse y lo condenó para toda la eternidad, con la idea de que sólo estaba castigando el error del Ghoul a la hora de proteger a Jardine de los Alastores. Poco después, los Alastores los interceptaron en París y Kuster huyó de nuevo. Los Alastores capturaron a Narcisse y lo llevaron hasta el Príncipe local para ser juzgado.

Durante un tiempo, Raymond Narcisse fue poco a poco adoctrinado sobre la sociedad de los Vástagos a instancias de los Alastores, quienes lo habían capturado y creían que el antiguo inquisidor se convertiría en uno de ellos. Narcisse era un estudiante cuidadoso y tranquilo, y fue instruido en las Tradiciones y formas de la sociedad vampírica antes de obsesionarse en secreto con el saber nodista. Perdido y sin un propósito, Narcisse interpretó pasajes antiguos de forma diferente a sus congéneres y empezó a creer que Dios lo había forjado de nuevo en forma de un arma oscura para borrar a

Nombre: Raymond Narcisse.

Clan Trofeo: Brujah.

Alias: Ray Narc, padre Raymond.

Sire: Erik Kuster.

Clan: Toreador.

Naturaleza: Juez.

Conducta: Fanático.

Generación: Octava.

Abrazo: 1731.

Edad aparente: 30 y pocos.

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3.

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 2.

Atributos Mentales: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 4.

Talentos: Alerta 4, Atletismo 2, Callejeo 3, Consciencia 2, Empatía 2, Expresión 2, Intimidación 3, Liderazgo 3, Pelea 3, Subterfugio 2.

Técnicas: Armas de Fuego 3, Artesanía 3, Conducir 1, Etiqueta 3, Interpretación 2, Latrocinio 2, Pelea con Armas 4, Sigilo 4, Supervivencia 3, Trato con Animales 1.

Conocimientos: Academicismo 4, Ciencias 2, Finanzas 2, Informática 1, Investigación 4, Leyes 3, Medicina 2, Oculismo 3, Política 3, Tecnología 2.

Disciplinas: Auspex 4, Celeridad 4, Dominación 2, Fortaleza 3, Potencia 2, Presencia 4.

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 3, Recursos 1.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 4.

Moralidad: Humanidad 7.

Fuerza de Voluntad: 7.

Reserva de Sangre / máx. por turno: 15 / 3.

Apariencia: Raymond Narcisse lleva una cruz de plata colgada al cuello y media melena que mantiene en una coleta. Se siente cómodo vistiendo todo de negro como otros sacerdotes, pero sin el alzacuellos, por supuesto. Pocas veces se le ve sin sus guantes o su ropa puesta, pues se siente cohibido por las profundas cicatrices que pueblan su cuerpo, marcas que aún debe curar. Estas cicatrices le recuerdan el tiempo que pasó siendo un Ghoul y, a día de hoy, todavía le enfurecen.

Pautas de interpretación: Aborreces lo que eres y te invade un profundo y enfermizo desprecio por ti mismo que no puedes admitir ante nadie, ni siquiera ante ti mismo. Has canalizado tu odio hacia los vampiros, lo has afilado para matar a los de tu especie indiscriminadamente. Neonato o Sire, Generaciones más bajas o más altas, Vástago o Cainita... los odias a todos por igual y preferirías exponerte al Sol a caer en sus juegos. Sin embargo, fingirás que sigues sus reglas cuando te convenga si eso te garantiza matar a más vampiros.

Aliados y Contactos: Raymond ha empezado a mantener contacto con grupos de cazadores mortales. Hasta ahora, ha evitado ponerse en contacto directamente con la Inquisición, ya que teme que le darían caza. En vez de eso, prefiere ponerse en contacto con grupos locales más pequeños y caza con ellos hasta que empiezan a sospechar de su verdadera naturaleza.

Caín y a sus hijos de la faz de la tierra. Narcisse, un investigador hábil y un cazador capaz, se acabó cansando de Europa y viajó de polizón en la bodega de un barco prisión que iba

de camino a las Américas. Allí, Narcisse viajó hacia el Oeste a través de las Grandes Llanuras, matando a tantos vampiros como pudo encontrar.

Entonces, tras un desagradable encuentro con unos Lupinos, Raymond Narcisse desapareció de los registros históricos durante cien años o más y salió del Letargo en los años ochenta, sólo para retomar la caza en Nevada y Nuevo México. Con el tiempo, los Justicar no pudieron seguir tolerando que se tomara la justicia por su mano, y hace poco fue incluido en la Lista Roja para demostrar que todas las Tradiciones, incluida la Tradición de la Destrucción, se imponen de igual manera. Así, la inclusión de Narcisse en la Lista Roja contrarrestaba la

errónea creencia popular de que los Justicar sólo designaban Anatemados si suponían un peligro para la Mascarada.

Ni a los Alastores ni a los Justicar les importa por qué Raymond Narcisse aniquila tanto a miembros de la Camarilla como del Sabbat pero, si se revelase que Narcisse cree ser el único Vástago al que se le ha encomendado redimir el terrible pecado de Caín perpetrado hace tantos años, entonces desde luego que le prestarían atención. Después de todo, un vampiro que caza a otros vampiros es una amenaza segura para la Camarilla, pero un vampiro santurrón que cree ser un agente de Dios es todavía más peligroso, pues tiene algo que muchos Vástagos desean: una razón de ser.





KMI
2015

KYOKO SHINSEGAWA

Enigmático instrumento de venganza

«Te haré sangrar por lo que me hizo tu querido Sire. Todos pagaréis.»

Aunque antiguamente ocupaba el cargo de Azote de San Francisco, no se sabe mucho de Kyoko Shinsegawa antes de su llegada a las costas de California a principios del siglo xx. Shinsegawa, una lingüista y guerrera capaz, se ganó justamente su puesto junto al Príncipe de San Francisco y colaboró estrechamente con el Sheriff para derrotar a miembros del Sabbat problemáticos, Anarquistas detractores de las Tradiciones y otras amenazas a la estabilidad de la ciudad. Por suerte para Shinsegawa, la comunidad vampírica local tenía las manos ocupadas: tan pronto como una catástrofe arrasó la ciudad en forma de peste bubónica, el gran terremoto de 1906 la siguió.

El terremoto que casi destruyó San Francisco fracturó la tierra y perturbó el lugar de descanso de Fa Chen Leong, una Antigua Nosferatu Abrazada en la década de 1850. Leong, en Letargo tras un sanguinario enfrentamiento con una manada del Sabbat durante los años de la fiebre del oro, despertó en medio de un intenso fuego cruzado. Al no saber lo que había pasado, la Antigua creyó que seguía siendo objetivo de asesinos que se habían aprovechado del terremoto para encontrar su lugar de descanso y contraatacó. A Shinsegawa se le atribuye haber manejado la situación y haber traído a la Antigua ante el juicio del Príncipe.

Durante décadas, Shinsegawa fue el puño de hierro del Príncipe, soportó guerras, desastres naturales, ataques dirigidos por Anarquistas y el Sabbat, además de batallas por dominios. También supervisó negociaciones con representantes de otras ciudades. Durante todo ese tiempo, los Vástagos de alto rango, incluidos los Justicar, creyeron que la Azote era una protectora devota de los muchos Vástagos de la

ciudad, a salvo gracias a las Tradiciones que ellos creyeron que estaba dispuesta a defender al dar caza a Anarquistas y vampiros de Sangre Débil.

Por desgracia para ellos, lo único real de Shinsegawa era su nombre.

Por lo que han averiguado los Justicar, Shinsegawa fue enviada a San Francisco o se dirigió hacia allí para poner en marcha un plan que tardaría un siglo en revelarse. Empezando en esa ciudad costera clave, se cree que Shinsegawa socavó la autoridad del Príncipe con actos pequeños e insignificantes mientras éste centraba su atención en asuntos más urgentes e importantes. Un favor aquí, un soborno allá y con el paso de los años la Azote tenía una red de aliados involuntarios e informantes que le rendían cuentas. A primera vista, la colección de Vástagos, Ghouls y mortales parecía inconexa y aleatoria, pero se construyó así a propósito hasta que necesitara usarla.

En los noventa, cuando el Príncipe Vannevar Thomas fue por fin derrocado y reemplazado por Jochen Van Nuys, la mayoría de los Vástagos creyeron que eran los Antiguos del Clan Ventrue quienes no se fiaban de Thomas y habían colocado con éxito a un nuevo Príncipe de paja, hasta que Shinsegawa se esfumó. Su desaparición, junto a la caída de Thomas, abrió una línea de investigación y atrajo la atención de los Justicar a San Francisco. Esta investigación, liderada por la Justicar Ventrue Lucinde, que se encontraba en la ciudad dando Caza a Genina, la asesina en serie Samedi, tuvo como resultado la inclusión de Shinsegawa en la Lista Roja por razones que entonces sólo conocían ellos y el Círculo Interior.

En un primer momento, la decisión de los Justicar de incluir a Shinsegawa en la Lista Roja no fue cuestionada por los Alastores. Algunos sí se sintieron desairados porque los Justicar revelaran poco más que el nombre de la Anatema, su Clan y la última vez que se la vio, en Vancouver, Canadá. Otros creyeron que no era su trabajo cuestionar las razones por las cuales se había incluido a la Anatema en la Lista y sabían que algunos secretos no debían ser revelados si la verdad podía poner en peligro a la Camarilla. Sin embargo, gracias a los esfuerzos de los Alastores Rojos, desde entonces han salido a la luz más detalles sobre esta misteriosa y enigmática figura para ayudar a todos los Alastores a darle Caza.

La mayoría de los Alastores son conscientes de que Kyoko Shinsegawa fue la Azote de San Francisco durante años. Este cargo le permitió dominar el arte de cazar Vástagos indeseables y la ha convertido en el depredador perfecto. Una vez aprendidas las habilidades necesarias para cazar vampiros, Kyoko ha hecho uso de esas habilidades para dar caza a objetivos únicos de entre los Vástagos en varias ciudades de la Camarilla. En vez de centrarse en Caitiff y Anarquistas, Kyoko acabó con el Senescal de Seattle en un ataque previo al amanecer, justo antes de su inclusión en la Lista Roja. En un principio, un Arconte Nosferatu llamado Weasel rastreó sus movimientos y la acorraló en Portland. En este enfrentamiento, Kyoko asesinó a Weasel y estuvo un año en paradero desconocido. Después volvió a aparecer en Nevada y casi acabó con Montrose, el Sheriff de Las Vegas, al que dio por muerto. Dos de sus Ghouls murieron en el ataque y Montrose todavía no ha despertado del Letargo. No pasó mucho tiempo hasta que quedó libre una vacante en la Lista y los Justicar la incluyeron.

Ahora, la antigua Azote es una amenaza considerable para la Camarilla. Nadie sabe cuáles son los objetivos reales de la Anatema o quién era antes de llegar a los EE.UU. Los Justicar temen que, sea cual sea la verdad sobre su misterioso pasado, los Alastores no puedan averiguarla antes de que sea demasiado tarde, pues se sabe que la ex-Azote está sucumbiendo lentamente a la Bestia y se la ha visto caer en Frenesí en más de una ocasión. La naturaleza violenta de Kyoko y el creciente número de asesinatos la han convertido en una criatura de pesadilla sobre la que los Sires advierten a sus Neonatos. Por esta razón, su reputación genera tanto pistas falsas como pistas valiosas sobre su pasado y su localización actual. Se han producido avistamientos de la Anatema y de Esumi, su Ghoul, en varios grandes dominios importantes de la Camarilla como Baltimore, Mineápolis y Londres, entre otros.

Un Alastor Toreador llamado Barnes tiene una teoría sobre por qué ha sido tan difícil seguirle la pista a esta Anatema: cree que Esumi o alguien del pasado de Kyoko la mantiene escondida entre poblaciones mortales donde los Vástagos normalmente no tienen demasiada influencia. Su teoría va más allá y especula que pueden estar conectadas con otra facción sobrenatural, o que Esumi no es una Ghoul normal

Nombre: Kyoko Shinsegawa.

Clan Trofeo: Toreador.

Sire: Friedrich Kreizer.

Alias: Ninguno.

Clan: Tremere.

Naturaleza: Sádica.

Conducta: Camaleón.

Generación: Décima.

Abrazo: 1897.

Edad aparente: 20 y pocos.

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 4.

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 3.

Atributos Mentales: Percepción 4, Inteligencia 2, Astucia 4.

Talentos: Alerta 2, Atletismo 2, Callejeo 3, Consciencia 2, Empatía 1, Expresión 1, Intimidación 3, Liderazgo 2, Pelea 3, Subterfugio 3.

Técnicas: Armas de Fuego 1, Artesanía 2, Conducir 2, Etiqueta 3, Interpretación 2, Latrocinio 3, Pelea con Armas 4, Sigilo 4, Supervivencia 3, Trato con Animales 2.

Conocimientos: Academicismo 2, Ciencias 1, Informática 1, Finanzas 1, Investigación 4, Leyes 2, Medicina 2, Ocultismo 3, Política 1, Tecnología 1.

Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 2, Dominación 1, Fortaleza 2, Potencia 2, Taumaturgia 2 (Senda de la Sangre 2).

Rituales Taumatúrgicos: Atar la Lengua Acusadora, Desviación de la Muerte de Madera.

Trasfondos: Contactos 3, Criados 1.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 2, Coraje 3.

Moralidad: Humanidad 2.

Fuerza de Voluntad: 6.

Reserva de Sangre / máx. por turno: 13 / 1.

Apariencia: Kyoko Shinsegawa tiene el pelo negro y alborotado, ojos marrones y uñas afiladas. Cuando se acuerda de mantener la apariencias, busca a una mujer a la moda, la mata y se queda con su ropa. Sin embargo, cuando no lo hace, su vestido suele estar rasgado, empujado y manchado de sangre.

Pautas de interpretación: Solías poder encajar en cualquier papel que fuese necesario para acercarte a tu presa, pero has empezado a patinar. Ya no eres la maestra del disfraz que fuiste antaño y te cuesta mezclarlo. Tu deteriorada Humanidad interfiere con tu habilidad para pensar con claridad. Sabes que eres una bomba de relojería, pero no estás segura de si te importa. Estás perdiendo el control sobre la Bestia y, aunque pudieras controlarla, perseguirás a tus presas incansablemente. Tienes una razón para perseguir la venganza y no te detendrás hasta que tu oscuro deseo se vea cumplido.

Criados: Kyoko tiene una Ghoul llamada Esumi que está completamente dedicada a su causa. No se sabe mucho sobre Esumi y nadie sabe si estaba en San Francisco con Kyoko o si llegó después.

y corriente, sino que tiene acceso a secretos que usa para ayudar a la Anatema. No todos están convencidos de que la teoría de Barnes sea cierta. Sin embargo, sus preguntas han obligado a todos a fijarse mejor en la Anatema y en lo que es capaz de hacer.

Los Alastores están en alerta máxima y se les ha apremiado a planear bien su ataque antes de enfrentarse a la antigua Azote. No se sabe qué hará Shinsegawa si la Bestia llega a apoderarse de ella, y los Justicar temen que sea sólo cuestión de tiempo que la Toreador rompa la Mascarada de un modo irreparable.





KMI
2015

CHRISTOPHER BARROW

Misterioso manipulador de lo sobrenatural

«Hay dos tipos de mercaderes de lo oculto: los que creen que los amuletos que venden son reales y los que pueden garantizarlo. ¿Adivinas cuál soy yo?»

Christopher Barrow, un ocultista británico con el que los Vástagos se han topado en Nueva York y en Londres, es el único mortal que figura ahora mismo en la Lista Roja. A primera vista, Barrow es un hombre de negocios normal y corriente: se le están poniendo las sienes canas y sus ojos verdes y apagados son completamente olvidables. En más de un aspecto, Barrow se parece a cualquier otro emprendedor de éxito sin ningún tipo de comportamiento excéntrico notable, excepto por uno: de cara al público, este ocultista vende libros de hechizos sacados de la cultura popular o libros de «cocina bruja» para el populacho en su tienda personal y el resto de su franquicia, pero a puerta cerrada Barrow dirige una prestigiosa librería de lo oculto que contiene una colección poco común de tomos sobre brujería, demonología, criaturas sobrenaturales y fenómenos psíquicos de editoriales esotéricas que se remontan al siglo VII.

Guarda diarios escritos a mano por ocultistas de renombre (no todos ellos mortales), además de objetos únicos, en un cuarto bajo llave al fondo de su tienda, donde clientes selectos pueden consultarlos y estudiarlos. En un día cualquiera, puede haber un puñado de gente buscando entre las estanterías de la tienda, debatiendo sobre teoría mágica con un café o tomando notas con cuidado mientras estudian en la trastienda. Durante la noche, la tienda se encuentra cerrada a cal y canto con un sistema de última generación que avisa a Barrow a la primera señal de movimiento.

Aunque regentar con éxito una librería de ocultismo no es precisamente una amenaza para la Camarilla, la otra afición de Barrow, convertir a criaturas sobrenaturales en sus esclavos personales, sí lo es. Los Justicar creen que Christopher Barrow ha operado fuera de su *sanctum*, El Nido del Cuervo, durante

muchos años, planeando y conspirando en secreto. Sus actos en los años ochenta no fueron demasiado trascendentes. Muchas de sus transgresiones, como el curioso experimento que llevó a cabo en un Lupino, fueron insignificantes durante algún tiempo. Sin embargo, en algún momento durante los años noventa, Barrow se volvió más atrevido y trató de secuestrar a un Gangrel de Decimotercera Generación, pero la coterie de éste lo pilló. Para su sorpresa, los Gangrel fueron emboscados por un Brujah y un Lupino que parecían estar protegiendo a Barrow. Informaron del incidente al Sheriff local y le contaron que aquellos sirvientes involuntarios tenían una película lechosa que les cubría los ojos.

Como todos los asuntos específicos de una ciudad, el intento de secuestro fue considerado un asunto local y como tal, era el Príncipe quien tendría que lidiar con ello. Como el Gangrel logró escapar, el Sheriff decidió no empeorar la situación y el asunto se olvidó rápidamente. Sin embargo, el Clan Gangrel no olvidó el incidente y creyó que, de todos los Clanes de la ciudad, ellos y los Brujah serían los más vulnerables. Los Antiguos Gangrel también se preguntaron qué más tenía escondido Barrow en El Nido del Cuervo y si los rumores eran ciertos. Tras decidir que iban a lidiar con Barrow a su manera, el Clan Gangrel envió una pequeña partida de caza para infiltrarse en El Nido del Cuervo con instrucciones de informar de sus hallazgos en el Elíseo. Nunca volvieron, y su ausencia no pasó desapercibida. Esta vez se convocó una Caza de Sangre, pero para cuando los agentes locales de la Camarilla llegaron a El Nido del Cuervo, todo cuanto encontraron en el *sanctum* de Barrow fue a sus esclavos sobrenaturales.

El misterio de la verdadera identidad de Christopher Barrow y cómo ha logrado controlar a hombres lobo, vampiros, espíritus

Nombre: Christopher Barrow.

Clan Trofeo: Gangrel.

Naturaleza: Perfeccionista.

Conducta: Confabulador.

Edad aparente: 50 y muchos.

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3.

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 3.

Atributos Mentales: Percepción 4, Inteligencia 5, Astucia 3.

Talentos: Alerta 3, Atletismo 2, Callejeo 2, Consciencia 4, Empatía 3, Expresión 3, Intimidación 3, Liderazgo 4, Pelea 2, Subterfugio 4.

Técnicas: Armas de Fuego 3, Artesanía 3, Conducir 2, Etiqueta 4, Interpretación 3, Latrocinio 1, Pelea con Armas 4, Sigilo 3, Supervivencia 2, Trato con Animales 1.

Conocimientos: Academicismo 5, Ciencias 3, Finanzas 3, Informática 2, Investigación 3, Leyes 3, Medicina 2, Ocultismo 5, Política 3, Tecnología 3.

Númina: Magia Estática (Senda de la Adivinación 5, Senda de la Alquimia 5, Senda de las Maldiciones 5, Senda de la Sanación 4), Númina Psíquicos (Piroquinesis 4, Proyección Astral 4, Telequinesis 5).

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 3, Recursos 5, Criados 4.

Virtudes: Conciencia 1, Autocontrol 4, Coraje 3.

Moralidad: Humanidad 5.

Fuerza de Voluntad: 9.

Apariencia: Christopher Barrow es un hombre de negocios con todo el pelo cano, ojos verdes y penetrantes, nariz aguileña y mentón prominente. Su cara está plagada de líneas de expresión y siempre lleva una barba bien recortada. Al ocultista se le suele ver casi siempre vestido con un traje de tres piezas confeccionado a medida y una corbata. Lleva las manos

adornadas con anillos de varios tamaños y formas, cada uno ostentando una piedra única. Siempre lleva un reloj de bolsillo y aborrece los dispositivos que funcionan a pilas. Suele usar un bastón y casi siempre lo lleva consigo cuando viaja.

Pautas de interpretación: Eres un diestro hombre de negocios bastante mayor de lo que aparenta y haces lo que puedes por ocultarlo. Sin embargo, a veces tienes un desliz y haces una broma que nadie pilló o una referencia a algo que casi nadie más entiende. Prefieres que hablen los demás y tienes mucho cuidado de no enseñar tus cartas. Apenas has conseguido arañar la superficie de lo que mora en las tinieblas, pero te reconforta el hecho de que tienes tu propia arma secreta. A veces confías demasiado en tus conocimientos de lo oculto, pero hasta ahora tus secretos no te han fallado.

Aliados y Contactos: Barrow tiene un gran número de aliados bien conectados dentro de su orden y la comunidad ocultista en general. Puede ponerse en contacto con ellos para conseguir información, materiales o un esbirro en cualquier momento.

Criados: Barrow mantiene siempre cerca a dos ocultistas primerizos y, como mínimo, a un ser sobrenatural vinculado, ya sea hombre lobo o vampiro, siempre que puede. Se dice que la habilidad de Barrow para detectar lo sobrenatural se debe a que tiene a un diablillo que ha encadenado a una sombra. El diablillo puede atravesar el velo de Disciplinas como Ofuscación y otras ilusiones con facilidad y se lo susurra al oído. Por desgracia, esto todavía no ha sido confirmado.

Nota: Barrow ha reunido una serie de poderosos Artefactos y Reliquias a lo largo de los años, incluido un bastón ornamentado con los Ojos de Melampo, una daga que causa daño agravado a criaturas sobrenaturales y un anillo que le concede una reserva adicional de Fuerza de Voluntad (almacena 7 puntos y recupera 1 punto al día). Las Números de Barrow pueden encontrarse en **Cazadores Cazados II** (Alquimia pág. 142-143, el resto en pág. 70-85). Si no tienes acceso a dicho libro, siéntete libre de asignar una mezcla de Sendas de Taumaturgia y rituales del **V20** para reflejar la maestría mágica del ocultista.

y demonios menores ha empezado a desentrañarse a lo largo de la última década. El Príncipe de Nueva York creía que el mortal era un Ghoul del Sabbat o un mago, hasta que un Arconte demostró que sus sospechas no se correspondían con la realidad. Aunque Christopher Barrow tiene más de cien años y puede que naciese en la época victoriana, no ha envejecido demasiado y no es un vampiro. Es más, los Alastores han descubierto que el ocultista es el centro de una amplia red, un mercado negro global que colecciona y vende lo sobrenatural (esclavos, reliquias, artefactos antiguos y partes del cuerpo) al mejor postor. Hasta ahora se han destapado operaciones de Barrow en Venezuela, Alemania, Sudáfrica, partes de la India, China y Filipinas, ocultas gracias a empresas fantasma y nombres falsos. Por desgracia, hasta ahora nadie sabe cómo Barrow envía su "inventario" a estos países ni quiénes figuran en su larga lista de compradores. ¿Son cazadores? ¿Otros seres sobrenaturales? ¿O gente insanamente rica y supersticiosa? Y, para empeorar la situación, los Gangrel sospechan que han desaparecido más miembros de su Clan, incluida una Azote Gangrel llamada Borya Stansilov.

En la actualidad, se ha encargado a los Alastores reunir tantos detalles como puedan sobre Barrow y sus operaciones. Tal y como les han pedido los Justicar, han reclutado Vástagos

versados en tecnología para coordinarse con los Nosferatu y llevar un registro de sus hallazgos en SchreckNet. Algunos Vástagos, sobre todo Gangrel, Brujah y unos pocos Tremere, creen que la Camarilla debería dedicar sus recursos a atacar directamente. La implicación de los Tremere en este caso ha generado algunos rumores que muchos Alastores encuentran difíciles de ignorar. Algunos creen que los Tremere están conspirando para enfrentarse a Barrow por su cuenta y por eso se niegan a ofrecer más ayuda para acabar con este Anatema. Otros piensan que la inclusión de Barrow en la Lista es una estrategia de los Tremere para mantener a los Alastores ocupados, pues se cree que Barrow fue reclutado o que quizá haya servido a algún Antiguo en el pasado. La cortina de humo que rodea a este Anatema se debe, en parte, a secretos que los Tremere no están preparados para desvelar.

En cualquier caso, la mayoría de los vampiros se toma esta amenaza muy en serio y no estarán dispuestos a entrar en cualquiera de los *sanctums* de Barrow sin prepararse. Sin entender completamente hasta dónde llega el alcance de sus poderes y sin conocer exactamente cuántos seres sobrenaturales y Vástagos ha esclavizado, los vampiros están en desventaja a la hora de enfrentarse al ocultista.




OJOS DE MELAMPO

Rodeados de misterio, se dice que los relucientes zafiros conocidos como los Ojos de Melampo son los ojos preservados del legendario oráculo griego que aseguraba haber descifrado los secretos de los misterios egipcios. Barrow ha incrustado los Ojos de Melampo en su bastón. La reliquia está encerrada en una calavera de cristal, soldada a una base negra metálica estratégicamente diseñada para ahuyentar a Lupinos y hadas. Cualquier método de análisis convencional revelará que estas piedras preciosas son de calidad media y no poseen ningún rasgo notable.

Sin embargo, el uso de métodos sobrenaturales revelará que sus propiedades sobrenaturales sólo son efectivas si están cerca la una de la otra. Si se desincrusta una de las piedras de la calavera, la otra quedará inservible.

La reliquia otorga al poseedor tres puntos adicionales de Consciencia (incluso si esto hace que tenga más de 5 puntos de Consciencia). Para saber más sobre reliquias y artefactos, ver **Cazadores Cazados II**, pág. 157.





ALEX SWIFT

Despiadado genio militar

«¿Ves esa ciudad de ahí? Para ti todos esos edificios pertenecen a la Camarilla.

¿Yo? Yo sólo veo objetivos.»

Alex Swift nació en el seno de una importante familia sureña de principios del siglo XIX, creció en Virginia y en 1861 se alistó en el ejército confederado junto a su padre. Para inspirar a sus compañeros soldados, Swift solía ensalzar las virtudes de los valores sureños y las filas del ejército confederado aumentaron gracias a sus apasionados discursos. La retórica de Swift le benefició de otras formas, aparte de su habilidad para reclutar a otros soldados para que lucharan a su lado. No sólo fue ascendido al rango de oficial más rápido que sus compañeros, sino que su magnética personalidad también le llevó a trabar amistad con figuras históricas como Stonewall Jackson, con quien a menudo mantenía largas conversaciones acerca de diversas estrategias militares tanto antes como después de sus muchas batallas.

Con el tiempo, su habilidad como estratega y soldado en el campo de batalla le valió una posición clave en el frente. No había pasado mucho tiempo tras alistarse por la causa confederada cuando participó en batallas importantes, como la primera batalla de Bull Run. Sin embargo, la guerra le pasó factura al joven oficial y finalmente fue abatido durante la batalla de Fisher's Hill. Inconsciente y herido, fue dado por muerto en el campo de batalla y, como era costumbre en aquella época, sus oficiales al mando habían planeado recoger su cadáver y limpiarlo para darle sepultura tras la reyerta al día siguiente. Sin embargo, tan pronto como cayó la noche, una aterradora fuerza de la naturaleza arrasó aquel terreno teñido de sangre, escogiendo de entre los restos de los soldados, tanto vivos como muertos, y desangrándolos. Entre los gritos, un soldado solitario fue elegido para pasar el resto de sus noches junto a este monstruo misericordioso. Alex Swift se convirtió en vampiro esa misma noche, elegido por un Gangrel desconocido.

Swift y su misterioso Sire pasaron las siguientes décadas explorando los bosques y los dominios de la Camarilla por toda

la costa oriental de EE.UU., desde el norte en Nueva Escocia hasta el sur, en Texas. Aunque tuvieron especial cuidado para evitar llamar la atención, la pareja fue avistada cerca de Nueva York por compañeros de Clan del Lasombra Francisco Domingo de Polonia. Antes de que pudieran reaccionar, los agentes entrenados del Arzobispo emboscaron a ambos Gangrel en los bosques circundantes. Swift pudo acabar con uno de los espías, pero no era rival para el Lasombra y fue estacado y llevado hasta la finca de Polonia. La suerte de su Sire, sin embargo, nunca llegó a saberse. Se cree que el Gangrel desapareció en medio de la confusión y aún debe aparecer y revelarse como tal.

Tras la emboscada, Swift fue transportado con cuidado hasta una extensa hacienda del Lasombra en el estado de Nueva York. El lugar, una mansión que una vez pudo haber pertenecido a la familia Cabot, había sido convertido en unas instalaciones de entrenamiento militar por el Lasombra y una célula de Ghouls conocida como Garras de la Rabia Negra. En las entrañas de esta próspera hacienda, Polonia y sus aliados desestacaron a Swift en un intento de convertirlo en un miembro del Sabbat. Tras proporcionarle Vitae, Polonia le contó al antaño oficial un escalofriante relato sobre cómo supo de él en sus últimos días en el ejército confederado. Para su sorpresa y pesar, tal y como decía Polonia, su mayor enemigo (un Clan de la Camarilla) le robó el honor de concederle la no-vida para su Clan.

En el transcurso de muchas noches, Polonia desarrolló los paralelismos entre el Sabbat y la Confederación, manipulando a sabiendas a Swift para que éste creyese que ambos grupos compartían creencias similares. Esta técnica fue muy efectiva, y el Arzobispo consiguió persuadir a Swift para que se uniera al Sabbat con la promesa de entrenamiento adicional y la oportunidad de ganarse un nuevo título a cambio de su lealtad, que el exoficial confederado entregó encantado. Motivado

por su nuevo sentido del orgullo y del descubrimiento, Swift le devolvió el favor al enseñarle tácticas militares a la organización secreta de Ghouls del Lasombra durante varios meses.

Polonia se mantuvo fiel a su palabra y comenzó a instruir a su aliado en Obtenebración y otras Disciplinas, tal como había prometido. Por desgracia, no importaba cómo de bien tratase el Lasombra a Swift, el soldado no estaba satisfecho con su baja posición. Ansioso por probarse a sí mismo, Swift quería más, quería marcar una diferencia dentro del Sabbat, hacer lo que a menudo otros vampiros no lograban. En vez de conspirar y maquinarse durante décadas o siglos, Swift sentía que el Sabbat obtendría una mayor ventaja si atacaba rápido y sin miedo, si daba un golpe a la institución de la Camarilla al azar, debilitando a la bestia durmiente. Pero, para hacerlo, necesitaba a Cainitas que le siguieran.

Tras unos meses, el Arzobispo finalmente cedió ante la propuesta de Swift de que aprovecharía mejor el tiempo reclutando nuevos Cainitas que pudiera entrenar para la guerra, con una condición: Swift podría llevar a cabo sus planes si no revelaba la existencia de los Garras a nadie, ni siquiera a otros Cainitas. Polonia explicó a regañadientes que sus Ghouls conformaban un cuerpo policial secreto formado para exponer a antilealistas y puso al día a Swift sobre los eventos que estaban teniendo lugar en la Segunda Guerra Civil del Sabbat. A cambio de su silencio, el Arzobispo envió a Swift a México para servir bajo las órdenes de la entonces Cardenal Melinda Galbraith, acompañado por una manada Lasombra. Swift entendía que estaba corriendo un enorme riesgo al dejar a Polonia y la protección que éste le ofrecía, pero estaba decidido a hacerse un nombre propio.

Cuando Swift por fin llegó a México, guardó inteligentemente el secreto de Polonia y juró poner sus conocimientos a disposición de Galbraith para acabar con la Segunda Guerra Civil mediante su experiencia. La política Cainita aún le era ajena a Swift y, aunque no deseaba involucrarse en los asuntos internos, pensó que poner fin a aquel conflicto interno le ayudaría a satisfacer su auténtico objetivo: la destrucción de la Camarilla.

En más de un sentido, el papel de Swift en la Segunda Guerra Civil del Sabbat reflejaba sus actos y su posición durante la Guerra de Secesión. Se dedicó a reclutar nuevos miembros para el Sabbat e hizo amigos entre los altos cargos, como Galbraith. Swift parecía ser el soldado perfecto y fue fiel a su palabra durante muchos años, escuchando y esperando a conocer más sobre su enemigo. Con el tiempo, Swift asoció a los llamados "Vástagos" de la Camarilla con su Sire, aquél que lo condenó a la no-vida, el vampiro que jamás se dio a conocer ni volvió para recuperar a su Chiquillo.

Tras la ratificación del Código de Milán y el nombramiento de Galbraith como Regente, Swift descubrió que prefería, con diferencia, dejar al descubierto sus colmillos a esconderlos tras la fina fachada de la política y la adulación. Ansiaba acción y conflicto, y se preguntó qué había sido de Polonia, su benefactor. A mediados de los años treinta, Swift volvió a Nueva York para buscar al Arzobispo y a sus Ghouls, sólo para descubrir que su antiguo mentor ya no se encontraba allí. En su lugar,

Nombre: Alex Swift.

Clan Trofeo: Gangrel.

Sire: Desconocido.

Alias: Stonewall Jackson (un apodo que odia).

Clan: Gangrel Antitribu.

Naturaleza: Superviviente.

Conducta: Director.

Generación: Octava.

Abrazo: 1864.

Edad aparente: 20 y pocos.

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 5.

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 4, Apariencia 2.

Atributos Mentales: Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 4.

Talentos: Alerta 3, Atletismo 3, Callejeo 3, Consciencia 2, Empatía 1, Expresión 2, Intimidación 4, Liderazgo 5, Pelea 4, Subterfugio 3.

Técnicas: Armas de Fuego 4, Artesanía 3, Conducir 2, Etiqueta 2, Interpretación 2, Latrocinio 2, Pelea con Armas 4, Sigilo 3, Supervivencia 4, Trato con Animales 3.

Conocimientos: Academicismo 3, Ciencias 2, Informática 1, Finanzas 1, Investigación 3, Leyes 3, Medicina 3, Oculismo 2, Política 4, Tecnología 2.

Disciplinas: Animalismo 4, Celeridad 4, Dominación 2, Fortaleza 5, Obtenebración 2, Ofuscación 3, Potencia 2, Protean 5.

Trasfondos: Estatus (Sabbat) 3, Contactos 2, Criados 2, Rituales 1.

Virtudes: Convicción 3, Instinto 3, Coraje 3.

Moralidad: Senda del Poder y la Voz Interior 5.

Fuerza de Voluntad: 8.

Reserva de Sangre / max. por turno: 15 / 3.

Apariencia: Alex tiene el pelo castaño, corto y ondulado, además de una frente amplia. De tez rubicunda y cara ovalada, aparte de sus ojos azul claro, su aspecto no llama la atención. Como veterano de guerra, siempre está alerta y no se esconde tras un disfraz. Viste con ropa militar y, cuando se le pregunta, alega ser un supervivencialista que se entrena para algún desastre.

Pautas de interpretación: No compartes las mismas inquietudes que otros vampiros. Miras a la Camarilla y sólo ves una organización débil que puede ser derrocada con una serie de batallas. Cuando entras en una habitación, analizas la situación, determinas las salidas y las entradas, a quién hay que matar primero, quién representa la mayor amenaza y quién podría servirte de algo. Para cualquiera que te conozca, eres agradable y simpático, sin embargo, si te contrarian, verán a un asesino frío y calculador.

Aliados y Contactos: Alex tiene espías que vigilan la actividad vampírica situados en diversas ciudades en poder de la Camarilla. Algunos son Aparecidos o Ghouls, otros están Dominados y no son conscientes de lo que cuentan cuando se les contacta.

Criados: Alex tiene a dos miembros de los Garras de la Rabia Negra (Ghouls Lasombra) asignados como guardaespaldas y asesinos diurnos si lo requiriese.

se topó por accidente con otro vampiro ocupando la hacienda abandonada: una Antigua Brujah de paso llamada Benedykta Gorski, que había reclamado el edificio como refugio temporal.

Como la mayoría de miembros de la Camarilla de aquella época, Gorski no sabía nada de la historia de Swift o de su afiliación con el Sabbat. Ambos lucharon, Gorski perdió y Swift quemó la mansión hasta los cimientos con ella dentro. Los actos del vampiro no pasaron desapercibidos y la coterie de Gorski encontró a Swift mientras éste intentaba escapar de la finca. Aunque querían enfrentarse directamente al vampiro, un muro de llamas los separaba, como más tarde contarían al Príncipe de Nueva York. Pese a estos obstáculos y la gravedad de sus heridas, la coterie pudo ver bien al miembro del Sabbat y se las arreglaron para dar una descripción exacta del recién llegado.

La muerte de Gorski en 1936 obligó al Príncipe a convocar una Caza de Sangre. Cuando se les ordenó a los miembros de la Camarilla de la zona que buscaran y eliminaran a Swift, descubrieron información importante: su nombre, el Clan del que se le sospechaba miembro (Lasombra) y su afiliación (Sabbat). Aunque nadie en la Camarilla está seguro de lo que pasó a continuación, se cree que Swift quedó acorralado porque no estaba preparado para lidiar con la cólera del Príncipe: en cada lugar en el que Swift se dejaba ver, sus cazadores Vástagos se aseguraban de que no pudiera descansar o alimentarse por mucho tiempo. Sin embargo, lo que es seguro es que este joven miembro del Sabbat no se acobardó y terminó haciendo lo que resultaba natural: reunió aliados rápidamente y planeó un contraataque. Swift reclutó a bastantes Cainitas e incluso trató de persuadir a Neonatos de la Camarilla para que se uniesen a él y dar una guerra sin cuartel.

La prueba de los esfuerzos de Swift por reclutar para su causa pudieron apreciarse en el aumento de las desertiones en la Camarilla, especialmente notable entre los Anarquistas, a favor del Sabbat durante los siguientes diez años. Sin embargo, algunas de estas alianzas se dieron por parte de lealistas a la Camarilla, espías Brujah que buscaban venganza por la muerte de su Antigua. A medida que estos Brujah se acercaban más a Swift, los rumores se extendieron y sus mensajes secretos llegaron hasta oídos de los Justicar: Swift no era un Lasombra, como habían supuesto en un principio, sino un Gangrel que había abandonado la Senda de la Humanidad y ahora se encontraba bajo la tutela de un Antigo del Sabbat. No tenía intención alguna de abandonar Nueva York, se estaba preparando para atacar al Príncipe de Nueva Jersey e iba a liderar un ataque masivo contra la Camarilla. Estos rumores, combinados con sus desconcertantes, más bien aleatorias, escaramuzas propias de la guerrilla, convencieron a los Justicar para empezar a considerar a este miembro del Sabbat una amenaza a gran escala que no podía ser contenida de forma ordinaria. Por desgracia, la decisión de los Justicar de incluir a Swift en la Lista Roja llegó demasiado tarde, pues este Cainita fue el responsable de la caída de Pittsburgh.

Aunque muchos Brujah y Gangrel continuaron buscándole, Swift desapareció de la escena en algún momento durante la Tercera Guerra Civil del Sabbat y no volvió a dejarse ver hasta mediados

de los noventa. Aunque muchos creyeron que se había tomado un descanso de la lucha, Swift se había estado preparando para la guerra y se había retirado a los Apalaches, donde reclutó a algunos miembros de la familia de Aparecidos Bratovich para aumentar el número de soldados en buena condición física bajo su mando.

Tras décadas de entrenamiento, reclutamiento y de ascender en las filas del Sabbat, parecía que el exoficial confederado por fin había conseguido lo que quería: un rango de prestigio y un título en el Sabbat, Disciplinas de alto rango exclusivas del Clan Lasombra y la licencia para castigar a los enemigos del Sabbat como considerase oportuno. Con el apoyo del Sabbat, Swift hizo gala del poder que poseía y aniquiló a una coterie de Arcontes que había encontrado cazando Anarquistas fuera de los territorios de la Camarilla. Después, cuando el Arconte Ventrue Wilhelm von Bran investigaba su desaparición, Swift tomó al Vástago como prisionero y lo torturó durante varias semanas antes de enviarlo, maltrecho y ensangrentado, de vuelta a la Camarilla con un mensaje perturbador: «Voy a por vosotros».

Concentrándose en un objetivo de la Camarilla tras otro, Swift y su nuevo ejército del Sabbat, formado por Lasombra, Gangrel Antitribu, Pander, Tzimisce jóvenes y una prole de Aparecidos Bratovich, atacaron sin piedad y sin dudar. Se concentraban en un lugar estratégico, atacaban con fuerza y dejaban a un único superviviente. Los actos de Swift han diezmando los refugios de los Nosferatu, Toreador, Brujah y Gangrel, haciendo uso de la ira de los Nosferatu y Assamita Antitribu que deseaban ajustar cuentas con sus antiguos compañeros de Clan. Hasta ahora, este Gangrel del Sabbat ha tomado la ciudad de Augusta, en Carolina del Sur, y ha colocado allí a algunos de los miembros más estables de la familia Bratovich en posiciones de poder. Desde entonces, se ha estado moviendo poco a poco hacia Atlanta, acompañado por jóvenes miembros del Sabbat enamorados de la idea de una guerra contra la Camarilla sin saber realmente por qué luchaban.

La aproximación sistemática y resuelta del líder de guerra del Sabbat para destruir la Camarilla le otorgó un puesto en la Lista Roja y sus recientes movimientos han puesto al Príncipe de Atlanta en alerta máxima. Cuando los Justicar estaban decidiendo cuál sería el Clan Trofeo, se sorprendieron al saber que varios Clanes no sólo estaban impacientes por auspiciar el Trofeo, sino que estaban dispuestos a ofrecer nuevos reclutas a las filas de Alastores y Arcontes para luchar contra esta terrible amenaza en nombre de su Clan. Aunque se ha confirmado que este Anatema ha asesinado a más de un Antigo, docenas de confiados miembros de la Camarilla que han cruzados sus caminos con este cerebro militar han acabado estacados o algo peor a sus manos. Sin embargo, al final, se le concedió el honor de ser el Clan Trofeo al Clan Gangrel, que ahora aprovecha su posición para encontrar al Sire de Swift y ofrecer ayuda a los Alastores.

A Alex Swift no le importa el protocolo, la sociedad de la Estirpe o las Tradiciones. Sólo le preocupa presenciar cómo su amado Sabbat asciende hasta el poder y permanecer invicto, sin restricciones. Y, como muchos Alastores temen, éste es el vampiro que podría hacer que eso sucediera.



KM
20

GERMAINE

Voz indómita de los condenados

«Bueno, al menos después de esta noche ya no molestarás a nadie más.»

De todos los Anatemados incluidos actualmente en la Lista Roja, puede que Germaine sea el único que no se lo merecía. Es un claro ejemplo de hasta dónde pueden llegar ciertos Antiguos para protegerse a sí mismos, sin tener en cuenta las ofensas cometidas por el objetivo.

Abrazado por un avisado estadista Brujah llamado Critias durante la Revolución Francesa, Germaine fue elegido para convertirse en vampiro por su papel en el plano político. Germaine era un agente doble que se tropezó sin saberlo con una intrincada trama que enfrentaba entre sí a los Clanes Toreador y Brujah, en medio de las intrigas que rodeaban a la monarquía francesa. Lo que no supo Germaine hasta mucho después, es que su amante, la Condesa d'Adhemar, era una Toreador, la Chiquilla de Madame Guil, y fue ella quien le suplicó que huyese de la ciudad porque temía por su seguridad. A pesar de su reticencia, Germaine no poseía las herramientas para lidiar con las súplicas de la condesa para no verse implicado en el enfrentamiento hasta el momento de su Abrazo. Como Brujah, ya no se sentía limitado por su amante y se sumó rápidamente a la lucha por el trono. Esto enfureció a la Condesa d'Adhemar y fue lo que al final llevó al Neonato a su caída en desgracia.

Después de que Critias presenciara la firma de la nueva constitución francesa, dejó a Germaine para que se las arreglase solo y pronto se enemistó con el Clan Toreador. Aunque pudieran decir otra cosa, los Toreadores esperaban encontrar un chivo expiatorio al que culpar de sus problemas en Francia, y Germaine había demostrado ser un buen candidato. Incapaz de no llamar la atención o de mantenerse al margen, el Neonato

Brujah siguió luchando contra el sistema, desafiando a las autoridades locales y rechazando el *status quo*, incluso aunque la gran batalla ya estuviera ganada.

Aunque algunos Vástagos supusieron que el comportamiento volátil de Germaine se debía a la falta de un mentor, la desafortunada tendencia del Brujah a cabrear al vampiro equivocado no le granjeó muchos amigos. Por desgracia para Germaine, la verdad sobre su ex amante y la auténtica razón por la que fue Abrazado se reveló públicamente. El Brujah se sintió traicionado por ambos Clanes, y quiso castigar tanto a su Sire como a su ex amante. Por otra parte, los Toreadores creyeron que los actos de Germaine desde que se había convertido en vampiro no justificaban la ira del Brujah, pues se estaba comportando como un verdadero rebelde. Tras una brutal pelea con la Condesa d'Adhemar en 1793, Germaine abandonó a su amada en París para evitar el juicio del Príncipe. La noche antes de su partida, el Brujah juró que volvería a Francia algún día para terminar lo que había empezado. Hasta ahora, Germaine no ha vuelto y se rumorea que la condesa sigue activa en la región.

En vez de viajar por Europa, el Brujah decidió cruzar el Atlántico y descubrir por sí mismo lo que el Nuevo Mundo tenía que ofrecer, y cuando llegó, le impresionó cuán absurdo y complejo era el paisaje político. Para él, el conflicto abierto entre la Camarilla y el Sabbath estaba formado por riñas sin importancia en las que no tenía ni el más mínimo interés. Y todavía peor: los Toreadores y los Brujah operaban en la costa oriental y Germaine desconocía el paradero de su Sire. Aunque se las arregló para evitar ser estacado o castigado, el joven

Brujah temía la ira de Critias y le preocupaba que su Sire le sacrificarse de buena gana como ofrenda de paz a los Toreador.

Germaine intentó unirse a una manada Sabbat en Florida, pero pronto se dio cuenta de que odiaba al Sabbat casi tanto como a la Camarilla. Por suerte para él, el Movimiento Anarquista estaba volviendo a ganar terreno, aunque todavía no habían formado el Estado Libre de California. En sus viajes al Oeste profundo, Germaine se encontró con otros Brujah que se habían unido a los Anarquistas. Durante un tiempo, Germaine por fin se sintió como en casa. Para probar su valía, a lo largo del siglo XIX prestó su considerable poder cuando y donde pudo para ahuyentar a los enemigos de los territorios controlados por los Anarquistas. Aunque destacaba en combate, Germaine se mantuvo fiel a su naturaleza y evitó toda responsabilidad, incluso cuando sus compañeros intentaban nombrarlo líder. En el momento en el que los demás Anarquistas empezaban a seguir su ejemplo, Germaine se mudaba a otra ciudad del Oeste para buscar respuestas por su cuenta, esperando que su Sire le perdonase algún día.

Después de la formación del Estado Libre Anarquista, Germaine se adentró más en el oeste de California y pasó algún tiempo con los Barones de Los Ángeles antes de mudarse a Seattle. Allí, el Brujah tuvo el primer encontronazo con el Justicar Petrodon, un poderoso e iracundo Nosferatu que odiaba con fervor a los Anarquistas de una forma que Germaine nunca antes había experimentado. Tras sobrevivir al combate a duras penas, Germaine huyó de la costa oeste y acabó en Chicago, donde buscó mejorar la situación de los Anarquistas tras la muerte del Príncipe local.

Como ya había hecho otras tantas veces antes, Germaine metió cizaña en la zona en un intento de agitar al Sheriff Brujah Balthazar, pero no tuvo demasiado éxito. Puede que los Anarquistas de la Ciudad del Viento hablasen sobre cómo querían derrocar a la Camarilla, pero sus actos no se correspondían con sus palabras, hasta que conoció a un camarada Brujah llamado Damien a mediados de los noventa. Desde entonces, Germaine y Damien han sido inseparables. Mientras que un Anarquista recluta nuevos vampiros, el otro les enseña cómo iniciar una pelea. Después, ambos se concentran en destruir las percepciones preconcebidas y retan a los futuros Anarquistas a crear algo por lo que merezca la pena luchar. Juntos, quieren educar a los Anarquistas en el verdadero significado de lo que les importa.

Aunque Germaine se relaciona sobre todo con el Movimiento Anarquista y no ha demostrado ser una amenaza global para la Camarilla, el Clan Toreador no deja morir antiguas rencillas. A pesar del hecho de que Germaine no ve prioritario romper (demasiado) las Tradiciones y cree en que hay que proteger la Mascarada, el Clan Toreador ha falsificado una lista de todas sus transgresiones, tanto reales como imaginarias, para justificar su inclusión en la Lista Roja. Sin

Nombre: Germaine.

Clan Trofeo: Toreador.

Alias: Conde St. Germaine, Marcoux.

Sire: Critias.

Clan: Brujah.

Naturaleza: Fanático.

Conducta: Bravucón.

Generación: Sexta.

Abrazo: 1792.

Edad aparente: En torno a 25.

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 6, Resistencia 5.

Atributos Sociales: Carisma 5, Manipulación 4, Apariencia 4.

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4.

Talentos: Alerta 3, Atletismo 2, Callejeo 4, Consciencia 3, Empatía 4, Expresión 3, Intimidación 3, Liderazgo 3, Pelea 5, Subterfugio 5.

Técnicas: Armas de Fuego 2, Artesanía 2, Conducir 2, Etiqueta 4, Interpretación 2, Latrocinio 4, Pelea con Armas 3, Sigilo 4, Supervivencia 3, Trato con Animales 1.

Conocimientos: Academicismo 2, Ciencias 1, Finanzas 1, Informática 1, Investigación 2, Leyes 2, Medicina 2, Ocultismo 2, Política 3, Tecnología 2.

Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 6, Dominación 2, Fortaleza 4, Ofuscación 3, Potencia 4, Presencia 5.

Trasfondos: Aliados 2, Estatus (Anarquista) 3, Contactos 3, Recursos 2.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 5.

Moralidad: Humanidad 5.

Fuerza de Voluntad: 8.

Reserva de Sangre / max. por turno: 30 / 6.

Apariencia: Germaine tiene el pelo corto y de color tostado, ojos castaños y una perilla perfectamente arreglada. Prefiere vestir prendas completamente opuestas a lo que estipule la última moda y se quitará la camiseta siempre que la ocasión lo requiera. Suele vestir pantalones de combate, una camiseta blanca y botas militares.

Pautas de interpretación: Odias el *status quo*. Si alguien va hacia la izquierda, tú vas a la derecha. Si hay una manifestación, te posicionarás a favor del enfoque menos popular. Sabes que otros Anarquistas piensan que eres el campeón de su causa, pero aborreces estar al mando. Lo que más te gusta es causar problemas sólo porque sí, y ahora que toda la Camarilla está en tu contra, lo que más deseas en este mundo es hacerles la vida imposible. No tienes intención de caer sin pelear, y lo harás varias veces si es necesario.

Aliados y Contactos: Germaine mantiene cierta conexión con bandas de motoristas y peristas en ciudades con gran presencia Anarquista como Chicago, Las Vegas y Nueva York. Usa principalmente a estos aliados para obtener información e inyecciones rápidas de capital para su próximo viaje por carretera. Por supuesto, también están pendientes de si aparece el Sire de Germaine, al que no espera que encuentren, pero a Germaine le gusta mantener sus opciones abiertas.

embargo, cuando se le incluyó, el asunto fue tan controvertido que causó un distanciamiento entre los Arcontes Toreador y Brujah, que continúa a día de hoy.

Algunos Alastores no se molestan en Cazar a Germaine porque no desean verse involucrados en plena guerra entre los Brujah y los Toreador. Otros buscan objetivos más valiosos o peligrosos, como los Infernalistas que figuran en la Lista, que merezcan sus esfuerzos. Aquéllos que sí deseen tachar a

Germaine de la Lista Roja encontrarán que es un luchador capaz que no teme aceptar un desafío. En lo que respecta a su paradero, no se le ha visto en varios años. Es posible que haya decidido ponerse en marcha de nuevo o quizá haya entrado en Letargo de forma prematura. Es igual de probable que Damien esté protegiéndolo, o quizá se hayan peleado y ahora se eviten de forma activa. Sin embargo, otros Brujah sospechan que Critias respalda a su Chiquillo desde las sombras y le sigue usando para hundir a Madame Guil.





FRANCISCA SANTOS DOS RODRÍGUES

Críptica sierva de los malditos

«La Sangre no es el único poder que posee un vampiro.»

Brasileña de nacimiento, Francisca Santos dos Rodrigues es la incorporación más reciente a la Lista Roja. No se sabe mucho sobre esta Infernalista, más allá de lo que contó la Justicar Brujah Manuela Cardoso Pinto cuando hizo campaña para condenarla a la Lista. Los rumores persiguen a Francisca, y algunos Alastores se preguntan si la información que les ha facilitado Manuela es falsa o sólo parte de la historia.

Francisca Santos dos Rodrigues es una Infernalista de la que se sospecha que fue Abrazada en algún momento durante los últimos doscientos o trescientos años en Brasil. La mayoría de los Alastores han podido averiguar que esta vampira impía nació en la ciudad costera de Santos y seguramente se mudó a Recife, en la zona noreste de Brasil, cuando era niña. Tras trabajar durante muchos años en una granja estéril, Francisca abandonó una vida de pobreza y se adentró en la espesura de la selva, donde se topó con un grupo de colonizadores portugueses que se hacían llamar Bandeirantes.

Enamorada de un vida de aventuras, Francisca Santos se casó con uno de los Bandeirantes, cuyo nombre sigue siendo una incógnita hasta hoy, cuando alcanzó la adolescencia y se mudó a São Paulo. Como Francisca Santos dos Rodrigues, cumplió con sus obligaciones de joven esposa y dio a luz a gemelos un año después. Según los informes, en su vigésimo quinto cumpleaños Francisca fue arrestada por asesinar a sus hijos y ofrecer sus órganos al Diablo como pago por sus favores. Pasó una sola noche en la cárcel y escapó poco después.

Manuela Cardoso Pinto, que era Josiana antes de convertirse en Justicar, cree que todo lo que ha averiguado sobre Francisca, todas las pruebas que han descubierto Arcontes,

Josianos y Alastores, incluido su nombre, son mentiras colocadas a propósito para encubrir la verdadera identidad de la Anatema. Tanto si fue Abrazada antes o después de la muerte de sus gemelos, Manuela ha confirmado que, hasta ahora, no ha encontrado informes sobre la tal Francisca Santos dos Rodrigues o sobre sus aliados vampíricos y alega que tanto el nombre como la historia son falsas.

Pinto oyó hablar por primera vez de Francisca Santos dos Rodrigues en 2009. Como Josiana y Sheriff de Natal, a Manuela se le encargó dar caza a la poderosa Infernalista para proteger los artefactos y grimorios escondidos en las iglesias católicas locales. Para cuando Manuela se vio involucrada en la Caza, Francisca ya había sido investigada antes y los Arcontes locales habían conseguido averiguar detalles básicos sobre su vida, con la esperanza de que estos datos les llevaran hasta su Sire y su Clan.

Por desgracia, la participación de Manuela desencadenó una extraña sucesión de acontecimientos que no fue capaz de detener. Cuando los Arcontes intentaron atrapar a la futura Anatema en una iglesia, Francisca se encontraba realizando un ritual de Taumaturgia Oscura, abriendo puertas al infierno, en otra iglesia. Sin embargo, para cuando Manuela consiguió proteger la Mascarada en un *sanctum*, la Infernalista había convertido a un sacerdote local en Ghoul y observaba cómo realizaba un rito impío en el altar usando la sangre de sus parroquianos. La profanación de un lugar sagrado de oración mortal no significaba mucho para los Vástagos locales, pero Manuela entendía cuán peligroso era que atacase una iglesia. Los actos infernalistas sin duda

Nombre: Francisca Santos dos Rodrigues.

Clan Trofeo: Brujah.

Alias conocidos: Ozana Vargas, Julia Azevedo.

Sire: Desconocido.

Clan: Lasombra (Rumor: Línea de Sangre Angellis Ater).

Naturaleza: Depravado.

Conducta: Enigma.

Generación: Novena.

Abrazo: Fecha exacta desconocida. En algún momento en el siglo XVII o el XVIII.

Edad aparente: En torno a 25.

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 4.

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 3.

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 4.

Talentos: Alerta 2, Atletismo 3, Callejeo 2, Consciencia 4, Empatía 2, Expresión 2, Intimidación 2, Liderazgo 4, Pelea 3, Subterfugio 4.

Técnicas: Armas de Fuego 2, Artesanía 2, Conducir 2, Etiqueta 3, Interpretación 2, Latrocinio 2, Pelea con Armas 3, Sigilo 4, Supervivencia 3, Trato con Animales 1.

Conocimientos: Academicismo 4, Ciencias 2, Finanzas 3, Informática 2, Investigación 3, Leyes 4, Medicina 3, Ocultismo 4, Política 4, Tecnología 2.

Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 2, Daimoinon 4, Dominación 4, Fortaleza 2, Obtenebración 4, Ofuscación 3, Potencia 2, Taumaturgia 3 (Control del Clima 2, Manos de Destrucción 3).

Rituales de Taumaturgia Oscura: Maldición de Edipo, Video Nefas, Invocar a la Hueste, Vincular al Intruso.

Trasfondos: Contactos 2, Estatus (Sabbat, como Ozana) 3, Identidad Alternativa 3, Rituales 2.

Virtudes: Convicción 3, Instinto 3, Coraje 4.

Moralidad: Senda de las Revelaciones Perversas 5.

Fuerza de Voluntad: 7.

Reserva de Sangre / máx. por turno: 14 / 2.

Apariencia: Francisca tiene piel oscura, ojos marrones y lleva su pelo natural a lo afro. No ha perdido el contacto con sus compañeros brasileños y ha adoptado un estilo distintivo que dice mucho de quién es y qué es lo que quiere. Francisca viste vaqueros estirechos de pitillo, tacones altos y una blusa ajustada atada a un lado de la cintura. Suele llevar joyería de oro y un colgante en forma de un símbolo demoníaco antiguo. Aunque cambie de vestimenta para distintas tareas, la Anatema nunca se quita el símbolo del cuello cuando interactúa con otros Infernalistas.

Pautas de interpretación: Prefieres proyectar un aura de misterio y salirte de lo establecido para evitar que te encasillen como miembro del Sabbat, la Estirpe, una Anarquista o una Infernalista. En el momento en el que cualquier vampiro piensa que eres un objetivo fácil, cambias totalmente de táctica para no se fíe. Tu obsesión por convertirte en "el enigma" de la comunidad vampírica implica que te interesa tomar el camino menos transitado cuando te conviene a ti y a tu maestro demoníaco.

Aliados y Contactos: Francisca tiene contactos entre otras células Infernalistas de varias ciudades por todo el mundo, pero intenta no contactar con ellas por si sus cazadores las descubren. Como Ozana, ha intentado por todos los medios fraguarse una buena reputación dentro del Sabbat para alejar las sospechas de sus actividades. Como Julia, hace prácticamente lo mismo en ciudades controladas por la Camarilla.

provocarían una turba o empujarían a la gente a un estado de paranoia, lo cual alteraría el equilibrio entre mortales y vampiros en la ciudad.

Por deseo del Príncipe, Manuela, junto a los Arcontes invitados, atrajeron a la Infernalista a las ruinas de una iglesia abandonada, colocando como cebo una dagaceremonial de obsidiana y un vial protegido que podía contener Sangre de un vampiro. Poco antes del amanecer, Francisca se coló en la iglesia donde se escondían los Vástagos, pero no cayó en la trampa. Los Josianos contemplaron con horror cómo una entidad demoníaca sacaba los artefactos infernales de su escondite y se los daba a Francisca. Después, la vampira impía procedió a intentar reclutar a todos los presentes pues, según ella, una gran oscuridad se estaba alzando, mayor que el Matusalén Baali que se estaba despertando en Ciudad de México. Y nadie, ya fuese vampiro, ganado o demonio, la detendría. Para cuando Manuela estuvo preparada para acabar con la Infernalista, Francisca ya había hecho el primer movimiento. Cegó a sus enemigos durante varias horas, lo que le permitió escapar en la noche.

A día de hoy, Manuela no está segura de a qué se refería Francisca con aquel críptico mensaje. La Justicar Brujah continúa perpleja por las acciones de la vampira impía, pues aunque es cierto que Francisca es una Infernalista y una maestra de la Taumaturgia Oscura, parecía fundirse con las sombras como un Lasombra. ¿Podría ser una Baali? ¿O acaso pertenece a la enigmática Línea de Sangre Angellis Ater y está reviviendo esa facción infernal? ¿Por qué buscaba tomos blasfemos y artefactos infernales si no es porque pretende entregárselos como regalo a los Matusalenes Baali que planea resucitar?

Una vez que Manuela descubrió que Francisca podría tener en su poder el *Libro de Tobías* y los huesos de un dios muerto, la Josiana se percató de cuán peligrosa era y supo que una Caza de Sangre no sería suficiente para poner a otros Vástagos de su parte. Los espías de Manuela rastrearon sus movimientos y confirmaron que la Infernalista logró llegar a Ciudad de México, pero hasta ahora nadie recuerda haberla visto. Sin embargo, también se ha confirmado que el gran terremoto que se sintió en Ciudad de México en 2014 fue de origen sobrenatural.

En la actualidad, Manuela es la Justicar Brujah y ha usado su gran cantidad de recursos e influencia política para incluir con éxito a Francisca en la Lista Roja por miedo a cuál será el próximo movimiento de la Infernalista. Aunque no esté dispuesta a admitirlo, Manuela se quedó perpleja por la facilidad pasmosa con la que Francisca ejecutó rituales avanzados de Taumaturgia Oscura y abrió puertas al infierno. O bien Francisca no es consciente de que el mal que está extendiendo, junto a los demonios que invoca, podría consumirla con el tiempo en los fuegos de la venganza, o ha sucumbido al toque de lo infernal y se ha vuelto completamente irracional. Sea cual sea, el señor demoníaco al que sirve la ha obligado a actuar de manera diferente a todo Infernalista con el que Manuela

se haya topado antes. Esta vampira impía no se esconde tras un disfraz de amiga o aliada. En vez de eso, Francisca Santos dos Rodrigues exhibe sus poderes oscuros mientras recluta a otros para su causa, todo mientras extiende la corrupción infernal del demonio al que sirve.

Si cualquier Alastor decide dar Caza a Francisca Santos dos Rodrigues, sin duda se le pedirá que colabore con los Josianos y, si es necesario, que envíe un mensaje a la Inquisición del Sabbat para advertirles sobre los planes de la Infernalista. Después de todo, no se ha visto a ningún Baali desde la época victoriana. Si Francisca realmente planea encontrar y despertar Matusalenes Baali repartidos por todo el mundo, podría significar el final tanto para la Camarilla como para el Sabbat.





AYISHA JOCASTIAN

Malévola destructora de las Tradiciones

*«He sido bendecida con los recuerdos de la Sangre de mi Sire.
¿Quién me ordenó publicar aquel maldito libro?
El no tiene la culpa. No, ¡yo soy la culpable!»*

Ayisha Jocastian es una de las vampiras más famosas de la actualidad. Nació durante el período del Imperio otomano, en algún momento del siglo XIX. Ayisha era una turcochipriota que creció en la isla de Chipre en el mar Mediterráneo. Por desgracia, no se sabe mucho del linaje familiar de Ayisha o de su historia, pues su apellido ha caído en el olvido. Ayisha ha dado a entender a otros vampiros que su familia luchó en los muchos levantamientos que tuvieron lugar durante aquel período y le prohibieron alejarse mucho de casa por miedo a que la secuestraran o algo peor. Mientras que sus padres luchaban por poner algo de comida en la mesa, la niña se rebelaba contra las estrictas reglas de su hogar y se escabullía a lugares desconocidos en mitad de la noche.

Para cuando llegó a la adolescencia, Ayisha afirma que cada vez estaba más convencida de que debía salir de la isla fuese como fuese. Primero, trató de colarse como polizón en un barco mercantil, pero la pillaron antes de que el barco zarpara. Después, mintió sobre su edad y fingió ser un chico para ofrecerse voluntario para el servicio militar, pero cuando eso también fracasó, se unió a una secta de adoradores de Satán que se hacían pasar por rebeldes, y pronto sucumbió al encanto de lo oculto. Esto la retuvo en la isla, pero también la llevaría a su perdición.

En un principio, el oscuro mundo de los secretos fascinó a Ayisha. A menudo, cuenta la historia de cómo la misteriosa líder de la secta le reveló información sobre magia y criaturas monstruosas, y cómo le prometió un poder que podría usar para proteger a su familia, salir de la isla, aprender magia, lo que fuera necesario para atraerla un poquito más. Lo que Ayisha no sabía era que la secta no servía a Satán o a ningún

otro demonio, sino que era más bien una estratagema para obtener recipientes para la población de Vástagos local. Estos vampiros, en cierta forma, se hacían pasar por hechiceros o magos oscuros sin miedo a romper la Mascarada. Mediante medias verdades y un incontable número de trucos, los Vástagos pervertían las mentes y los corazones de los sectarios y les enseñaban rituales falsos para invocar lo diabólico. Por supuesto, no garantizaban que estos rituales funcionasen, y casi siempre requerían ofrendas de sangre y sacrificios humanos.

Mientras que otros mortales habían caído presa de los Vástagos locales y su hábil uso de las Disciplinas, no fue el caso de Ayisha, que demostró ser bastante resistente a sus esfuerzos. Gracias a su curiosidad insaciable, la adolescente se volvió cada vez más escéptica de los rituales que nunca parecían invocar a ningún demonio y juró investigar a los maestros en profundidad. Una noche, Ayisha se coló en el santuario interior justo antes del amanecer, donde algunos vampiros se preparaban para descansar. Cuando fue descubierta, la líder de la secta, una Hechicera Assamita llamada Rahila, no atacó a la chica; en su lugar, negoció con ella: la ayudaría a salir de la isla a cambio de una sencilla tarea. Otros Vástagos llevaban tiempo sospechando que los Assamitas planeaban atacar al resto de Clanes mediante la eliminación de ciertos objetivos específicos, y un erudito Malkavian (un tipo llamado Sennacherib) figuraba al principio de esa lista. Lo que Rahila propuso era simple: permitiría que Ayisha se marchara de la isla a condición de que viajase a Damasco y consiguiera que Sennacherib saliese a descubierto. Para asegurarse de que cumplía, Rahila dejó constancia del trato en un pergamino firmado con sangre que ahora está en posesión de los Tremere.

Los informes determinan que Ayisha viajó a Damasco y, tal y como Rahila sospechó que pasaría, despertó la curiosidad local. Los susurros la seguían a cada paso que daba, pues plantaba semillas de discordia allá donde iba. ¿Cómo osaba una mortal mostrarse tan impertérrita ante sus superiores? ¿Por qué era tan resistente a la Dominación? ¿Se trataba de un Vínculo de Sangre? Con el tiempo, Sennacherib sintió la necesidad de ver a la chica con sus propios ojos. Sin embargo, cuando salió de su refugio para contemplarla, un grupo de Assamitas estaba allí para recibirle. Aunque se encontraba en desventaja e inferioridad numérica, el Malkavian se las arregló para defenderse.

Tras aquella batalla, Sennacherib se llevó a Ayisha de entre la muchedumbre, pero no la asesinó. En su lugar, Ayisha afirma que el Malkavian la Abrazó por razones que sólo él conocía. Tanto si fue por rencor, un deseo de venganza o curiosidad, el resultado final fue que la resistencia de la adolescente a las Disciplinas y a la Magia de Sangre se deterioró tras su Abrazo: en más de un aspecto, Ayisha se volvió más susceptible a la influencia de otros vampiros en su no-vida que cuanto era mortal. Por otro lado, convertirse en vampira es lo que con el tiempo la llevó a ser la infame Anarquista Malkavian que es hoy.

Sin embargo, la tendencia a la insubordinación de Ayisha sí permaneció intacta tras su Abrazo, y algunos Alastores incluso creen, equivocadamente, que esto formaba parte de los planes de los Assamitas. Aunque Sennacherib intentó enseñarle a Ayisha los secretos del culto Yocastiano, ella deseaba librarse de su Sire. Lo que más deseaba en el mundo, la libertad, no era algo que el erudito estuviese dispuesto a otorgarle. Aun así, la Neonata comprendía que había algunas cosas que su Sire podía enseñarle y decidió quedarse con él durante un tiempo.

Por desgracia, una vez hubo saciado su curiosidad sobre el mito de Caín y las mojigatas Tradiciones, Ayisha se negó a someterse a su Sire y a atender a sus consejos. Para ella, los Yocastianos y los Mnemósine no eran tan diferentes de la secta a la que se había unido en Chipre. Aún peor, creía que era absurdo que la rivalidad entre cultos, que luego supo que había sido instigada por Aristotle de Laurent, hubiera empezado a raíz de una discusión sobre si estos cultos eran Líneas de Sangre Malkavian o no. Está claro que o su Sire no le estaba contando toda la verdad o la maldición de los Malkavian sólo podría curarse al Diabolizarlo para obtener sus recuerdos y los de su Sire antes que él.

De acuerdo con un diario encontrado en Trípoli que fue reclamado por los Ventrue, Ayisha Diabolizó a su Sire porque creyó que su Sangre le garantizaría las respuestas que buscaba. Enseguida se obsesionó con la idea de la Gehenna, le dio la espalda a la Camarilla y sintió que el Sabbat tampoco merecía el esfuerzo. En su lugar, se describía a sí misma como una nihilista que favorecía la anarquía y el caos sobre el anquilosado equilibrio entre vampiros y ganado. En secreto, esperaba acabar con todas las mentiras y pensaba que la única

Nombre: Ayisha Jocastian.

Clan Trofeo: Ventrue.

Alias: Evelyn Yermakova, Randi Austin.

Sire: Sennacherib Jocastian.

Clan: Malkavian.

Naturaleza: Enigma.

Conducta: Monstruo.

Generación: Octava.

Abrazo: 1922.

Edad aparente: 20 y pocos.

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3.

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 3.

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4.

Talentos: Alerta 2, Atletismo 2, Callejeo 3, Consciencia 3, Empatía 3, Expresión 2, Intimidación 3, Liderazgo 3, Pelea 2, Subterfugio 4.

Técnicas: Armas de Fuego 1, Artesanía 2, Conducir 2, Etiqueta 2, Interpretación 2, Latrocinio 3, Pelea con Armas 3, Sigilo 4, Supervivencia 2, Trato con Animales 1.

Conocimientos: Academicismo 4, Ciencias 2, Finanzas 2, Informática 2, Investigación 3, Leyes 2, Medicina 2, Ocul-tismo 5, Política 2, Tecnología 3.

Disciplinas: Auspex 3, Celeridad 2, Dementación 3, Dominación 2, Fortaleza 2, Ofuscación 4.

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 2, Recursos 2.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 3.

Moralidad: Humanidad 4.

Fuerza de Voluntad: 4.

Reserva de Sangre / máx. por turno: 15 / 3.

Apariencia: Ayisha Jocastian tiene los ojos almendrados, la piel tostada y el pelo negro. Sabe que van tras ella y ha actualizado su estilo para evitar sospechas no deseadas. En la actualidad, viste como una estudiante universitaria para aparentar ser mucho más joven de lo que es y mezclarse entre la gente. Por lo general, su disfraz consiste en una sudadera universitaria, mallas negras y una botas maltrechas. Cuando no va disfrazada, viste con un elaborado vestido de gala verde esmeralda que cree que su Sire, Sennacherib, ha elegido para que lo lleve en su honor.

Pautas de interpretación: A causa de tus Trastornos, crees que las voces de aquellos que Diabolizaste te han infectado y que en ocasiones te obligan a dejar las frases a medias, cambiar el tono de voz y sentir emociones fantasma que no te pertenecen necesariamente. Cuando te sientes triste, no estás segura de "quién" está afligido, y eso te pone nerviosa. Crees que esas voces te apremian a hacer cosas más grandes y mejores. Sigues sus consejos, incluso aunque no confíes plenamente en lo que dicen.

Aliados y Contactos: Ayisha tiene contactos en unas cuantas comunidades ocultistas de coleccionistas de libros poco comunes y místicos declarados. La mayoría de sus miembros no son ocultistas de verdad y se especializan en encontrar libros sobre el tema y manuscritos similares. Ayisha usa sus contactos para buscar cualquier publicación que pueda contener información sobre vampiros.

Trastorno: La locura de Ayisha se manifiesta en el delirio de que ha consumido los sentimientos y los recuerdos de aquellos a los que ha Diabolizado. Por ejemplo, Ayisha cree tener acceso a todos los pensamientos y recuerdos de su Sire, y en ocasiones hasta asegura escuchar su voz en su cabeza.

manera de salvar a todos los vampiros era revelar la verdad sobre su naturaleza al mundo entero. La Neonata Malkavian llegó incluso a alegar que el propio Sennacherib la empujó a romper la Mascarada. Estos desvaríos, junto a su frase recurrente que fue publicada después en el *Libro de Nod* ("Tienes que sacudirlos antes de derribarlos"), han hecho que algunos Alastores piensen que la Diablerie de su Sire tuvo un impacto negativo significativo en su psique. Otros sospechan que otra fuerza o vampiro, como la Antigua ocultista Malkavian Louhi, la manipula desde las sombras, obligándola a cumplir sus órdenes sin su conocimiento.

Durante algún tiempo, Ayisha desapareció de los registros históricos y reapareció en Perú, donde se la vio con unos Anarquistas locales que dedicaban una cantidad de esfuerzo inusual a luchar contra el Sabbat en vez de contra la Camarilla. En palabras de la propia Ayisha, tal y como describió sus viajes en una carta publicada en la edición de 1993 del *Libro de Nod*, se centró en el descubrimiento de la influencia de los Giovanni y los Setitas, e hizo algunas observaciones sobre un estimado Antiguo que se hacía llamar Nunéz y cómo éste manipulaba a todos, desde el Príncipe local hasta el Caitiff más humilde.

Poco después, cuando uno de los Chiquillos de Nunéz (el Antiguo se había marchado a Europa poco antes) fue encontrado al borde de la muerte, los Alastores empezaron a discernir entre realidad y ficción, y sospecharon que Ayisha Jocastian era en realidad una personalidad separada de quienquiera que fuese Ayisha antes de aquello. Tanto si su nombre indica que se considera un miembro del culto Yocastiano o no, los Yocastianos no quieren tener nada que ver con ella, especialmente desde que empezó a interesarse por la Gehenna. Por esta razón y por sus tratos con los Anarquistas y las proclamas sobre la Gehenna a lo largo del tiempo, se suele considerar que Ayisha Jocastian es tanto una Anarquista como una Autarca, aunque nadie lo sabe con seguridad.

El infame volumen publicado 1993, el *Libro de Nod*, fue una compilación de documentos realizada por Aristotle de Laurent y Beckett de la facción Mnemósine para que un grupo selecto de eruditos nodistas de confianza pudieran estudiarlos. Aunque de Laurent tenía protocolos para que el libro no cayese en malas manos, Ayisha intentó volver a Beckett en su contra, en un intento por sembrar la discordia entre los Mnemósine. Ayisha asesinó y suplantó a una de las aliadas

de Beckett y lo convenció para que la contratase para ayudar con la entrega de las pocas y preciadas copias que existían en aquel momento.

Ayisha Jocastian traicionó su confianza y, en vez de imprimir y distribuir 200 copias a esos eruditos de confianza, las repartió por todo el mundo. El *Libro de Nod* es una de las colecciones más completas de escritos nodistas hasta la fecha y, aunque está prohibido tener una copia, se rumorea que todavía existen cientos de copias, incluidos libros electrónicos digitalizados que circulan en varios formatos por Internet e incluso más recientemente una edición remasterizada que se imprime bajo demanda. La distribución del *Libro de Nod*, junto a la destrucción de otros vampiros, fue lo que la condenó a la Lista Roja.

Una vez que la Camarilla se enteró de esta evidente infracción de la Mascarada, enviaron a varios Arcontes y especialistas en encubrimiento a intervenir. Al principio, gran parte de la culpa recayó sobre los hombros de de Laurent, pues había sido el encargado de crear el manuscrito para empezar. Sin embargo, la acusación no se mantuvo demasiado tiempo porque Ayisha Jocastian firmó el *Libro de Nod* en el epílogo, y desde entonces se la ha culpado de su popularidad. Aunque algunos Vástagos, incluso algunos de entre los propios Mnemósine, quieren que de Laurent y Beckett sean castigados por recopilar sabiduría nodista y dejar que una alborotadora como Ayisha se acercase al libro, los Justicar creen que Ayisha Jocastian representa una amenaza mayor y más peligrosa para la Camarilla. Tras la destrucción de Angelo en 1998, Madame Guil nominó a Ayisha para su inclusión en la Lista y Maris Streck, una ex-Arconte a la que una vez se le había asignado la tarea de reunir y destruir las copias perdidas del libro, accedió rápidamente a ello.

En la actualidad, los Alastores temen que Ayisha Jocastian se encuentre al borde de desarrollar otra personalidad o de romper la Mascarada de una forma más llamativa. Los Justicar se han dado prisa en desestimar los rumores de que esta vampira no es capaz de actuar por su propia voluntad y que alguien de más edad, quizá Vasantasena, la Priscus del Sabbat, o la ocultista loca Louhi, ambas Antiguas Malkavian, maneja sus hilos. La élite de la Camarilla quiere a Ayisha Jocastian muerta, porque si una vampira como ella puede salirse con la suya tras romper la Primera Tradición, entonces otros podrían seguir su ejemplo.



KML
2015

KAREN ANATOS

Autoproclamada diosa de la sangre

«Hay cientos de ciudades en las que podría pasar mis largas noches, pero no se me ocurre otra mejor que Los Ángeles, rodeada de mis devotos admiradores.»

El glamur de Hollywood combinado con el encanto de la misteriosa y frondosa Selva Negra trajo a una actriz estadounidense rubia llamada Lily Thorne hasta Alemania a finales de los años veinte para protagonizar una película muda. La película fue titulada *Damisela en la selva* y, pese a su moderada acogida en la época, no ha sobrevivido a los estragos del tiempo.

Lily Thorne, por otra parte, sí lo ha hecho, aunque no de la forma en la que la mayoría de los mortales y Vástagos esperaría.

Durante el rodaje de una escena de persecución junto a la ribera del río, Lily, a la que ahora se conoce como Karen Anatos, se dio un golpe en la cabeza y cayó al agua. Durante varias horas, el reparto y el equipo técnico buscaron a su joven estrella, pensando que se habría ahogado. Mientras estos mortales seguían esforzándose en vano, Lily fue rescatada por una Matusalén Gangrel llamada Brunhilde que la había estado observando a ella y a los cineastas junto con aquel equipo extraño con forma de caja durante muchas noches. Brunhilde, que se encontraba cazando en la zona, no dudó en abrazar a la belleza de Hollywood bajo las oscuras aguas. Varias horas después, Brunhilde llevó el cuerpo de Lily hasta la ribera del río, la dejó frente a sus compañeros de trabajo y volvió a desaparecer entre la espesura.

Ver a Lily recuperarse milagrosamente de una muerte segura causó cierto impacto en el equipo. Aunque Lily comprendía que se había convertido en una vampira, les ocultó su naturaleza vampírica y siguió rodando, a pesar de la aversión de la actriz por la luz del día y su creciente sed de sangre. El equipo no se percató del cambio de Lily o no les importaba, ya que siempre parecían tener una explicación para su excéntrico comportamiento: su tez había sufrido los estragos de una

experiencia cercana a la muerte, así que no podía exponerse al Sol y su incapacidad para retener alimentos sólidos se debía a que todavía estaba mareada por su traumática experiencia.

Preocupada por si su verdadera naturaleza salía a la luz, Lily decidió engendrar a otro vampiro para protegerla del resto de humanos. A diferencia de otros Neonatos, los conocimientos que tenía Lily sobre el vampirismo no provenían de su Sire, sino de lo que había visto en el cine. Cuando alimentó a Karl Williams con su Sangre, no se dio cuenta de que estaba transformando a su director en un leal Ghoul. De cualquier forma, la decisión de transformar en Ghoul al hombre a cargo fue inteligente, ya que todos respondían ante él y Lily podía estar a salvo.

Tras la conclusión del proyecto, Lily Thorne volvió a Hollywood con Williams. Juntos, construyeron poco a poco la carrera de la actriz, película a película, admirador a admirador, hasta que llegó el momento en el que Lily tuvo que retirarse para evitar sospechas en los años cincuenta. Aunque muchas actrices de Hollywood parezcan más jóvenes una vez superada la flor de la vida, Williams y Thorne planearon construir un imperio que continúa a día de hoy. Para protegerlo, Lily accedió a dejar la industria cada cierto tiempo y resurgir bajo una nueva identidad. Cuando Lily se retiró, una jovencísima estrella, su hija morena Rose, adoptó su papel en el mundo de los mortales. En los años setenta, cuando Rose murió en un accidente de coche, una celebridad televisiva con un vivaz cabello pelirrojo llamada Ophelia Vine surgió de la nada. Mientras tanto, Lily Thorne, que ahora usa el nombre de Karen Anatos, interpretó su papel a la perfección, manipulando a la gente "correcta" en el momento "correcto" con la ayuda de Williams.

Nombre: Karen Anatos.

Clan Trofeo: Gangrel.

Alias conocidos: Reina de la Medianoche, Mistress Black, Lily Thorne, Ophelia Vine, Rose Thorne.

Sire: Brunhilde.

Clan: Gangrel.

Naturaleza: Director.

Conducta: Gallardo.

Generación: Sexta.

Abrazo: 1923.

Edad aparente: Varía. Karen envejece o rejuvenece cuando tiene que interpretar un papel. Su edad aparente, cuando no está de incógnito, son 20 y tantos.

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3.

Atributos Sociales: Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 4.

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4.

Talentos: Alerta 3, Atletismo 3, Callejeo 3, Consciencia 2, Empatía 3, Expresión 4, Intimidación 3, Liderazgo 4, Pelea 3, Subterfugio 3.

Técnicas: Armas de Fuego 1, Artesanía 2, Conducir 2, Etiqueta 4, Interpretación 4, Latrocinio 2, Pelea con Armas 3, Sigilo 3, Supervivencia 3, Trato con Animales 2.

Conocimientos: Academicismo 2, Ciencias 2, Finanzas 3, Informática 3, Investigación 3, Leyes 2, Medicina 3, Oculismo 2, Política 2, Tecnología 2.

Disciplinas: Animalismo 1, Celeridad 2, Fortaleza 3, Potencia 2, Presencia 2, Protean 3.

Trasfondos: Aliados 2, Criados 4, Fama 3, Rebaño 3, Recursos 4.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 4.

Moralidad: Humanidad 5.

Fuerza de Voluntad: 8.

Reserva de Sangre / máx. por turno: 30 / 6.

Apariencia: Karen Anatos utiliza las herramientas de su negocio para cambiar de apariencia y mantener las exigencias de Hollywood. Usa maquillaje, pestañas postizas, lentillas y se tiñe el pelo para destacar las facciones de su identidad actual. A diferencia de otros vampiros, a Karen Anatos no le asusta cambiar su aspecto según la moda de turno, y puede hacerlo porque tiene los medios y la justificación para ello. En la actualidad, Karen enamora a los espectadores con el estilo voluptuoso y retro de una *pin-up* de los años cuarenta. Se valora su piel de porcelana y su lustrosa melena, que actualmente lleva teñida de rojo.

Pautas de interpretación: Eres la personificación de una estrella de Hollywood enamorada de su propia imagen. Tienes la belleza, el dinero y los admiradores para hacer lo que te venga en gana. Finges tener la cabeza en las nubes porque es lo que te ha hecho llegar tan lejos, pero no eres tan insulsa como todo el mundo cree. De manera lenta pero segura, estás construyendo un imperio y te regodeas en lo que has creado hasta ahora. ¿Ahora mismo? No tienes ninguna preocupación porque tienes lo que todo el mundo quiere: inmortalidad y la oportunidad de disfrutarla.

Rebaño: El Rebaño de Karen está compuesto principalmente por grupis y admiradores de sus películas. La mayoría no cuestiona su apariencia inmutable porque entienden las necesidades de su trabajo. Para que siga así, Karen da acceso a su Rebaño a sus entrenadores, maquilladores y cirujanos plásticos a cambio de su lealtad.

Influencia: Karen Anatos no sabe mucho, o más bien nada, de la batalla que tiene lugar entre la Camarilla y el Sabbat. Por esto, la Gangrel tiene muy poca influencia más allá de sus devotos admiradores y el culto que ha empezado a construir. Apenas tiene algún contacto entre los Anarquistas y no los reconoce como grupo o por su nombre. Pese a su falta de conocimientos, Karen sí entiende que hay vampiros en California y en otras partes del mundo. Sin embargo, en vez de preocuparse por ellos, confía en su gran cantidad de contactos en Hollywood para conseguir lo que quiera.

Criados: Además de su devoto director / representante, la estrella ha convertido a algunos de sus guardaespaldas en feroces protectores.

Méritos y Defectos: Repelido por el Ajo.

A diferencia de otros Anatemas, la Camarilla siempre ha sabido dónde ha estado Karen Anatos y qué ha estado tramando. Durante décadas, se la consideraba una broma o un personaje de una obra de teatro, en especial cuando Karen reclamó el título de Mistress Black para saltar al panorama de las "reinas del grito" de las películas de terror cuando estaba en su apogeo en los ochenta. El hecho en sí no preocupó a la Camarilla en lo más mínimo hasta que convirtió en Ghoul a una admiradora en directo. Aunque aquello pudiese explicarse con efectos especiales y trucos de luces, un Arconte local fue enviado a investigar más a fondo el pasado de Mistress Black y no le gustó lo que encontró.

Según los Justicar, Karen Anatos fue incluida en la Lista Roja tras un intento infructuoso de acabar con ella pues, como ya hiciera Ayisha Jocastian, ha infringido públicamente la Primera Tradición y es una amenaza para la Mascarada. A puerta cerrada, hay otras razones, pues Karen Anatos no es consciente de la existencia de la Camarilla, el Sabbat y

los Anarquistas. Y, como a menudo alega el Clan Toreador, ¿cómo va a ser responsable de romper una Tradición que no sabía que existía?

Lo que los Justicar temen no es lo que Karen Anatos no sabe, sino a lo que tiene acceso. Gracias al éxito de la misión de reconocimiento, han podido averiguar que su imperio es mucho más poderoso y tiene más alcance de lo que habían sospechado. Si algún miembro del culto de Karen se enfadase, las herramientas que tiene a su disposición para revelar la existencia de los vampiros, como el canal de *streaming* de vídeo que su productora acaba de lanzar, dañaría significativamente la Mascarada a nivel mundial. Con tan sólo unas palabras, Anatos podría iniciar una cruzada para demostrar la existencia de Vlad Drácula u organizar una demostración en directo de sus Poderes vampíricos. Y aún peor, sin Príncipe que convoque una Caza de Sangre en Los Ángeles, los Justicar están a merced de que los Alastores se infiltren una ciudad repleta de Anarquistas y otras amenazas.

Puede que Karen no desee una potencial ruptura a gran escala de la Mascarada, pero sus acciones la han condenado a la Lista Roja de igual manera. Se cree que cuando sea destruida, los Anarquistas de Los Ángeles recibirán un claro mensaje de que, a pesar de no estar directamente conectados con la Camarilla, ciertos comportamientos no serán tolerados.

Sin embargo, aunque haya razones para darle Caza, algunos Gangrel, Brujah y Toreador se muestran reacios a infiltrarse en

el bando de Anatos. Los Gangrel están preocupados por qué pasará cuando Brunhilde se entere de que la han declarado Anatema, los Brujah creen que Anatos vive según sus reglas y deberían dejarla estar y los Toreador admiran sus esfuerzos en secreto. A pesar de ello, si los Gangrel quieren seguir estando en buenos términos con el resto de Clanes, deberían hacer un esfuerzo notable por Cazar a una de los suyos y satisfacer las recompensas como Clan Trofeo.





KMP2015

VALERIUS MAIOR

Fanático del poder infernal

*«He caído y he resurgido.
Puede que caiga otra vez, pero antes de hacerlo... Oh, cómo me alzaré.»*

Los detalles sobre la vida y la no-vida de Valerius Maior han sido en su mayoría revelados a los Justicar a través de los ojos del Clan Tremere, que están desesperados por capturar y torturar a este Antitribu. Durante el apogeo del Imperio romano, Valerius nació como un esclavo a quien se enseñó a servir a nobles y eruditos en la capital de Roma. Gracias a su baja estatura y constitución frágil, le enseñaron a leer y a escribir en vez de a realizar un trabajo físico. La inteligencia y la astucia del chico, junto a sus ojos de color inusual (uno verde y otro azul) fueron rasgos destacados por sus amos. Se creía que estaba bendecido por los dioses a pesar de haber nacido esclavo, y que esto evocaba la grandeza de los mismos.

Para cuando hubo crecido, Valerius estaba considerado como un valioso lujo y muchos de sus amos a menudo competían por la posesión del prodigioso escriba. Con el tiempo, Valerius fue reclamado por Varro, un mago oscuro que adoraba a los dioses prohibidos, y participó en sus estudios secretos como su escriba y aprendiz. Aunque muchos de los tratados, hechizos y pergaminos ocultistas fueron atribuidos a Varro, fue el esclavo Valerius quien tradujo y anotó muchos de los escritos.

La suerte de Valerius en la Antigua Roma pasó desapercibida hasta siglos después cuando los Tremere, liderados por Grimgroth, se encontraban buscando los Pergaminos del Telón Rojo en las catacumbas de san Jenaro. Tras varias noches, la expedición por fin descubrió una puerta oculta que conducía por otro pasadizo bajo tierra hasta una biblioteca de siglos de antigüedad y una tumba contigua. Los pergaminos, que siempre se había creído que fueron escritos por Varro eran un conjunto de tratados sobre la condición vampírica y estaban escritos con sangre. Tras rastrear la sangre encontrada en los pergaminos,

los Tremere quedaron perplejos al descubrir el alcance de los experimentos de Varro sobre los cuerpos de sus esclavos. Allí, en aquel oculto mausoleo, los Tremere por fin supieron la suerte de las víctimas de Varro: los cuerpos cuya sangre había sido hallada en los pergaminos seguían vivos, tal como habían supuesto, y habían sido congelados en el tiempo gracias a la magia.

A lo largo de varias semanas, los Tremere sacaron los cuerpos de Nápoles para llevarlos a su fortaleza en Viena. Hicieron falta varios intentos de ensayo y error, que a menudo acabaron en tragedia, antes de despertar con éxito a alguno de los esclavos. Uno de ellos en particular captó su interés. Cuando hablaron con Valerius, se sorprendieron al saber que él fue el escriba que transfirió las instrucciones y sabiduría de Varro a papiros y pieles de animal hacía ya tantos años.

Según Valerius y los fragmentos almacenados en aquella habitación que habían sobrevivido al paso del tiempo, a pesar de su oscuro poder, Varro no era inmune a las enfermedades ni era inmortal. En una cruzada en busca de la inmortalidad, Varro adquirió muchos esclavos, todos más o menos de la misma edad, para realizar un ritual de preparación que mantendría sus cuerpos en animación suspendida hasta que estuviera listo para imbuir su esencia en un último y grandioso ritual. Valerius confesó a los Tremere que fuese cual fuese el ritual que Varro realizó aquella noche, falló estrepitosamente y murió como consecuencia. El ritual final de Varro se llevó su vida, pero esto no perturbó el hechizo que afectaba a sus esclavos. Habían estado atrapados, inconscientes pero vivos, en aquel mausoleo oscuro durante siglos.

Siendo ya un anciano, el hechicero estaba desesperado por desentrañar el secreto de la vida eterna, pero Valerius admitió que no sabía hasta qué punto llegaban los planes de su maestro.

Nombre: Valerius Maior.

Clan Trofeo: Tremere.

Alias conocidos: Ojos Disparejos, Varro.

Sire: Mistress Fanchon.

Clan: Tremere Antitribu.

Naturaleza: Arquitecto.

Conducta: Enigma.

Generación: Séptima.

Abrazo: 1652.

Edad aparente: 20 y pocos.

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 5, Resistencia 6.

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 6, Apariencia 4.

Atributos Mentales: Percepción 4, Inteligencia 6, Astucia 4.

Talentos: Alerta 4, Atletismo 3, Callejeo 4, Consciencia 4, Empatía 3, Expresión 2, Intimidación 4, Liderazgo 4, Pelea 3, Subterfugio 6.

Técnicas: Armas de Fuego 2, Artesanía 2, Conducir 2, Etiqueta 3, Interpretación 3, Latrocinio 2, Pelea con Armas 3, Sigilo 4, Supervivencia 4, Trato con Animales 2.

Conocimientos: Academicismo 5, Ciencias 2, Finanzas 2, Informática 2, Investigación 3, Leyes 3, Medicina 3, Ocultismo 6, Política 3, Tecnología 1.

Disciplinas: Auspex 6, Celeridad 2, Dominación 6, Fortaleza 5, Obtenebración 3, Ofuscación 3, Potencia 2, Presencia 3, Taumaturgia 6 (Control del Clima 3, Dominio Elemental 3, Senda de Marte 3, Movimiento Mental 4, Senda de la Sangre 4), Taumaturgia Oscura 5 (Fuegos del Infierno 5, Senda de Fobos 5, Robo del Espíritu 5).

Rituales taumatúrgicos: Atar la Lengua Acusadora, Dominó de la Vida, Toque del Diablo, Bombardeo de Máquinas, Camino de la Sangre, Adherencia del Insecto, Asistente Sanguíneo, Paso Incorporado, Caminante sobre Fuego, Protección contra Vástagos, Protección contra Espíritus.

Rituales taumatúrgicos oscuros: Maldición de Edipo, Video Nefas, Felis Negrum, Dominio Secreto de la Plaga, Cerrar los Caminos, Invocar a la Hueste.

Trasfondos: Contactos 3, Criados 3, Recursos 4.

Virtudes: Convicción 2, Instinto 4, Coraje 4.

Moralidad: Senda de las Revelaciones Perversas 7.

Fuerza de Voluntad: 7.

Reserva de Sangre / máx. por turno: 20 / 5.

Apariencia: Maior tiene los ojos de distinto color: uno azul y otro verde. Normalmente, esconde uno u otro tras una melena larga y negra que le cubre la mitad de la cara para no revelar la intensidad de su mirada. Le gusta ir de negro, suele vestir con chaquetas de cuero y vaqueros gastados, pero no está en contra de ponerse elegante si la ocasión lo requiere. A medida que crece su desesperación, Maior robará ropa a los transeúntes y descuidará su aspecto para mimetizarse con los vagabundos sintecho que pueblan todas las grandes ciudades.

Pautas de interpretación: Eres un fugitivo, pero te niegas a que te acorralen como a un perro rabioso. No te echarás atrás de ninguna manera porque has alcanzado lo imposible: eres Varro, un antiguo hechicero que ha vuelto desde las profundidades del infierno sólo porque tu amo demoníaco así lo dispuso. Te consume tu desesperada voluntad de vivir. Harás todo lo que te ordene tu amo, no importa cuán terrible sea, para vivir una noche más.

Influencia: Valerius lleva a la fuga desde que lo echaron del Sabbat y ahora le persiguen los Alastores y Josianos de la Camarilla, además de la Inquisición del Sabbat. Por ello, no tiene demasiada influencia entre la comunidad vampírica. Sin embargo, Valerius tiene algo de influencia sobre varios cultos pequeños de adoradores de demonios formados por mortales ingenuos que no tienen ni idea de a quién o a qué sirven.

Criados: Dos gemelos Aparecidos D'Habi, ambos seguidores fanáticos del demonio Nubarus, tienen la tarea de asistir a Varro en su nuevo cuerpo. El otro Criado de Valerius es un guardaespaldas recientemente convertido en su Ghoul que una vez sirvió a los Alastores que persiguen a Valerius, ahora corrupto y dominado.

Nota: La Taumaturgia Oscura de Valerius puede encontrarse en **Ritos de la Sangre**. Si no tienes acceso a este libro, sustitúyela por Encanto de las Llamas, Senda de la Corrupción y Senda de la Venganza del Padre del **V20**.

Los Tremere analizaron sus palabras con cautela, intentando averiguar qué había planeado exactamente su amo. De esta forma, interpretaron erróneamente la historia de Valerius y supusieron que Varro estaba intentando recrear la condición vampírica. ¿Por qué si no iba a usar la sangre de sus esclavos como tinta o a ellos como sujetos de pruebas? Nadie, ni siquiera Valerius, comprendió del todo el auténtico objetivo del hechicero hasta que fue demasiado tarde: Varro quería preservar su esencia en un cuerpo joven, como otros hechiceros antes y después que él, porque servía al demonio Nubarus.

Los Tremere quedaron fascinados con Valerius por muchas razones. En aquel momento, era el único superviviente mortal que no sólo recordaba los años que pasó como esclavo en la Antigua Roma, sino que además había trabajado con un célebre erudito ocultista. Durante décadas, los Tremere hicieron del esclavo un Ghoul, infundiendo su cuerpo con fuerza para sobrevivir, y le ordenaron que escribiese sus observaciones sobre su vida y su

amo. Valerius obedeció pero mostró iniciativa de otras formas, pues no podía ocultar su pasión por su trabajo. Con el tiempo, Valerius demostró ser demasiado valioso y se le asignó como asistente a Mistress Fanchon. Ella también reconoció el valor de Valerius y convenció al resto de Tremere de que era mucho más que un esclavo, un escriba, su asistente o un Ghoul. Dijo una vez que, de todos los que habían Abrazado, Valerius representaba el espíritu de los Tremere y debía actuar como representante del Clan ante otros miembros de la Camarilla.

El tiempo que Valerius pasó siendo un respetado ocultista y erudito Tremere tuvo como resultado muchas innovaciones en rituales taumatúrgicos que todavía se usan actualmente. Aunque era ambicioso, Valerius canalizaba su deseo de ser visto y escuchado por miembros respetados del Clan, como el mismo Tremere, a través de su obra académica. Mientras que otros vampiros luchaban por dominios o se preocupaban de riñas sin importancia, Valerius prefería la santidad de

sus aposentos y su biblioteca al mundo de los mortales. Su preciada biblioteca se convirtió en su dominio y en un lugar de veneración. Con el tiempo, se le concedió a Valerius una audiencia con Tremere, y cuando el Fundador del Clan le preguntó qué quería a cambio de sus muchos años de servicio, el erudito respondió: “Ser Regente de mi propia Capilla”.

A Valerius se le concedió el cargo de Regente y fue encargado de establecer una nueva Capilla en la región sur de Calabria. Los diarios que registraron el evento revelan que los Tremere pensaban que aquel puesto sería un reto para él, pero no imposible. Se creía que el Castillo de las Sombras, emplazado en la cercana isla de Sicilia, estaba abandonado y los agentes enemigos se habían dispersado. Aunque era deseo de los Tremere hacerse con el castillo, en su lugar mandaron al más leal miembro del Clan, Valerius, a la zona para ver cómo se desenvolvía el joven Tremere en el papel de líder. Excepto por algún Lasombra y un puñado de Giovanni, los Tremere no sospechaban que existiese una amenaza real y pensaron que el novato estaría a salvo.

Sin embargo, a pesar de sus conocimientos sobre Taumaturgia, Valerius no tuvo éxito como Regente y fracasó rápidamente. Su habilidad para manejarse con la política de la Camarilla se había visto afectada por su tiempo como ermitaño y fue esta falta de destreza política lo que, según piensan algunos, lo llevó a ser reclutado por los Lasombra para convertirse en miembro del Sabbat. No obstante, el testimonio de Lucia Addari, una joven Tremere que había sido asignada a ayudar a Valerius en su cometido, revela una historia diferente. Los Alastores creen que este relato es la clave para encontrar al Anatema.

Una vez que Valerius hubo alcanzado la ciudad costera de Roccella Ionica, cerca de donde iba a construirse la Capilla, la personalidad del futuro Regente cambió de repente, como si hubiera sido poseído. El joven Tremere empezó a referirse así mismo como “Maior”, que significa Antiguo en latín, e intentó quemar sus efectos personales. Atrapado en el acto, el fuego fue apagado con rapidez y Valerius Maior huyó hacia el sur, hacia Sicilia, directo a los brazos de los Lasombra.

Durante un tiempo, Valerius se alió con el Sabbat y permaneció en la fortaleza de los Lasombra en el Castillo de las Sombras. Los Tremere estaban desconcertados. ¿Cómo podía un respetado miembro de su Clan aliarse con sus enemigos? ¿Estaba bajo la influencia de otro vampiro? ¿Por qué iba Valerius a convertirse en Antitribu cuando tenía todo lo que siempre había deseado?

Todavía no hay respuestas para la pregunta de los Tremere y el misterio aumenta. Lo que sí se sabe es que, aunque Valerius Maior se unió al Sabbat, no permaneció con ellos mucho tiempo. Se advirtió a la Inquisición del Sabbat de la presencia de Maior cuando los Lasombra lo sorprendieron conjurando llamas verdes y realizando rituales de Taumaturgia Oscura. La Inquisición del Sabbat expulsó al Tremere Antitribu de Sicilia porque se dieron cuenta de algo que los Tremere no habían sabido ver: que Valerius Maior era y es un Infernalista.

A diferencia del Infernalista Dylan Bruce, Valerius Maior no es una víctima de las circunstancias ni está siendo manipulado por otro vampiro. Los Tremere ahora sospechan que, cuando resucitaron a Valerius hace ya tantos años, el amo demoníaco de Varro, Nubarus, mandó su alma de vuelta al cuerpo de su esclavo, pero no hay manera de saberlo con seguridad. Cuando se le pregunta, Valerius Maior dice ser un antiguo esclavo, que una vez fue un respetado Tremere y miembro del Sabbat. Sin embargo, sus actos son cada vez más erráticos, como si el Antitribu estuviese recibiendo órdenes de otra persona o entidad.

A donde quiera que va, Maior captura tanto mortales como vampiros y prepara elaborados rituales, cuyos restos se asemejan a lo que encontraron los Tremere hace ya tanto siglos. Los informes de avistamientos son erráticos y extendidos: el Infernalista puede ser visto en la ciudad de Nueva York una semana y en Atenas la siguiente. Sus rupturas de la Mascarada suponen un desastre para la Camarilla, pues nada más limpiar una catástrofe causada por Valerius, otra está asegurada. Ahora que se ha confirmado que el Tremere Antitribu es, de hecho, un Infernalista, tanto la Camarilla como el Sabbat sospechan que el demonio Nubarus le ha dado un aterrador ultimátum.

Aunque parece operar por voluntad propia, Maior busca aliados cuando puede para averiguar información sobre sus cazadores. A cambio de su ayuda, Maior concede a cada uno un favor: algunas veces, se trata de escribir un nuevo ritual o encontrar una reliquia impía; otras, lidera un culto satánico en un ritual macabro. De cualquier forma, la información que consigue de sus aliados es la razón por la que el Infernalista ha evitado que lo capturen. Gracias al trabajo de sus avariciosos espías, Valerius ha sabido hace poco que ha sido condenado a la Lista Roja y también ha descubierto las identidades del resto de Anatemas. En los noventa, Maior quiso usar estos conocimientos en su beneficio para reunir a todos los Anatemas y defenderse de los cazadores como una fuerza unificada. Aunque el Antitribu se las arregló para localizar a algunos miembros de la Lista, esta vez la Camarilla iba un paso por delante y acabó con sus aliados cuando éste consiguió hacerlos salir de sus escondrijos.

Odiado por los Tremere y expulsado del Sabbat, Valerius Maior es un peligroso Infernalista y una vergüenza para Mistress Fanchon (una de las Fundadoras de la Camarilla) y el Clan Tremere, además de una amenaza para todos los vampiros. La propia Mistress Fanchon ha ejercido y agotado su tremenda influencia para presionar a Alastores y Josianos para que acaben con este esquivo Anatema. En la actualidad, el Tremere Antitribu está huyendo tanto de la Camarilla como del Sabbat. Está desesperado pero motivado, pues el Anatema es también un esclavo del demonio Nubarus que trajo a Varro de vuelta de las profundidades del infierno, y su próximo movimiento será dictado por este amo infernal.

Se dice que Valerius Maior es uno de los Infernalistas por los que Josianos, Alastores y la Inquisición del Sabbat dejarían a un lado sus diferencias para destruirlo si se diera el caso.



WMM
2015

DYLAN BRUCE

Vanguardia de los malditos

*«¿Por qué molestarse en gobernar a los vampiros?
Soy rey de lo impío, me adorarás o te expondrás al Sol.»*

Nacido en Escocia, Dylan Bruce solo tenía dieciséis años cuando se marchó a Londres para cavar trincheras y construir refugios antiaéreos junto a su padre, Malcolm, a finales de los años treinta. Dylan no estaba al tanto de los detalles del negocio de su padre y desconocía que éste había sido contratado por un señor Ventrue llamado Gotsdam que estaba interesado en su linaje familiar y sus conocimientos sobre ingeniería. Gotsdam predijo correctamente que se avecinaba una nueva guerra mundial y, en previsión, pagó una considerable suma de dinero a la familia Bruce para que construyera refugios antiaéreos (que fueron fortificados en secreto como refugios vampíricos) y defensas en ubicaciones clave repartidas por toda Inglaterra.

Cuando por fin se declaró la guerra y era inminente una leva, el padre de Dylan suplicó a Gotsdam que salvase a su hijo, ajeno a la verdadera naturaleza del Vástago. La petición no era inusual, pues todos se habían percatado de cómo Gotsdam se había interesado cada vez más por Dylan por su entusiasta pensamiento estratégico y su porte majestuoso. El Ventrue sucumbió a los ruegos de Malcolm y usó su considerable cantidad de contactos para que Dylan pudiera unirse a la breve Fuerza Expedicionaria Británica (BEF por sus siglas en inglés) para luchar durante la llamada «guerra ilusoria». Bajo un nombre falso, el propio Gotsdam marchó junto a Dylan hacia la frontera franco-belga durante unas noches, dejando atrás a Malcolm para que se valiera por sí mismo en Londres.

A diferencia de otras unidades en el ejército británico, la BEF sirvió un tiempo patrullando la frontera y construyendo fortificaciones y refugios como ya habían hecho en Inglaterra durante esta temprana fase de la Segunda Guerra Mundial. Dylan trabajó incansablemente bajo el mando de Gotsdam sin saber que había estado construyendo aún más refugios para la

Camarilla durante meses, hasta una fatídica noche. Dylan y unos cuantos soldados habían sido invitados a un baile en una hacienda local y, como muchos jóvenes de su edad, le interesaba conocer chicas. Sin embargo, quien se le acercó aquella noche en la fiesta no era para nada una chica, sino una vampira, una Infernalista y miembro renegada del Sabbat llamada Katherine.

Sin llegar a revelarle qué era o cuál era su mayor deseo (desatar al demonio Drakonsyr que residía en el cuerpo de la anciana Sire de Gotsdam, Tiamat), Katherine se pegó a Dylan y lo guió entre las sombras. Un Josiano ha informado a los Alastores que es probable que la Infernalista planease usar a Dylan como peón y manipular su mente antes de que Gotsdam lo abrazara para así poder crear un vínculo con Tiamat gracias a su Sangre. Aunque podría haberlo dejado casi muerto en su primer encuentro, algunos Alastores creen que el objetivo de Katherine era más complejo. Después de todo, si Gotsdam hubiera abrazado a Dylan antes de que pudiera influir en él, puede que nunca tuviera la oportunidad más adelante.

Desde entonces, muchos Alastores han confirmado que Dylan empezó a cazar vampiros con sus compañeros soldados cuando todavía era mortal y sospechan que Katherine fue de algún modo responsable de que tomase ese camino. Por desgracia, los detalles específicos de lo que le pasó a Dylan durante los primeros años de la guerra no están claros. Lo que sí lo está es que el joven Bruce se ganó una implacable reputación como hábil cazador de vampiros y que atacaba a Vástagos y a miembros del Sabbat por igual. Milagrosamente, continuó trabajando para el Antiguo Ventrue pese al hecho de que se dedicaba a matar vampiros por toda la campiña, e incluso después de su regreso a un Londres destrozado por la guerra para enterrar a su padre.

Poco después de su regreso a Londres, Gotsdam Abrazó a Dylan y empezó a entrenarlo en las tradiciones de su Clan. No había pasado mucho tiempo cuando Gotsdam le reveló a su Chiquillo sus verdaderas motivaciones: creía que Dylan podría convertirse en un arma para atacar al Sabbat y el caos de la guerra les había proporcionado la oportunidad perfecta para hacerlo. En lugar de esperar durante años para llevar a cabo su plan, Gotsdam manipuló a su Progenie al implantar varias sugerencias en lo profundo de su mente. Entonces, el Ventrue envió a Dylan a buscar y a unirse al Sabbat en Alemania, ajeno a que Katherine le había estado siguiendo la pista al joven Ventrue desde las sombras todo ese tiempo.

Antes de que Dylan llegase a la frontera alemana, otros vampiros ya sospechaban que había empezado a caer presa de la corrupción infernal: decía escuchar susurros en sueños que le prometían poderes y dominios mayores que aquellos que la Camarilla o el Sabbat podían ofrecerle y le contaban secretos a Dylan, algunos reales y otros no, sobre el mundo que conocía, obligando al joven Ventrue a cuestionarse sus conocimientos sobre las distintas facciones sobrenaturales y su papel entre ellas, instándolo a convertirse en un señor entre los impíos, si se atrevía.

Aunque la mayoría de vampiros creía que había perdido la cabeza, no podían ignorar lo que Dylan decía saber sobre Lupinos, magos y hadas. Para cuando Dylan se encontró con su primera manada del Sabbat, su reputación había empezado a extenderse: cazador de vampiros, visionario y Antitribu. Tanto si era por las sugerencias de Gotsdam como si no, Dylan no tuvo problemas para convencer a otros miembros del Sabbat de que su lugar estaba con ellos. A pesar de sus desvaríos y sus delirios de grandeza, Dylan evitó con éxito que le calificaran de Infernalista por miedo, justificado, a la Inquisición del Sabbat, y a menudo contaba que sus sueños eran el resultado de un ataque perpetrado por un Malkavian.

La época de Dylan como miembro del Sabbat ha sido turbulenta, en parte porque en realidad no se tragaba el miedo del Sabbat ni sus divagaciones sobre los Antediluvianos y sus peones. Sin embargo, en vez de abandonarlos sin más, el Antitribu manipuló su entrada en la Mano Negra y se las arregló para convencerlos de que cualquier rumor que hubieran oído sobre él, como el que se estaba extendiendo de que se había convertido en Infernalista, había sido divulgado por agentes de la Camarilla. Se sabe que también presumió de haber engañado a Gotsdam para que lo Abrazase, simplemente porque era más poderoso que los demás vampiros que había cazado. No obstante, algo que no sabe mucha gente es que los Justicar han compartido con los Alastores pruebas que revelan que quizás Katherine no fue la única Infernalista que ejerció influencia sobre el Neonato: cartas escritas en un lenguaje extraño y críptico que hacían referencia a “un joven señor Ventrue” fueron interceptadas en la frontera italiana en 1943 y todavía no se han descifrado por completo.

Como miembro de la Mano Negra, Dylan tuvo muchas oportunidades de demostrar su valía en el tramo final de la guerra. Con el tiempo, se convirtió en un respetado asesino y un miembro ejemplar del Sabbat, un hecho que usaba a su favor. El prestigio

que ganó dentro del Sabbat, junto a su odio por la Camarilla, le concedió más oportunidades de profundizar en su conexión con lo infernal y reclutar a otros para la causa. Su cargo en la Mano Negra le ayudó a aprender a evitar a la Inquisición del Sabbat, traicionar a otros miembros e incriminar a otros vampiros por sus actos diabólicos. A día de hoy, la mayoría del Sabbat desconoce que es, de hecho, un Infernalista; salvo Petaniqua.

Aunque ha actuado con cautela, Dylan no tiene tanta habilidad como otros Infernalistas que cuentan con experiencia de ser tanto vampiros como espías. Para una Inquisidora del Sabbat como Petaniqua, los actos del Ventrue Antitribu no resultaron sospechosos al principio. Ser intrépido, atrevido y directo son cualidades que muchos Neonatos tienen en común, especialmente los Abrazados en tiempos de guerra. Sin embargo, tras un tiempo, ciertos detalles, como la obsesión de Dylan con derribar una Capilla Tremere búlgara a mediados de los años cincuenta, empezaron a carecer de sentido. Algo que no sabe la mayoría de Alastores es que cuanto más averiguaba Petaniqua sobre el Antitribu, más escéptica se volvía. Aun así, a pesar de sus sospechas de que Dylan era un Infernalista, tal y como alegaba la Camarilla, no podía llevar sus temores a sus colegas Inquisidores sin pruebas tangibles.

Tras el éxito de la misión en Bulgaria, Dylan centró sus esfuerzos en estudiar y descifrar los rituales taumaturgicos que había robado a los Tremere. El hecho de robar rituales taumaturgicos, asesinar a miembros de los Tremere y profanar artefactos ocultistas enfureció al Clan Tremere, un hecho que obligó a los Justicar a prestar atención. Aunque la relación de los Tremere con el resto de Clanes de la Camarilla suele estar sobre arenas movedizas, los Justicar locales se dieron prisa en añadirlo a la lista de vigilancia y mandaron a un grupo de Josianos tras él pues, escondidas entre los rituales robados, se encontraban las instrucciones para crear la Marca del Trofeo.

Durante los años posteriores, Dylan se escondió en los confines del Sabbat y estudió lo que había encontrado, sin llegar a entender del todo lo que tenía en su poder. Aunque podría haber pedido ayuda a otros miembros del Sabbat, estaba cada vez más paranoico, preocupado por si sus acciones revelarían su verdadera naturaleza. En su lugar, se concentró en pasar desapercibido y fingió dedicarse a sus obligaciones como miembro de la Mano Negra. El Antitribu dejaba la manada durante meses, fingiendo ir de incógnito a territorio hostil en misión de reconocimiento. No obstante, la verdad es que necesitaba tiempo a solas para escuchar la voz en su cabeza, las palabras de Tiamat, hasta que estuvo listo para hacer su siguiente movimiento.

Hace poco, Dylan emergió de su autoimpuesto exilio y reivindicó un gran triunfo para el Sabbat: una forma de acabar con los Vástagos marcados por los Tremere. Salvo Petaniqua y otros vampiros que entendían para qué se usaba la Marca, la mayoría de miembros del Sabbat no entendieron que Dylan estaba fijando como objetivo a los Alastores. La Inquisición del Sabbat no quiso arriesgarse, así que se mantuvo al margen y no hizo nada a la espera de ver si Dylan cumplía con su promesa. Cuando el Infernalista subvertió la Marca

Nombre: Dylan Bruce

Clan Trofeo: Tremere.

Alias conocidos: Vincent "Noche" Carson.

Sire: Gotsdam.

Clan: Ventrue Antitribu.

Naturaleza: Depravado.

Conducta: Rebelde.

Generación: Sexta.

Abrazo: 1944.

Edad aparente: 20 y pocos.

Atributos Físicos: Fuerza 6, Destreza 4, Resistencia 5.

Atributos Sociales: Carisma 5, Manipulación 5, Apariencia 5.

Atributos Mentales: Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 5.

Talentos: Alerta 2, Atletismo 3, Callejeo 4, Consciencia 3, Empatía 3, Expresión 3, Intimidación 3, Liderazgo 3, Pelea 3, Subterfugio 4.

Técnicas: Armas de Fuego 2, Artesanía 3, Conducir 2, Etiqueta 3, Interpretación 3, Latrocinio 3, Pelea con Armas 5, Sigilo 4, Supervivencia 4, Trato con Animales 1.

Conocimientos: Academicismo 3, Ciencias 2, Finanzas 2, Informática 2, Investigación 3, Leyes 2, Medicina 2, Ocultismo 5, Política 3, Tecnología 2.

Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 2, Daimoinon 3, Dominación 4, Fortaleza 5, Ofuscación 3, Potencia 2, Presencia 3, Taumaturgia Oscura 5 (Fuegos del Infierno 5, Senda de Fobos 5), Vicisitud 2.

Rituales taumaturgicos: Atar la Lengua Acusadora, Dominó de la Vida, Toque del Diablo, Camino de la Sangre, Paso Incorpóreo, Protección contra Vástagos.

Rituales de Taumaturgia Oscura: Maldición de Edipo, Video Nefas.

Trasfondos: Contactos 2, Criados 1, Estatus (Sabbat) 3, Recursos 3.

Virtudes: Convicción 2, Instinto 3, Coraje 4.

Moralidad: Senda de las Revelaciones Perversas 7.

Fuerza de Voluntad: 8.

Reserva de Sangre / máx. por turno: 30 / 6.

Apariencia: Dylan es de complexión y altura medias. Tiene los ojos azules y una melena larga y rubia que le llega por debajo de los hombros. Le gusta llevar vaqueros estrechos y pesadas gabardinas negras, pero no intenta encajar en ninguna moda actual. En los últimos años, Dylan se ha vuelto más seguro de sí mismo y a menudo puede vérselo sin la camiseta puesta. Le gusta sonreír con superioridad, un rasgo que no llega a revelar el alcance de su arrogancia.

Pautas de interpretación: Sabes a quién o a qué sirves, pero te da igual. ¿Poder? ¿Gloria? Son tuyas si las deseas ahora que se la has jugado a la Camarilla y has expuesto a los Alastores que te están dando Caza. Todo lo que tienes que hacer es estirar el brazo y atrapar a aquellos lo bastante necios como para ir a por ti. Eres un señor entre los vampiros y les mostrarás quién eres en realidad. ¿No estaría orgulloso tu padre?

Aliados y Contactos: Dylan ha demostrado su valía como miembro de la Mano Negra y tiene acceso total a sus aliados y recursos. La subversión de la Marca del Trofeo le ha granjeado muchos halagos y le ha beneficiado en gran medida. Hace poco, otros enemigos poderosos de la Camarilla han empezado a buscar al Infernalista para jurarle lealtad. Además de estos aliados, Dylan tiene un número de contactos que lo manipulan tras un disfraz, pues está el centro de una conspiración diabólica y muchos hilos convergen en su persona.

Rebaño: Dylan sólo puede alimentarse de sangre de universitarios. A menudo elige a chicas adineradas pertenecientes a alguna hermandad femenina y disfruta apareciendo en sus fiestas. El patrón de comportamiento de Dylan ha despertado el rumor de que sólo puede alimentarse de mujeres.

Influencia: Dylan es un respetado miembro de la Mano Negra del Sabbat.

Criados: El Criado de Dylan es un retorcido Aparecido Grimaldi que adquirió al destruir a un Tzimisce que había descubierto el Infernalismo de Dylan. Dylan usó Dominación y un Vínculo de Sangre con el Grimaldi y lo ha utilizado desde entonces.

Nota: Dylan es un vampiro increíblemente capaz para haber sido Abrazado hace menos de un siglo. Es probable que sus Atributos hayan sido aumentados artificialmente gracias a las investiduras de sus patrones demoníacos. La Taumaturgia Oscura de Dylan puede encontrarse en **Ritos de la Sangre**. Si no tienes acceso a este libro, sustitúyela por Encanto de las Llamas, ver **V20** pág. 221, y Senda de la Corrupción, ver **V20** pág. 217.

del Trofeo, dejando al descubierto a Vástagos que se hacían pasar por miembros del Sabbat, muchos creyeron que había conseguido una gran victoria. Sin embargo, la Inquisición del Sabbat temía lo contrario, pues si Dylan había podido hacer lo que ningún otro vampiro había sido capaz, ¿qué más estaba planeando? Y, dada su corta no-vida, ¿había alguien más manejando sus hilos?

Subvertir la Marca del Trofeo causó la muerte de varios Alastores muy infiltrados en las filas del Sabbat. Este acto obligó a Gotsdam a renegar de su Chiquillo una vez más y que el Clan Tremere buscara venganza. Aunque los Ventrue tenían razones para patrocinar el Trofeo, los Tremere pensaron que tenían razones más que suficientes para encargarse ellos, especialmente tras el robo en su Capilla de Bulgaria. Tan pronto como se quedó libre un puesto en la Lista, Dylan Bruce fue nombrado Anatema, y los Tremere prometieron favores adicionales si se recuperaban sus pertenencias.

Ni Dylan ni otros miembros del Sabbat son conscientes de los planes de Katherine, la influencia de Tiamat o las órdenes que Gotsdam había implantado en lo profundo de su mente. El propio Dylan cree que no ha visto a Gotsdam desde su Abrazo y cuenta al Ventrue entre los odiados enemigos del Sabbat y necios en general. Irónicamente, la ignorancia de Dylan es lo único que lo ha mantenido vivo, pues mientras está siendo manipulado, se mantiene ajeno a las muchas fuerzas que le usan como peón en un juego a largo plazo.

En la actualidad, Dylan pasa el tiempo cazando a Alastores expuestos junto a otros miembros de la Mano Negra. A algunos los mata y a otros los captura para interrogarlos. A puerta cerrada, el Infernalista hace uso de su influencia sobre los prisioneros con sus Disciplinas Ventrue. Nadie, incluido el propio Dylan, está seguro de con qué fin, pues mientras muchos sospechan que está siendo utilizado, puede que el alcance real de las fuerzas oscuras implicadas no sea revelado hasta que no pasen décadas.



KMJ
2015

PETANIQUA

Obsesa cazadora de lo infernal

*«Veo criaturas astadas acechando en las sombras.
Desde la llama verde esmeralda me vienen a susurrar.
Veo colmillos ponzoñosos escondidos en la Camarilla.
Pertenece a quienes mi nombre no osan pronunciar.»*

Myrtale, Luna, Olimpia, Selene, Petaniqua, Cibeles. Conocida por docenas de nombres a lo largo de los siglos, la Inquisidora del Sabbat es una activa Antigua Malkavian Antitribu que data de la Antigua Grecia. Abrazada por un Chiquillo de Malkav en el siglo III a. C., protesta ante la tiranía de los Antiguos a la vez que Caza Infernalistas. Afirma que la Camarilla ha quedado eternamente envenenada por la influencia de los Antediluvianos y el toque infernal que se infiltra lentamente en la Espada de Caín. Nadie se atreve a cuestionarla y nadie lo hará, incluso aunque supieran la verdad, por miedo a que se vuelva inestable, pues sus rivalidades con otros Matusalenes a menudo involucran a peones y esbirros por todo el mundo.

Petaniqua no está falta de hipocresía, pues es una cuentista de primera. Pocos de sus enemigos recuerdan cómo era cuando era una Neonata y sus aliados hace poco que han empezado a familiarizarse con sus excentricidades. Los Alastores han llegado a entender que la Inquisidora habla con metáforas y medias verdades. Hasta el más mínimo detalle resulta conflictivo de las formas más insospechadas, lo que hace imposible confiar en ella o rastrearla. Descubrir el pasado de Petaniqua se ha convertido en una especie de juego: las generaciones más jóvenes están convencidas de que han reunido todas las piezas y las han unido para revelar sus secretos; los Antiguos, por su parte, no son tan inocentes.

La verdad es que la propia Petaniqua ha olvidado su verdadera identidad y sus épicos relatos parecen crecer con el tiempo. En uno de ellos, la Anatema afirma que una vez fue reina y la madre del emperador más grande que haya existido. En otro, cuenta que era la profetisa más poderosa del

mundo antiguo y la misma gran Cibeles la enseñó a predecir el futuro a los peregrinos que viajaban millas para escuchar sus profecías. Dependiendo de a qué miembro del Sabbat le esté describiendo sus primeras noches, Petaniqua podría confesar que pasó tiempo con el único y verdadero Chiquillo del Antediluviano Brujah, y no ese traidor advenedizo de Troile. ¿O fue con Kemintiri con quien viajó? ¿O con la propia Cibeles? Nadie alcanza a discernir, ni siquiera la propia Petaniqua, entre realidad y ficción. ¿Quién podría decir cómo era la vida mortal para alguien condenado a la locura eterna hace casi 1800 años?

Los rumores no acaban con el misterioso pasado de Petaniqua, pues se dice que la Malkavian Antitribu casi fue destruida hace siglos por la Toreador Sultana de Túnez, Sophoniba, a causa de un supuesto desprecio. Sea cual fuere la razón, se cree que ambas se enzarzaron en una reyerta una noche en una gran ciudad hasta que los primeros rayos de Sol las separaron. Implacable, tenaz y paranoica, cuando Petaniqua no pudo ganar la lucha contra Sophoniba, lo pagó con otros Toreador, en busca de venganza. Aunque hace tiempo que la antigua Sultana murió, Petaniqua continúa desatando su ira contra el linaje de Sophoniba a día de hoy. Y las historias no acaban aquí, pues Petaniqua percibe capas de grandes conspiraciones y amenazas para ella y para el Sabbat.

Cuando el fuego y la sangre de la Revuelta Anarquista se extendieron por Europa, Petaniqua no tardó en unirse a los Anarquistas y llevó la lucha hasta los Antiguos. Su locura y ferocidad impresionaron y asustaron por igual a los Anarquistas. Al principio, Petaniqua acabó con los esbirros de los Antiguos y, cuando tuvo la oportunidad, con los propios Antiguos. Le

tenía un especial odio a los Antiguos de su propio Clan, y a menudo lideraba los asaltos a los territorios Malkavian. Uno de los más atrevidos fue un ataque brutal contra el erudito Avitus, pues afirmaba que éste adoraba demonios. El asesinato de Avitus fue visto como un acto imperdonable que hizo que poco a poco muchos de los demás Antiguos Malkavian se pusieran en su contra.

El relato de la desacertada cruzada de Petaniqua contra los Antiguos de su Clan se extendió como una plaga febril por Europa. La situación pronto se descontroló, pues, como Petaniqua, algunos Malkavian temían lo peor y decían haber visto a la Antitribu donde no había nada. Disgustar a los Malkavian y a otros, como bien matizó Josef Von Bauren, tenía graves consecuencias aparte de aquella desacertada cruzada de Petaniqua. Agentes de la proto-Camarilla salieron a la caza de la Anarquista desde Rusia hasta España con la esperanza de acabar con aquel desastre. Con el tiempo, fueron capaces de rastrearla a ella y a su manada en los Alpes italianos. Los Anarquistas lucharon bien en los valles de aquel terreno montañoso, pero estaban en inferioridad numérica y al final fueron abatidos por los agentes de la proto-Camarilla. Uno por uno, los miembros de la manada de Petaniqua entraron en Letargo o murieron defendiéndola. Cuando la batalla terminó, Petaniqua fue dada por muerta. Al borde de la Muerte Verdadera, o eso cuenta la Malkavian, yació maltrecha y ensangrentada durante semanas cuando fue asistida por un inusual grupo de rescatadores: Lupinos.

A cualquiera que pregunte, Petaniqua le contará de buena gana la historia de cómo un puñado de Lupinos corruptos le salvaron la no-vida. Cada vez que la cuenta, añade un nuevo detalle, cada uno más extraño que el anterior. La Inquisidora cuenta que estas retorcidas criaturas, con sus extrañas mutaciones y afirmaciones demenciales, le perdonaron la vida porque fue elegida para servir a los espíritus de la corrupción. Dieron caza a sus atacantes y la proveyeron de campesinos para que recuperara su preciada Vitae. Su líder dio a la vampira el nombre de Petaniqua, que significa Ojos Negros del Wyrm.

Embelesada por su brutalidad y corrupción, la Anatema cuenta que disfrutó en la compañía de los Lupinos corruptos durante tres noches, bailando y riendo mientras realizaban impíos rituales para honrar a su maestro y comunicarse con espíritus perversos. Sin embargo, una vez se hubo recuperado, Petaniqua comenta cómo se separaron de forma amistosa para evitar otro encontronazo con sus atacantes. Aunque sus nuevos aliados afirmaron que todos sus atacantes habían muerto, Petaniqua ya no se fiaba. Como recuerdo de aquella experiencia, mantuvo su nuevo nombre y adoptó una nueva personalidad más feroz.

Con renovadas fuerzas, Petaniqua volvió al mundo justo cuando la Revuelta Anarquista estaba terminando y el Sabbat comenzó a formarse. Inmediatamente, Petaniqua se unió a las filas del Sabbat y dio la espalda de una vez por todas a su

SED DE MATUSALÉN (DEFECTO DE 7 PUNTOS)

Ya sea por tu avanzada edad, tu adicción a la Diablerie o la degradación de tu Humanidad, ya no eres capaz de beber sangre mortal para mantenerte y debes alimentarte de Vitae de otros vampiros para sobrevivir. Puedes intentar beber sangre de mortales, pero no te nutrirá. Si no te alimentas de otros vampiros, entrarás en Letargo.

Clan. En la vanguardia de la batalla, se mantuvo al lado la Malkavian Antitribu Vasantasena para provocar a los Antiguos Malkavian que tiempo atrás la habían aterrorizado. Cuando no respondieron a sus amenazas, Petaniqua retó a Camilla Banes, una de las Malkavian Fundadoras de la Camarilla, a un duelo, que a día de hoy permanece sin respuesta.

Pese al odio de Petaniqua por los Infernalistas, han sido sus impredecibles y violentos actos contra los Antiguos, su Clan en general y los Toreador los que la han condenado a la Lista Roja. Sus motivaciones, al igual que las de otros Malkavian, no están claras, lo que la convierte en una enemiga caótica y peligrosa ahora que quiere exterminar por completo a dos Clanes de la Camarilla.

Preocupada por si Petaniqua nunca diera fin a su cruzada, pues ve vampiros impíos donde no los hay, Camilla Banes, la primera Justicar Malkavian y co-Fundadora de la Camarilla, pidió la inclusión de Petaniqua en la Lista Roja años después de su creación. Banes afirmaba que representaba una amenaza para todos los vampiros, y la locura y paranoia de Petaniqua hacía que no se pudiera razonar con ella. Era una bomba que podría explotar en cualquier momento. ¿Quién sabía a qué extremos llegaría Petaniqua para destruir al Clan Malkavian? ¿Afirmaría que todo Chiquillo de Malkav era Infernalista?

Aunque Petaniqua fue una de los primeros (y más antiguos) Anatemas, Banes y los Fundadores, los primeros Justicar, creyeron equivocadamente que la Cainita era un objetivo fácil y que podrían acabar con ella sin dificultad. Supusieron que la Malkavian Antitribu no era una conspiradora y que simplemente actuaba sin pensar, al creer que demonios bíblicos acechaban en las sombras. Sin embargo, Petaniqua demostró ser más enigmática, cabal y, sobre todo, estar más *acertada* sobre la amenaza creciente de los Infernalistas, de lo que los Fundadores creyeron en un principio.

Tras la Revuelta Anarquista, Petaniqua centró sus energías en lidiar con los problemas internos del Sabbat. En vez de

Nombre: Petaniqua.

Clan Trofeo: Malkavian.

Alias conocidos: Myrtale, Luna, Olimpia, Selene, Cibeles.

Sire: Cibeles.

Clan: Malkavian Antitribu.

Naturaleza: Fanático.

Conducta: Autócrata.

Generación: Quinta.

Abrazo: Siglo III a. C.

Edad aparente: En torno a 25.

Atributos Físicos: Fuerza 6, Destreza 6, Resistencia 8.

Atributos Sociales: Carisma 5, Manipulación 7, Apariencia 5.

Atributos Mentales: Percepción 5, Inteligencia 7, Astucia 8.

Talentos: Alerta 3, Atletismo 3, Callejeo 5, Consciencia 5, Empatía 2, Expresión 3, Intimidación 5, Liderazgo 6, Pelea 6, Subterfugio 7.

Técnicas: Armas de Fuego 2, Artesanía 4, Conducir 1, Eiti-queta 3, Interpretación 3, Latrocinio 4, Pelea con Armas 5, Sigilo 5, Supervivencia 5, Trato con Animales 3.

Conocimientos: Academicismo 4, Ciencias 2, Finanzas 2, Informática 2, Investigación 4, Leyes 3, Medicina 2, Ocultismo 6, Política 4, Tecnología 1.

Disciplinas: Auspex 6, Celeridad 5, Dementación 7, Dominación 5, Fortaleza 3, Ofuscación 6, Potencia 2, Presencia 2, Taumaturgia 5 (Control del Clima 4, Dominio Elemental 5, Manos de Destrucción 5, Senda de la Conjuración 4), Vicisitud 2.

Rituales taumatúrgicos: Desviación de la Muerte de Madera, Iluminar el Rastro de la Presa, Toque del Diablo, Camino de la Sangre, Carne de Roce Igneo, Pavés de la Presencia Inmunda, Caminante sobre Fuego, Protección contra Vástagos y muchos otros aprendidos en el transcurso de cientos de años.

Trasfondos: Contactos 2, Criados 2, Estatus (Sabbat) 4, Recursos 4, Rituales 4.

Virtudes: Convicción 3, Instinto 2, Coraje 3.

Moralidad: Senda de Caín 4.

Fuerza de Voluntad: 8.

Reserva de Sangre / máx. por turno: 40 / 8.

Apariencia: Petaniqua parece siempre fría y distante. Incluso cuando sus Trastornos están en todo su esplendor, se considera a sí misma una juez eterna a la que se le ha concedido el poder sobre la vida y la muerte. Su larga melena oscura y rizada descansa sobre sus hombros. Sus ojos son de un marrón oscuro y sus rasgos afilados reflejan sólo un atisbo de su demencia. La ropa *vintage* de la Inquisidora del Sabbat lleva unos años pasada de moda, pero no tanto como para destacar en una muchedumbre. Suele llevar una o más calaveras, ya sea como patrón en una prenda o una joya con esa forma, incorporadas a su atuendo.

Pautas de Interpretación: Desprecias a casi todo el mundo. Aquellos pocos miembros del Sabbat que han demostrado su valía a lo largo de los años se han ganado sólo una ínfima parte de tu respeto, pero eso no significa que confíes en ellos. Te da asco la debilidad del Sabbat moderno y estás harta de las riñas insignificantes y los mestizos de Sangre Débil que han infestado la organización. Hablas con acertijos, parábolas y metáforas, pues es la única manera en la que puedes revelar la realidad que te perturba: hay vampiros impíos acechando tras cada esquina. Siempre estás alerta a las señales de Infernalismo entre los tuyos y buscas erradicar a los impíos del Sabbat y de la Camarilla sea como sea.

Trastornos: La paranoia de Petaniqua es evidente en su incesante caza de Infernalistas, llegando al extremo de creer que los Antiguos de su propio Clan sirven a amos demoníacos. Su megalomanía se pone de manifiesto en su profundo deseo de controlar la Inquisición del Sabbat. Cree que la mejor manera de limpiar su casa sería que ella controlase todos los aspectos de la facción.

Influencia: Petaniqua es uno de los miembros de más alto rango de la Inquisición del Sabbat y una de las no-muertas activas más antiguas de la Secta.

Criados: Los Criados de Petaniqua son dos Aparecidos Obertus. La ayudan en su caza de Infernalistas estudiando a vampiros para detectar señales de corrupción. También vigilan a Petaniqua durante su descanso diurno.

Defectos: La Malkavian Antitribu sufre Sed de Matusalén y ya no puede alimentarse de la sangre de mortales, debe alimentarse de otros vampiros.

lanzarse de cabeza a participar en las guerras civiles del Sabbat, se mantuvo alejada, pues sabía que sus enemigos entre los Infernalistas se aprovechaban del caos para seducir a los miembros más impresionables de la Secta. Estaba convencida de que el Regente Gorchist intercambiaba favores con demonios, pero no tenía pruebas y tuvo que volver a las sombras para planear su siguiente movimiento con cuidado.

Tras la misteriosa muerte de Gorchist, Petaniqua continuó abriéndose camino entre los condenados para llegar a ser una de las líderes de la Inquisición del Sabbat y monitorizar a las demás facciones de éste en busca de influencias Infernalistas. Desde hace tiempo se presume que la Cainita huyó a la fortaleza del Sabbat en Ciudad de México pero, por desgracia para la Estirpe, Petaniqua es más atrevida que nunca y se encuentra activa en suelo estadounidense. Los Justicar temen que elija a uno de sus descendientes y lo active para acabar con la Camarilla desde dentro.

Lo que hace a Petaniqua particularmente difícil de rastrear, además de sus muchos nombres y su extraña forma de hablar, son sus Chiquillos. En este momento, nadie, ni siquiera la Tzimisce Sascha Vykos, tiene idea de cuántos vampiros ha creado. Para un Chiquillo, la Inquisidora podría ser Cibeles, un miembro de los Baali; para otro, su sangre vampírica refleja que descende de una Línea de Sangre muy especializada que ha sido mezclada con la de los Lupinos que se supone que la rescataron. ¿Quién sabe qué pasará cuando sus Chiquillos averigüen la verdad? ¿O si se verán obligados a ayudar a Petaniqua a asesinar a los Antiguos Malkavian? O aún peor, ¿qué pasa si el mayor temor de Camilla Banes, que haya miembros de la Progenie de Petaniqua activos en la Camarilla, se convierte en realidad?

El hecho de que Petaniqua esté realizando movimientos tras un largo período de inactividad preocupa y aterroriza a los Fundadores de la Camarilla, pues han cometido un terrible error: la han subestimado.



KEMINTIRI

Devoradora de mil almas

«Disfruto de mi puesto en lo alto de la Lista Roja. ¿Realmente necesito demostrar por qué he sido declarada la enemiga número uno de la Camarilla?»

La sola mención del nombre de Kemintiri es razón suficiente para obligar a muchos miembros de la Camarilla a sentarse y escuchar, pues la Reina Oscura de la Lista Roja siembra las semillas de la paranoia y la discordia allá por donde (y cuando) pasa. Kemintiri es extremadamente adaptable y desea aquello que no puede conseguir por los medios tradicionales, y sólo ella conoce el verdadero alcance de sus planes, que llevan milenios desarrollándose. La Setita se ha ganado a pulso el título de la más buscada de la Camarilla tras siglos de infiltrarse en la organización y despreciar las Tradiciones, convirtiendo a Vástagos en sus aliados involuntarios y castigando a aquéllos que se niegan a ayudarla a cumplir sus retorcidas fantasías.

Como mortal, Kemintiri era una joven sacerdotisa de los secretos del Culto de Isis durante el reinado de Seti I en el Antiguo Egipto. Dedicada y fiel, su apetito por rituales mágicos y sabiduría ocultista resultó demasiado grande para sus congéneres. Aunque paciente, Kemintiri se aburría con rapidez de la política del culto y juró que no esperaría décadas para ganarse el derecho a descubrir su respuesta al mayor secreto de todos: la vida eterna. Para socavar a sus compañeras sacerdotisas, Kemintiri tomó la costumbre de asumir su aspecto para infiltrarse algún día en el Templo de Isis, entrar en el santuario interior y atraer la atención de los dioses.

Durante meses, Kemintiri estudió a sus compañeras sacerdotisas de cerca, aprendiendo a imitar sus gestos, apariencias y atuendos. Con el tiempo, llegó a ser tan experta en imitarlas que fue capaz de engañar a los guardias del templo y entrar en el santuario interior para hablar con los dioses. Estaba convencida de que sus acciones impresionarían a Horus o a Osiris y sin duda uno de ellos la recompensaría por su astucia e ingenio.

Por desgracia para ella, el primer dios que se le reveló no era para nada un dios, sino un Antediluviano que afirmaba ser el mismo Set. Set había quedado prendado de Kemintiri y de su obsesión por entrar en el santuario, así que el condenado vampiro se coló en aquel lugar sagrado para profanar el templo y prepararle una trampa mortal a la sacerdotisa.

Set estaba cautivado por la magnética personalidad de Kemintiri y pensó que, si era capaz de evitar a los guardias por sí sola, era más que digna de convertirse en su Chiquilla. A sabiendas de que su oscuro don era una perversión de la vida eterna que ella buscaba, Set intentó manipular a la sacerdotisa ávida de conocimiento para que creyese no sólo que era un dios, sino que sólo él, y no Horus, era capaz de concederle la vida eterna. En el transcurso de seis noches, Set afirmó que le mostraría el alcance de todo su poder y predijo los eventos de cada día, comenzando por la captura de Kemintiri y acabando con su reaparición. Sin embargo, Kemintiri no era consciente de que Set había puesto en marcha aquellos eventos meses antes para atraer a la sacerdotisa a su lado en contra su voluntad.

Como Set había profetizado, el engaño de Kemintiri fue rápidamente descubierto y los guardias del templo la colocaron en aislamiento. Sin embargo, Kemintiri no era tonta y contó al resto de sacerdotisas sus preocupaciones sobre Set y sus oscuros propósitos. Éstas, preocupadas, compartieron su historia con otros templos por miedo a que la relación de Set con Kemintiri fuese prueba de que éste estaba actuando activamente en contra de los otros dioses, y decidieron volver a despertar a Horus antes de la hora profetizada, algo que Set también había predicho. Impertérrita, Kemintiri habló cara a cara con el recién despertado Horus en su propio templo para determinar si Set le había mentido

desde el principio o no. Horus le explicó que los oscuros secretos que Set guardaba no deberían ser compartidos con nadie que valorarse la vida, y que no era de confianza. Set estaba, como todos temían, manipulándola para que creyese sus mentiras.

El mayor error de Kemintiri no fue no confiar en Set, sino creer una pequeña mentira sobre todas las demás que le había contado. La sacerdotisa supuso que Set planeaba volver al Templo de Isis en la sexta noche, tal y como prometió, y pensó que tendría tiempo para avisar a sus compañeras sacerdotisas y preparar la confrontación. Lo que no previó es que Set se atrevería a violar la santidad de su templo sin estar ella presente. De hecho, Kemintiri creyó falsamente que Horus se apiadaría de ella y le concedería la vida eterna antes de que Set volviese para frustrar con ello los planes del falso dios de una vez por todas. Mientras Horus y Kemintiri deliberaban en privado, el Antediluviano planeó una emboscada, pues sabía que la sacerdotisa volvería antes para avisar a las demás miembros del Culto de Isis.

Al volver al Templo tras su conversación con Horus, la sacerdotisa se encontró con una pesadilla y se tambaleó ante la terrible escena: la puerta del santuario interior había sido reducida a escombros, las otras sacerdotisas habían sido atadas y amordazadas y las entrañas profanadas de los guardias del templo habían sido dispuestas con mucha maña como glifos que le daban la bienvenida a casa. Kemintiri entró en pánico e intentó huir, rogándole a Set que la dejara marchar, rechazó sus dones oscuros e invocó el nombre de Horus. Set montó en cólera y se vengó de ella. En el momento más oscuro y desesperado de Kemintiri, furioso, Abrazó a la sacerdotisa contra su voluntad frente a las demás. Después, la obligó a beber la sangre de sus compañeras sacerdotisas y la de sus guardias, dejando a todos menos a dos, un hombre y una mujer, con vida. Set les ordenó a estos torturados seguidores de Isis que expulsaran a Kemintiri de su culto y juró que el resto de sus Chiquillos, los Seguidores de Set, darían caza a Kemintiri hasta el fin de sus días.

Horrorizada por el monstruo en el que se había convertido, Kemintiri abandonó su preciado templo y acudió a Horus en busca de ayuda, pero éste se negó a verla. En aquel momento, la Neonata se dio cuenta rápidamente de que Set no sólo la había privado de la única cosa que quería más que nada en el mundo, el Hechizo de la Vida, sino que además éste nunca funcionaría en ella debido a su traición. Set no era ningún dios, y Kemintiri ahora era la Chiquilla más odiada del Antediluviano para toda la eternidad. No sólo le había arrebatado todo lo que amaba, también había sido repudiada por su Sire, o eso pensaba. Con el tiempo, Set recapturó a su Chiquilla y la encerró en una antigua cripta no muy lejos del Laberinto de los Huesos, con la promesa de torturarla incluso mucho después de que hubieran caído los últimos reyes de Egipto. Set afirmó que era un acto de misericordia para salvarla de los Seguidores de Set y obligarla a permanecer a su lado.

Con este último acto, Kemintiri por fin aprendió la única lección que debía aprender por encima de todas las demás: Set no era peligroso simplemente por ser un monstruo, sino

porque sus traicioneros planes y conspiraciones podían durar mucho más de lo que lo hacía la vida de cualquier mortal. Durante varias décadas tras su Abrazo, Kemintiri sucumbió a la desesperación y abrazó la oscuridad, esperando una oportunidad para escapar. En su celda, juró venganza por el rechazo de Horus, su expulsión del Culto de Isis, por ser humillada por Set y perseguida por su Clan. Entonces, empezó a idear sus propios planes: encontrar otro templo que pudiese concederle asilo y, a cambio de la lealtad absoluta de sus nuevos aliados, les garantizaría consuelo y favores mientras planeaba su venganza.

En un profético día, a Kemintiri se le presentó la oportunidad de poner a prueba los límites de los Poderes que Set le había concedido al Abrazarla. Kemintiri sintió la Vitae de Set corriendo por sus venas, pero no comprendía todo el alcance de los dones que poseía. En los confines de su cripta, la Neonata observó a un guardia que la miraba. Supuso que éste había oído hablar de su renombrada belleza y se concentró en atraerlo hacia ella, plantando la semilla de la lujuria en su cabeza. Kemintiri no sabía cómo estaba experimentando con su Magia de Sangre, sólo que lo estaba haciendo, y eso le concedió algo de esperanza. Usando su recién descubierto poder, Kemintiri convenció al guardia para liberarla. Cuando éste lo hizo, se alimentó de su sangre, escapó por los laberínticos túneles que conectaban la cripta con el templo de Set y apareció en los desérticos páramos de Túnez.

Kemintiri no perdió el tiempo y volvió a su lugar de nacimiento cerca de la ciudad costera de Alejandría. Aunque sospechaba que otros templos ya sabrían lo que le había ocurrido, se sorprendió al averiguar cuántos la rechazaron por miedo a enfurecer a Set. Aun así, continuó hacia el Alto Egipto buscando aliados a lo largo del Nilo, sin éxito. Casi al final de sus viajes, por fin se le aproximó Serethor, una vampira de Cuarta Generación que pertenecía a los Hijos de Osiris y era la Chiquilla de Khetamon. Serethor le explicó que los Hijos seguían un camino diferente aunque similar a las sacerdotisas del Culto de Isis y que compartían su desprecio por su enemigo común: Set. Durante un tiempo, la pareja fue inseparable y Serethor enseñó a Kemintiri a cazar sin ser vista y a usar sus Disciplinas y su talento para el engaño y la imitación. En todos los sentidos, se convirtió en la guía de Kemintiri y la inició en las maravillas y los horrores que se encontraban escondidos en las profundidades de la noche eterna.

Aunque la mayoría de vampiros de la actualidad no pueden entender la naturaleza de la relación de Kemintiri con los Hijos de Osiris, Antiguos como Kothar, activos en esa región y época, todavía recuerdan la tensa relación de la Reina Oscura con el culto y las noches que pasó con Serethor en particular, pues acabó en tragedia. Al descubrir que Kemintiri había escapado de su cripta, Set buscó a su Chiquilla y le siguió el rastro hasta allí. El Antediluviano la observó desde las sombras mientras Kemintiri desarrollaba un vínculo con Serethor y los Hijos de Osiris. Entonces, cuando Kemintiri por fin había empezado a comprender la verdadera naturaleza

de aquello en lo que se había convertido, Set atacó a los Hijos de Osiris y asesinó a Serethor.

Hay pocas pruebas de los movimientos de la Setita que hayan sobrevivido al tiempo, pero se pueden encontrar rastros de Kemintiri en textos en latín antiguo que datan del siglo I d. C. Según algunos pasajes que han permanecido intactos, una iniciativa liderada por los Ventrue partió de Roma en barco hasta Egipto. El mando, liderado por Mithras, escoltó a los refugiados de los Hijos de Osiris hasta puerto seguro en Roma. Los registros informan de que Kemintiri se encontraba a bordo, pero el resto de textos se han deteriorado con el tiempo. Una colección separada de pergaminos escritos tiempo después describe a una figura desconsolada, una enigmática madre que había vendido sin pretenderlo a sus Hijos adoptivos a Set, y esta belleza terrible, una fuerza de la naturaleza impresionante que rivalizaba con la de la mismísima Venus, sedujo a Mithras y lo convenció para unir fuerzas con ella. Su amor era tan poderoso que se formó un culto de seguidores en torno a ellos que les suplicaban favores e incluso llegaron a blandir espada y escudo en su nombre.

Estos fragmentos del pasado pueden no significar mucho o más bien nada para los miembros de la Camarilla moderna, pero sí para los Matusalenes supervivientes que entienden que la clave para desentrañar los intrincados planes de Kemintiri y sus movimiento actuales yace en su trágico y fabulado pasado. Es de sobra conocido que Kemintiri tuvo una apasionada aventura amorosa con Mithras durante aquel período y que con el tiempo se separaron. Tras aquella aventura, Mithras viajó al norte de Europa, mientras que no se sabe muy bien por donde deambuló Kemintiri. No mucho después, los Hijos de Osiris sufrieron un misterioso ataque que diezmó sus filas y nunca se han recuperado del todo. Incluso hoy en día, los Hijos de Osiris no pueden decir que tienen relación con la Línea de Sangre original; son sólo una sombra del pasado, una secta formada en base a una creencia. A día de hoy, siempre que se especula sobre los Setitas o los Hijos de Osiris, se rumorea que la Reina Oscura es responsable de su estado actual.

Kemintiri desapareció del registro histórico durante unos mil años. Aunque su localización nunca ha sido confirmada, algunos creen que regresó a Egipto para erradicar sistemáticamente los templos que se habían negado a ayudarla. Otros supusieron que Kemintiri abandonó el mundo que conocía para aventurarse más hacia el este, hacia Asia, con el objetivo de localizar hechizos poderosos y poco comunes que aumentarían la potencia de su Magia de Sangre y sus conocimientos. Otros creen que Kemintiri nunca llegó a superar su sed de venganza y que pasó largas noches en el desierto buscando sin éxito el sarcófago de Set y al resto de sus Chiquillos.

La verdad sólo la saben unos pocos elegidos. Tras la caída de los Hijos de Osiris, se aventuró al norte, a las tierras de los celtas, para reunirse con su amante, Mithras. De acuerdo con la historia de los Lhiannan, la Reina Oscura pasó un tiempo con Mithras y una Antigua llamada "la Bruja" en sus respectivos dominios. Fue una época memorable para Kemintiri, hasta podría decirse que

fue una época feliz. Durante su estancia en las tierras nubladas del norte, Kemintiri mantuvo el contacto con sus Chiquillos y expresó su amor por Mithras, al que apreciaba muchísimo.

Con el tiempo, el deseo egoísta de Kemintiri por vengarse superó su amor por Mithras y abandonó las tierras celtas para volver a las tierras de los dioses y los faraones. De camino a Egipto, se enfrentó contra un nuevo enemigo, una Matusalén llamada Tawaret, en las costas del Mar Rojo. Esta rival, que también era Chiquilla de Set, lideraba un grupo de hechiceros de Sangre Setitas que querían recolectar hasta la última gota de Vitae de Kemintiri y estudiarla para sus propios perversos propósitos. Tras una intensa batalla, se sumergió en las aguas para esquivar los ataques de Tawaret, entró en Letargo en el fondo del mar y no resurgió hasta aproximadamente una década después.

Durante muchos años, todos creyeron que Kemintiri había muerto, salvo Mithras y unos pocos Matusalenes. Después, en algún momento del siglo XIV, reaparecieron las menciones a Kemintiri. Al emerger del agua, la Reina Oscura se coló en las bodegas de un barco y suplantó al capitán. Ser un marinero comerciante tenía muchas ventajas, y usó este disfraz para llegar hasta Mesopotamia y solicitar audiencia con los únicos amigos que había conocido: los Ventrue. Sin embargo, antes de hacerlo, Kemintiri se volvió cada vez más paranoica con la idea de que la estaban siguiendo, así que se las arregló para infiltrarse en el dominio del Ventrue Lord Rimmon y formó un Vínculo de Sangre con unos cuantos espías de menor Generación, que más tarde fueron descubiertos por el Ventrue Hardestadt el Viejo. En vez de volver a su plan inicial, Kemintiri cambió de táctica y asesinó al Ventrue Rimmon para asumir su identidad. Al hacerlo, ganó otro tipo de poder y usó a los Ventrue vinculados y a otros Clanes activos en la zona para reconstruir a los Hijos de Osiris. Kemintiri deseaba transformar el culto en un arma devota a ella, pero más que capaz de luchar contra Set y sus Chiquillos.

Por desgracia para los Ventrue, la verdadera identidad de Kemintiri no fue detectada de primeras, no hasta que los Antiguos Ventrue descubrieron su engaño tras saber cómo, bajo la identidad de Lord Rimmon, había localizado con éxito varios templos fundacionales de Set y los había reducido a cenizas con la involuntaria ayuda de sus seguidores. Como temían lo peor y estaban desesperados por prevenir que cundiera el pánico a gran escala, los Antiguos Ventrue pidieron consejo a Mithras. Le advirtieron de la presencia de Kemintiri mientras él estaba en Europa y afirmaron que podría volverse contra él de la misma forma. Poco a poco y gradualmente, los Antiguos Ventrue revelaron más datos sobre Kemintiri al resto de miembros del Clan para prepararse para lo peor. Tal era la paranoia del Clan porque el verdadero objetivo de Kemintiri pudiera ser aniquilar al Clan Ventrue y quedarse con todo su dinero y sus territorios, que cuando la Lista Roja fue creada en el siglo XVI Kemintiri ocupó el primer puesto, y todavía lo conserva.

Aunque es cierto que los Ventrue se habrían equivocado en sus primeras suposiciones sobre la Reina Oscura, Kemintiri ha demostrado desde entonces ser una amenaza no sólo para los

miembros de la Camarilla, como el Clan Ventrue y sus aliados, sino para todos los vampiros. Los conocimientos de ocultismo que tenía como mortal palidecen en comparación con los talentos que ha conseguido dominar, así como los vampiros que ha Diabolizado y suplantado, desde su época con los Hijos de Osiris en el antiguo Egipto. Ahora guarda un odio profundo por los Ventrue, todos los Setitas, incluido el Culto de Tawaret, el Culto de Isis y los reformados Hijos de Osiris, algo de lo que la mayoría de Antiguos son conscientes, pero no alcanzan a comprender. Puede que su sed de venganza justificara en un principio incluirla en la Lista Roja, pero su aptitud para suplantar a miembros de alto rango de la Camarilla, como la Toreador Lady Merrit a finales del siglo XIX, obligó a los Justicar a reforzar la búsqueda y nombrar a más Alastores para perseguirla.

Aunque muchos en la Camarilla creen que Kemintiri sólo ha sido sorprendida suplantando a un miembro dos o tres veces, los Justicar temen que su influencia sea mucho mayor de lo que nadie cree pues, como Set, esta Anatema planea con siglos de antelación. Para financiar su obsesión por acabar con los Setitas y dominar hechicerías antiguas, Kemintiri tuvo como objetivo al Justicar Ventrue Michaelis a principios de los años treinta. Tras Diabolizarlo, le robó la identidad y desvió capital Ventrue para sentar las bases de una red clandestina de comerciantes y ladrones especializados en artefactos mágicos y en descubrir secretos arqueológicos que llevan siglos enterrados, un negocio que prevalece hoy en día. Kemintiri siguió con su interpretación durante casi una década hasta que un amigo de Michaelis, el Tremere Athanasius, descubrió el engaño y se enfrentó a ella. En vez de luchar con él, la Setita desapareció, dejando a Athanasius con más preguntas para las que no tenía respuestas. Al desaparecer entre las sombras, el relato del crimen de Kemintiri se extendió junto a las peticiones de justicia por parte de los Ventrue, y como resultado se reveló públicamente la existencia de la Lista Roja.

Tras verse expuesta, Kemintiri permaneció en paradero desconocido durante varias décadas. Los rumores de su posible localización circularon a menudo y confirmaron el hecho de que su red clandestina de comerciantes, ladrones y subastadores seguía buscando artefactos mágicos de forma activa. Los movimientos de Kemintiri en el siglo XX han llevado a algunos miembros de la Camarilla a pensar que se ha obsesionado con rituales antiguos de Magia de Sangre y ha abandonado su necesidad de venganza. Sin embargo, se cree que Kemintiri tiene en su punto de mira a miembros de la Camarilla que se especializan en lenguas ocultas o antiguas, como los Tremere. Cada vez que se comete un crimen contra alguien prominente, muchos Vástagos se preguntan si esta Anatema, siempre concentrada en su objetivo, o sus agentes involuntarios están involucrados. Es el monstruo bajo la cama de la Camarilla e incluso los Malkavian piensan que Kemintiri se esconde en cada sombra, revelando secretos de milenios de antigüedad.

Sin embargo, el único informe confirmado es que la Reina Oscura ha sido vista recientemente con el Assamita Antitribu Montgomery "Monty" Coven, pues Kemintiri ha sabido ver

LA MÁSCARA ETERNA

Este ritual de nivel 6 de Taumaturgia es tan poco común que los Justicar creen que Kemintiri es la única usuaria de Magia de Sangre del mundo que lo conoce y usa. Aunque es posible que esta Anatema haya revelado su conocimiento de La Máscara Eterna a cambio de algún otro oscuro secreto a lo largo de los años, nunca se ha detectado a ningún otro taumaturgo bajo sus efectos.

La Máscara Eterna concede a quien lo realiza la habilidad de "absorber" el aura de su víctima, lo que le permite llevarla como si de una máscara se tratase. Cuando se combina con Ofuscación, hace que el invocador no sólo se parezca a la víctima, sino que además pueda "vestir" su aura, lo que evitará que sea detectado por la mayoría de medios.

Sistema: Tras grabar en su memoria el aura de su víctima durante una hora, el taumaturgo debe Diabolizar de forma ritual a la víctima para consumir su esencia por completo. Esto suele hacerse tras incapacitar a la víctima de algún modo.

La Máscara Eterna dura un número años igual al número de éxitos obtenidos en la tirada al realizar el ritual. Cuando otro vampiro mire el aura del invocador, lo que verá será el aura de la víctima en todos los sentidos. Hay rumores de que los recuerdos de la víctima permanecen en la mente del invocador incluso después de que expiren sus efectos.

lo que otros vampiros no podían: que el alma de Mithras se escondía en el cuerpo de Monty Coven y que era la fuerza de voluntad del Antiguo Ventrue la que dominaba la manada Sabbat de Coven. Juntos de nuevo, Kemintiri y Mithras, en el cuerpo de Coven, han puesto en marcha a nuevos peones para cumplir con los planes que idearon hace siglos.

Impertérrita e impávida, y con la certeza de que su Magia de Sangre supera a la de cualquier otro Vástago, Kemintiri se ha puesto a la ofensiva, poniendo a prueba a los Justicar con mensajes crípticos en los que revela que sabe quién la está Cazando y que las filas de los Alastores han aumentado con este fin. Habla de Alastores que rezuman sangre, señal de que es consciente de la existencia de los Alastores Rojos, y menciona veladamente a amistades que se han ido a pique, como su relación con la Justicar Lucinde.

Al contrario que la Camarilla, los Seguidores de Set no conocen demasiado a su mayor enemiga y creen que Kemintiri es un mito envuelto en leyendas. Algunos Setitas especulan que

Nombre: Kemintiri.

Clan Trofeo: Ventrue.

Alias conocidos: Lady Ophelia Merritt, Jennifer Stone, Hayed Khalidah Sleiman.

Sire: Set.

Clan: Seguidores de Set.

Naturaleza: Superviviente.

Conducta: Camaleón.

Generación: Cuarta.

Abrazo: 1322 a. C.

Edad aparente: 20 y pocos.

Atributos Físicos: Fuerza 7, Destreza 9, Resistencia 8.

Atributos Sociales: Carisma 8, Manipulación 9, Apariencia 8.

Atributos Mentales: Percepción 6, Inteligencia 8, Astucia 8.

Talentos: Alerta 3, Atletismo 7, Callejeo 5, Consciencia 5, Empatía 5, Expresión 5, Intimidación 7, Liderazgo 6, Pelea 6, Subterfugio 8.

Técnicas: Armas de Fuego 2, Artesanía 2, Conducir 3, Etiqueta 5, Interpretación 7, Latrocinio 4, Pelea con Armas 4, Sigilo 5, Supervivencia 5, Trato con Animales 2.

Conocimientos: Academicismo 8, Ciencias 5, Finanzas 3, Informática 3, Investigación 5, Leyes 3, Medicina 3, Ocultismo 8, Política 5, Tecnología 2.

Disciplinas: Auspex 6, Bardo 7, Celeridad 5, Dominación 5, Fortaleza 5, Necromancia 5, (Senda del Osario 4, Senda del Sepulcro 5), Ofuscación 9, Potencia 2, Presencia 9, Serpentin 9, Taumaturgia 7 (Control del Clima 5, Dominio Elemental 5, Movimiento Mental 4, Senda de la Corrupción 5, Senda de la Sangre 4).

Rituales necrománticos: Faro Ultraterreno, Última Visión, Títere.

Rituales taumatúrgicos: Atar la Lengua Acusadora, Dominó de la Vida, Toque del Diablo, Camino de la Sangre, Protección contra Ghouls, Paso Incorpóreo, Protección contra Vástagos y varios rituales olvidados, muchos de ellos creados por la propia Kemintiri, incluido La Máscara Eterna (**ver pág. 80**).

Trasfondos: Contactos 5, Criados 5, Recursos 5.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 2, Coraje 5.

Moralidad: Humanidad 3.

Fuerza de Voluntad: 10.

Reserva de Sangre / máx. por turno: 50 / 10.

Apariencia: Kemintiri es de baja estatura, tiene una larga melena negra y la piel tostada. Su cuerpo y facciones son simétricos, sus ojos son más serpentinos que humanos, aunque a menudo oculta este increíble rasgo mediante Ofuscación. La Anatema se adapta a la moda actual para amoldarse a cualquiera que sea el papel que interpreta, pero viste seda y cuero siempre que puede.

Pautas de interpretación: Eres una actriz con talento que se sumerge en su papel actual, adoptando la personalidad y los gestos de tu objetivo con facilidad. Cuando te ves obligada a ir sin disfrazar, te conviertes en la Reina Oscura de la Noche, un papel que creaste para encajar con los rumores y susurros que levantas a tu paso. Sin embargo, prefieres interpretar el papel de otros vampiros, ya sean hombres o mujeres, pues tus planes requieren que te muevas en las sombras. Si te atacan, acabas con la farsa y erradicas a tus enemigos brutalmente y sin piedad o huyes hasta que se presente otra oportunidad mejor para luchar.

Contactos: Kemintiri ha construido una red de Contactos entre las comunidades arqueológica y ocultista. Les paga bien, ya sea en dinero o con la promesa de afecto, por cualquier información que la conduzca hasta los conocimientos del Culto de Isis que busca.

Rebaño: Su belleza de otro mundo, combinada con su dominio de las Disciplinas Dominación y Presencia, hacen que a Kemintiri nunca le falte sangre. La Reina Oscura puede formar un Rebaño de dispuestas marionetas de sangre allá a donde vaya, pero a menudo debe contenerse si va de incógnito.

Influencia: Su Influencia a menudo depende de a quién interprete en ese momento. Tiene algunos Chiquillos bien colocados tanto en la Camarilla como en el Sabbat, aunque no todos saben que descienden de Kemintiri. Por ejemplo, hay más de un Toreador bastante respetado cuyo linaje se remonta a Lady Merritt.

Notas: La Taumaturgia de Kemintiri es, en muchos sentidos, el resultado de miles de años de dedicación al estudio de lo oculto. Ten en cuenta que es posible que haya robado muchos secretos a lo largo de los años, puede que incluso rituales específicos de Clanes o Líneas de Sangre, para usarlos en su propio beneficio. Si tienes **Ritos de la Sangre**, siéntete libre de cambiar parte de las puntuaciones de Taumaturgia de la Anatema por una mezcla de Hechicería Setita y Hechicería Assamita.

Horus era una momia con máscara (pues Horus, como Set, sólo se dejaba ver en público llevando una elaborada máscara) o, por el contrario, que este “dios” era más de una persona, hombres que provenían de un largo linaje de familias reales egipcias que tenían una larga vida y eran presentados ante los campesinos como prueba de que los dioses existían. Ni la identidad de Horus ni la de Osiris han sido confirmadas por el liderazgo actual, así que muchos Setitas comparten la incredulidad propia del vampiro moderno siempre que el nombre de Kemintiri sale a colación. No se sabe cómo reaccionarían los Seguidores de Set si les enseñaran pruebas de que Kemintiri no sólo ha sobrevivido a las eras, sino que planea actuar de nuevo contra ellos, si el resto de las piezas de su plan encaja. Cuando eso ocurra, muchos Justicar creen que no sólo toda la Camarilla estaría en peligro, sino todos los vampiros en general, y con el tiempo el mundo entero quedaría a sus pies. Si los Setitas descubrieran la existencia de Kemintiri, los Justicar creen que

temblarían ante su sola presencia, pues la Reina Oscura es la Seguidora de Set en activo más antigua.

A día de hoy, la humanidad de Kemintiri casi ha desaparecido por completo. Los Vástagos de la era actual encuentran las historias sobre la antigua vida de Kemintiri difíciles de creer y no llegan a comprender del todo el significado de la traición de Set y cómo aquello la llevó a ser lo que es hoy. La Reina Oscura está obsesionada con deshacer la traición de Set y poco más le importa. Los que la conocen creen que Kemintiri sufre el mayor delirio de todos: que desentrañará el misterio de la naturaleza maldita de su ser y que ella, y sólo ella, es digna de convertirse en una verdadera inmortal. Como busca la manera de acabar con su propio vampirismo a través de las sendas más oscuras de varias tradiciones ocultistas, se cree que Kemintiri puede ser localizada rastreando las claves restantes que desvelarán el Hechizo de la Vida y le permitirán deshacer el engaño de Set que la privó de su verdadero destino.



EL PAPEL DEL ALASTOR

«¿A quién puede gustarle andar en la oscuridad? Pero a menudo la providencia así dispone.»

— Oliver Cromwell, *Diario de Don Thomas Burton*, vol. 2

Hasta hace muy poco, la mayoría de los Vástagos de bajo estatus no distinguían necesariamente entre Alastores y Arcontes, en parte porque los vampiros más jóvenes no sabían que existían los Alastores o, si lo hacían, rara vez tenían contacto con ellos.

Durante siglos, los Alastores han operado entre bambalinas en la Camarilla debido a la necesidad y por razones políticas. El secretismo que envuelve a la Lista Roja, junto con los desafíos de la Caza, aislan a los cazadores de Anatemas. Hasta la actualidad, los Alastores tendían a estar separados del resto de Vástagos, lo que les forzaba a actuar o revelarse sólo cuando era absolutamente necesario. Por desgracia, algunos Vástagos están celosos en secreto de los Alastores, ya que, aunque su rol es peligroso, las recompensas son enormes.

En muchos sentidos, los primeros Alastores compartían muchos de los mismos deberes y responsabilidades que los Arcontes porque *eran* Arcontes. O, más bien, eran un subgrupo de Arcontes asignados a la Lista poco después de su nacimiento hace unos pocos siglos.

Los primeros Justicar comprendieron que Cazar a los Anatemas requería que sus agentes asumieran riesgos inusuales, forzasen las Tradiciones y actuasen en nombre de la Camarilla. Mientras decidían quiénes serían lo bastante dignos de confianza para Cazar a los Anatemas, los Justicar se dieron cuenta de que no podían confiar esta tarea a cualquier Vástago. Para ellos, los Alastores debían ser honorables y leales, al menos tanto como puede serlo cualquier vampiro. ¿Quién mejor que los Arcontes que ya habían demostrado su valor?

Sin embargo, conforme pasaban los años y el número de bajas comenzó a aumentar, los Justicar ampliaron el papel de los Alastores al regular cómo eran gestionados y a quién se le encargaba Cazar Anatemas. La historia muestra que muchos Justicar han

reclutado por la fuerza u obligado a Vástagos a convertirse en Alastores por necesidad. Por desgracia, dado que los vampiros actúan por interés propio, los Justicar aprendieron que un planteamiento con mano dura no era tan efectivo como trabajar con voluntarios. Mientras los Alastores tuvieran una razón para combatir a los Anatemas que los beneficiase de alguna forma (como cumplir una *vendetta* personal, obtener más estatus, aumentar sus lazos con el Clan Trofeo o ganar dicho Trofeo) harían el trabajo requerido hasta el final de sus largas noches.

Para proteger y alentar a los Alastores a permanecer centrados en la Caza, los Justicar a menudo recuerdan a otros Vástagos lo que hacen en su nombre para salvaguardar su modo de vida. Los Vástagos pueden no siempre temer o respetar a un Alastor como temerían o respetarían a un Arconte, pero se piensan dos veces cómo tratarlos. Nadie quiere atraer la ira de un Justicar, porque los que lo hacen sentirán los efectos de su mal juicio en las décadas venideras.

En los últimos años, el número de Alastores ha crecido considerablemente porque la Camarilla ha aumentado su ofensiva de forma global; la Camarilla busca activamente deshacerse de su reputación de organización pasiva que reacciona sólo cuando la situación es extrema. Como resultado, los Justicar como Lucinde y Juliet Parr han nombrado Alastores con mayor frecuencia para Cazar a Anatemas existentes, identificar nuevas amenazas y defender a la Camarilla y todos sus Vástagos durante el resto de sus no-vidas.

Cualificación

Hay dos formas de que un Vástago se convierta en Alastor. El primer método es raro, pero puede ocurrir de cuando en

cuando. Cualquier Vástago que elimine con éxito a un Anatema es nombrado de forma automática Alastor (si no lo era ya). Ese Alastor es, de hecho, lanzado a la Caza sin más entrenamiento porque ya ha cazado y atrapado a su presa. Por eso, a ojos de los Justicar, ese Vástago ha demostrado ser un cazador capaz y no requiere tanto apoyo como aquéllos que no han pasado tiempo sobre el terreno.

El segundo método para convertirse en Alastor es que un único Justicar designe a un Vástago concreto para el puesto. Aunque son capaces de hacerlo, los Justicar no nominan a los Alastores por sí mismos y habitualmente comparan notas unos con otros acerca de candidatos potenciales antes de convocar un cónclave. Colaborar de esta forma alivia las preocupaciones de algunos Justicar respecto a almacenar, transferir y distribuir información, así como los problemas por las malas nominaciones. De esta forma, ahora es necesario que dos Justicar se pongan de acuerdo para elegir a un candidato antes de preparar la Marca del Trofeo.

Aunque los Justicar tienen opiniones muy distintas sobre qué cualidades innatas funcionan mejor, hay ciertos puntos que tienden a revisar cuando meditan sobre el nombre de un candidato. Esta lista no es, en ningún sentido, exhaustiva, ni lidia con las razones personales que un Justicar podría tener para nombrar a un Alastor, pero sí abarca los aspectos principales del carácter de un vampiro que son importantes para el puesto.

- **Generación:** Puede no declararse de forma explícita, pero varios Justicar tienden a preferir Generaciones bajas a altas por necesidad. Un vampiro de Duodécima Generación tendrá menos posibilidades de sobrevivir en un cara a cara con Petaniqua, por ejemplo, y algunos Justicar creen que no tiene sentido mandar a vampiros incapaces a morir sin una buena razón. Otros Justicar piensan que los vampiros de alta Generación tienen sus usos y deberían incorporarse de formas más sutiles, especialmente contra Anatemas como Karen Anatos. También puede hacerse que los vampiros de mayor Generación se encarguen de la documentación y la investigación, ya que tienden a ser más aptos tecnológicamente y no suelen ser vistos como una amenaza por sus Antiguos. Por éstas y otras razones, los vampiros de Generación más alta suelen ser buenos espías pero, a veces, pueden usarse para sacar a descubierto a amenazas como Christopher Barrow.
- **Clan:** Oficialmente, cualquier Vástago de cualquier Clan puede convertirse en Alastor. Sin embargo, los Justicar, tienden a nominar Alastores de los Clanes más leales a la Camarilla, aquéllos que tienen un interés comprobado en proteger a la organización. Habitualmente se considera primero a Ventrue, Nosferatu y algunos Gangrel escogidos. Sin embargo, dado que los Justicar frecuentemente discuten en secreto qué candidatos están considerando, es más que probable que un Justicar nomine a alguien de su propio Clan. Aunque, por

supuesto, nadie lo sabe seguro, suele pensarse que en torno a la mitad de Alastores son Ventrue y Nosferatu.

- **Sire:** La mayoría de Alastores comprende que su relación con su Sire puede beneficiarles de muchas formas. El Sire de un Vástago no tiene un impacto directo en la decisión de los Justicar, pero podría influir en las nominaciones. Los Sires pueden hablar a puerta cerrada a favor de su Progenie o, en cambio, podrían tratar de demostrar su lealtad a la Camarilla “ofreciendo” a su Progenie para protegerla. Tras su nominación, los Alastores pueden descubrir que sus Sires también pueden beneficiarlos de otras formas, sirviendo como fuentes de chismorreos e información u ofreciendo consejos sobre cómo evitar tropiezos políticos.
- **Rango:** Aunque los Justicar ya no escogen exclusivamente a los Arcontes para que se conviertan en Alastores, tienden a preferir a los Vástagos que ostentan este rango por las mismas razones que siglos atrás. Ahora, no obstante, los Justicar no quieren ver limitadas sus opciones y han ampliado sus miras para incluir Vástagos sin rango, así como nominar también a algunos Príncipes, Azotes y Sheriffs. Los Vástagos revisados por los Justicar también pueden ser tenidos en cuenta para posiciones de apoyo como el Bellator o para rangos similares como los Josianos.
- **Región:** Los Anatemas activos, como Kemintiri, suelen actuar de forma errática y desplazarse mucho, más que los vampiros que, como Karen Anatos, están cómodos en su dominio. A veces los detalles del avistamiento de un Anatema pueden influir en la decisión de los Justicar para el nombramiento en una región concreta. Pueden decidir nombrar, por ejemplo, más Alastores en Atlanta, si pueden confirmarse los informes de que Alex Swift ha sido visto cerca de allí y planea lanzar un ataque. Sin embargo, dado que los Anatemas activos tienden a evitar permanecer en un lugar, algunos Justicar prefieren nominar a Vástagos que ya se sientan a gusto yendo de un sitio a otro.
- **Papel o tarea:** Dado que la Caza de Anatemas ha pasado a ser proactiva en lugar de reactiva, los Justicar han empezado a plantear estrategias a largo plazo. En el pasado, los Alastores sólo eran nombrados cuando era necesario. Ahora que los Alastores son nombrados con mayor frecuencia, los Justicar pueden elegir candidatos basándose en lo que harán. Los Alastores podrían entrenar a nuevos Alastores, analizar décadas de pruebas, infiltrarse durante largo tiempo, colaborar con los Josianos para compartir información, etc. En los últimos años, los Alastores se han especializado más que en el pasado y utilizan sus habilidades de formas más tácticas al usar conocimientos que han obtenido de otros Vástagos con más experiencia. Este esfuerzo coordinado ha demostrado ser muy efectivo, especialmente contra Anatemas considerados menos amenazantes que Petaniqua.

Aunque la lealtad a la Camarilla es importante, los Justicar también valoran diversas cualidades innatas y externas que un Vástago puede poseer de forma natural. La mayoría de Justicar comienza revisando cómo de bien defienden las Tradiciones los candidatos, como la protección de la Mascarada.

Los rasgos bien valorados incluyen la disciplina, una memoria excepcional, una buena capacidad de concentración, así como la habilidad de evaluar correctamente el nivel de amenaza en situaciones tensas y mantener la cabeza fría en medio del caos. Los Vástagos que no sucumben a sus Bestias y han aprendido a mantenerlas controladas son también grandes candidatos.

Dominar Disciplinas, o usar de forma creativa Disciplinas más comunes, es también una ventaja aunque no un requisito. Las Disciplinas, las cuales se resumen en la **pág. 99**, se toman en consideración para asegurar que un Alastor es capaz de hacer lo que se requiere de él. Fuera de las Disciplinas, los aliados y recursos también pueden tenerse en cuenta, especialmente dado que los Alastores encontrarán difícil viajar y obtener lo que necesiten sin ser capaces de recurrir a su rebaño, su coterie o una red más amplia de aliados que los ayude en sus viajes.

Política vampírica

Como los Arcontes y los Josianos dedicados a Cazar Infernalistas, los Alastores no son inmunes a los fundamentos políticos de la Camarilla. Aunque pueden estar lejos de un territorio de la Camarilla durante meses, suele cuchichearse de los Alastores, porque la mayoría de los Vástagos no sabe quiénes son o qué están haciendo noche tras noche, y esos secretos alimentan los rumores de las Arpias. Aunque es verdad que los Justicar han dejado claro que los Alastores Cazan a los Anatemas, muchos Vástagos de bajo rango creen que la Lista Roja es más una leyenda urbana que un hecho. Algunos creen que los Alastores son otra policía secreta que viaja de ciudad en ciudad para erradicar a los agitadores. Otros llegan incluso a creer que los Alastores son leyendas vivas, ya que cualquier Vástago con la tarea de acabar con un Anatema Infernalista como Dylan Bruce o Valerius Maior debe ser terroríficamente poderoso.

En cierto sentido, los Justicar alientan la creencia de que los Alastores son los “héroes” de la Camarilla con la esperanza de que los Vástagos estén ansiosos por dedicarse a la causa y demostrar su valía. El papel de Alastor requiere realizar muchos sacrificios y ese nivel de altruismo no resulta fácil para nadie, especialmente para los vampiros. Aun así, las recompensas son igual de inauditas, ya que el Trofeo puede aumentar para siempre el estatus de un vampiro de manera inmediata.

En concreto, sin embargo, los Alastores suelen verse influidos por sus supervisores y colaboradores dado que no tienen tiempo para verse envueltos en política.

Justicar

A menos que un Justicar sea también un Alastor, tienden a evitar favorecer a un Alastor concreto, porque supervisan la Lista Roja a una escala mayor. Por lo general, los Justicar no se preocupan con los detalles de las acciones de un Alastor a menos que se llame su atención sobre algún tema disciplinario. Los Justicar suelen pensar en el panorama general y a veces hacen la vista gorda ante transgresiones menores siempre que el Alastor aún se dedique a la Caza. Los Justicar en conjunto tienden a tomarse su rol muy en serio y no toleran traspies importantes de sus nominados, como usar recursos en beneficio propio, violar las Tradiciones sin una razón o renunciar a la Caza.

Para los Justicar, los Alastores son un arma altamente especializada que pueden esgrimir para defender el modo de vida de los Vástagos. Los Arcontes pueden Cazar, y en cierto grado lo hacen, a los Anatemas, pero los Alastores pasan toda su no-vida tratando de acabar con ellos, igual que los Josianos están únicamente preparados para Cazar Infernalistas. De esta forma, los tres roles actúan en colaboración con los demás, sean conscientes de ello o no.

Además de requerir agentes centrados en lidiar con la severidad de las amenazas de los Anatemas actuales, también se percatan de que los Alastores son un símbolo del deber y la lealtad a todos los Vástagos. Lo que piden de ellos es que lleven a cabo la ejecución o captura de los Anatemas sin cuestión alguna, que tengan fe en que los nombres en la Lista merecen su sentencia. La realidad, no obstante, es que los Alastores no son zánganos descerebrados, son vampiros egoístas que piensan y actúan en su propio beneficio. A los Justicar no les preocupan los dilemas morales en los que los Alastores podrían encontrarse. De hecho, esperan que los Alastores estén tan ocupados Cazando Anatemas que no se preocupen de pararse a pensar en las duras decisiones que normalmente se ven forzados a tomar para derribar a esos enemigos.

Arcontes

En general, los Arcontes tienen sentimientos encontrados respecto a los Alastores, pero trabajarán con ellos cuando sea necesario. Algunos Arcontes ven la Marca del Trofeo como un castigo en lugar de un favor, un rasgo que elimina cualquier libre albedrío y pone a los Alastores en un camino seguro. Otros sienten que Cazar Anatemas durante toda la eternidad aísla a los Alastores de aquello que tienen la tarea de proteger, ya que mientras operan en secreto y habitualmente asumen múltiples identidades, suelen evitar por pura necesidad inmiscuirse en política o en las actividades cotidianas de la Camarilla.

Aun así, esto no impide que los Arcontes deseen convertirse en Alastores por el aumento de estatus, el honor de proteger

a la Camarilla y los beneficios concedidos por los Justicar y el Clan Trofeo. Sin embargo, cuando solicitan este rol, pueden quedar aislados del resto de Arcontes si no tienen cuidado, ya que ahora se han unido a “ese club secreto”. Aun así, por encima de todo, los Arcontes tienden a tratar a los Alastores que han acabado con uno o más Anatemas con más respeto que a aquéllos que no lo han hecho. Aunque no lo admitirán, también prefieren convertirse en Alastores antes que en Josianos, porque consideran que las recompensas son mayores.

Alastores Rojos

A diferencia de los demás Alastores, los Alastores Rojos tienen un puesto de supervisión e inicialmente fueron creados para monitorizar a todos los Alastores que operan en una región concreta. Los Alastores Rojos tienden a permanecer en una ciudad de la Camarilla en lugar de salir a Cazar o viajar durante semanas o meses. Aunque coordinan Cazas y reflexionan sobre los hechos desde la distancia, los Alastores Rojos son perfectamente capaces de rastrear y lidiar con los Anatemas por sí mismos. Ellos también portan la Marca del Trofeo, pero operan más abiertamente que sus subordinados y suelen terminar protegiendo a aquéllos bajo sus órdenes. El mayor activo de un Alastor Rojo es su perspectiva, y usa esa perspicacia para ayudar a los Alastores a ser más efectivos de lo que serían sin ella.

Los Alastores Rojos no siempre se esconden en las sombras porque sientan que deben hacer sacrificios distintos que sus cargas. Cuando están en el Elíseo, por ejemplo, andan con cuidado porque saben que los demás Vástagos los temen. Aunque nadie cuestiona si se han ganado o no su rango, los Alastores Rojos operan fuera de la jurisdicción del Príncipe y ponen mayor énfasis en las amenazas mayores que en las actividades cotidianas de la Camarilla. En realidad, esto es en parte por lo que los Alastores Rojos pasan una considerable cantidad de tiempo creando lazos con otros Vástagos, pero ésa no es la única razón. Qué mejor forma de descubrir topes que mantener un ojo puesto en los Vástagos que actúan de forma sospechosa y contactar con otros miembros de alto rango de la Camarilla. Los Alastores Rojos entienden, puede que mejor que cualquier otro Vástago, que a veces la mejor forma de proteger a la Camarilla es trabajar desde dentro.

Los Alastores Rojos se han enfrentado a un número cada vez mayor de desafíos en la edad actual. Al nombrarse más Alastores, sus supervisores encuentran difícil almacenar con seguridad la información necesaria para discutir tácticas y coordinar maniobras ofensivas sin provocar una brecha en la Mascarada. Muchos sienten que la mejor solución es utilizar ShreckNet y optan por fortalecer sus lazos con los Nosferatu, lo cual no siempre es fácil. Otros sugieren que la mejor forma es ocultar y transmitir mensajes a plena vista usando Ghouls o ganado para entregarlos.

Josianos

Los Arcontes Josianos, cazadores de Infernalistas, tienen mucho en común con los Alastores, y ambos grupos se consultan el uno al otro en multitud de ocasiones. Es posible, aunque improbable, que un Josiano pueda ser también nombrado Alastor, simplemente porque los Infernalistas y nodistas aparecen en la Lista Roja de cuando en cuando. Sin embargo, es más habitual que los Josianos no se conviertan en Alastores a menos que acaben con uno de los Anatemas y ganen el Trofeo. Por ahora, aunque han dado su ayuda durante años, no han recibido la Marca del Trofeo y no tienen planes de hacerlo. En general, los Josianos tienden a considerar a los Alastores como iguales. Eso no quiere decir que el sentimiento sea siempre recíproco o que no haya algunos Josianos que estén celosos de las alabanzas que reciben los Alastores, sobre todo porque Cazar Infernalistas suele ser un trabajo ingrato. Pese a todo, los Josianos no se atreven a airear sus verdaderos sentimientos por miedo a contrariar al Vástago equivocado.

Sin embargo, con los rumores sobre los nombres que actualmente hay en la Lista Roja correteando por ahí, los Josianos tienen muchas ganas de colaborar más con los Alastores para Cazar a Dylan Bruce, Valerius Maior, Francisca Santos dos Rodrigues y nodistas como Ayisha Jocastian. En secreto, desean que los Alastores les permitan dirigir esas iniciativas dados los muchos años que han pasado estudiando y Cazando Infernalistas de forma independiente a ellos.

Además, los Arcontes Josianos sienten que acabar con Dylan Bruce en concreto y desentrañar los métodos que ha usado para subvertir la Marca del Trofeo elevaría su estatus en la Camarilla: una maniobra política que la mayoría de Josianos concuerda que les reportaría la suficiente atención para recibir algunos de los mismos beneficios de los que disfrutaban los Alastores. ¿Por qué no deberían recibir también ellos un Trofeo o favores por el ingrato trabajo que realizan? Aunque los Josianos desean ser reconocidos, no suelen tener tiempo para preocuparse por la política. Los Arcontes Josianos tienen sus manos llenas con lidiar con vampiros impíos que operan de forma independiente a los de la Lista Roja. Y, gracias a los Anatemas Infernalistas, el número de vampiros impíos va en aumento.

Deberes y responsabilidades

El rango de Alastor es una designación permanente que no termina hasta la Muerte Definitiva del Vástago. Los vampiros a los que se confía esta tarea Cazan a los enemigos más temidos de la Camarilla en nombre de ésta.

Ser nombrado Alastor es ser nombrado el más leal sirviente de la Camarilla, un sentimiento irónico dada la naturaleza de un vampiro. Es un rol y un título que se toman tan en serio que los Justicar suelen señalar que las acciones de un Alastor

también reflejan las de su Clan, Sire, coterie y compañeros Alastores. Ésta es una forma de mantener a los Alastores a raya, porque los castigos por enemistarse con la Camarilla tras ser nombrado para este rol son severos.

Convertirse en Alastor conlleva ciertas responsabilidades, algunas más arduas que otras. Estos deberes tienden a ser comunes a todos los Alastores, sin importar si tienen el rol de supervisor como los Alastores Rojos o no. Sin embargo, cómo dividen y llevan a cabo estas tareas suele variar ampliamente y depende de ese Alastor en concreto y sus compañeros de coterie.

- **Permanecer centrado en la Caza:** Los Alastores, de forma muy similar a como los Arcontes Josianos reciben la orden de Cazar Infernalistas, tienen como deber principal una tarea: la Lista Roja. Cualquier otro asunto referente a la política, las responsabilidades de su Clan, coterie, Sire, dominio o Ghoul y otros problemas personales se suponen secundarios a la Caza. Eso no significa, no obstante, que los Alastores estén siempre viajando y buscando diligentemente a los Anatemas y sus cómplices. A diferencia de otros Vástagos, los Alastores son más activos, menos reticentes al cambio y hacen buen uso de los tiempos muertos entre Cazas. Es muy raro que un Alastor desaparezca durante años o permanezca mucho tiempo en un sitio, pero puede ocurrir y ocurre cuando el Alastor está encubierto, en Letargo o en una misión que es parte de un plan mayor.
- **Seguir la cadena de mando:** Los Alastores tienden a tener al menos una base local desde la que operan cuando no son más. Un Alastor Rojo que opere en su región les proporciona guía y un punto de contacto centralizado, mientras que los Justicar emiten edictos y hablan en nombre del Círculo Interior. Dado que los Alastores operan fuera de las actividades cotidianas de la Camarilla, no tienen que responder necesariamente ante otros Vástagos de alto rango como Príncipes, Primogénitos o Sheriffs, pero obra en su mejor interés que los traten con un mínimo de respeto. Los vampiros tienen una prolongada memoria, incluso en la Camarilla, y no es inteligente que un Alastor olvide que los Anatemas no son las únicas amenazas de las que ha de preocuparse.
- **Evaluar las Tradiciones:** Las Tradiciones, aunque importantes, pueden ser coercitivas para los Alastores, sobre todo dado que la destrucción de Anatemas es su principal deber. Logísticamente, las Tradiciones pueden resultar difíciles de manejar para los Alastores en misiones encubiertas, pues las sectas y organizaciones fuera de la Camarilla no comparten los valores y creencias de ésta. Sin embargo, algunas Tradiciones, como engendrar Progenie, pueden y probablemente deban evitarse si este acto en concreto genera más preguntas de las que un Alastor estaría preparado para contestar. Otras, como mantener un dominio, pueden no ser

tan valiosas para un Alastor que está constantemente de viaje. Aunque esto sea verdad, algunos Alastores (específicamente los Alastores Rojos) que permanecen durante largos períodos en territorios o ciudades de la Camarilla, tienden a verse como Vástagos modelo y sienten que deben ser un ejemplo para otros en la defensa de las Tradiciones al pie de la letra.

- **Mantener un dominio:** Aunque a los Alastores se les permiten muchos beneficios, aún es su responsabilidad mantener sus dominios y su refugio seguro cuando sea necesario. Esta tarea en particular puede ser muy difícil para los Alastores, por lo que el Trofeo les otorga beneficios temporales cuando viajan por otra ciudad de la Camarilla. Cuanto más tiempo ha estado un Alastor de Caza, más paranoico tiende a ser y más refugios suele tener. Algunos Alastores veteranos suelen rotar sus refugios, pasan por alto mantener un dominio en general y hacen uso de varias identidades falsas para que sus perseguidores pierdan su rastro. Otros confían mucho en sus compañeros de coterie para que lidien con los asuntos cotidianos.
- **Limpiar las rupturas de la Mascarada:** De todas las Tradiciones, la Mascarada es aún la más importante y la única que los Justicar esperan que los Alastores defiendan. Cómo actuar para limpiar una ruptura de la Mascarada, sin embargo, puede estar abierto a interpretaciones. Algunos Alastores que están pisándole los talones a un Anatema sencillamente notificarán al Sheriff local cualquier problema o esperarán que éste se encargue del desastre que ellos causen, mientras que otros sienten que limpiar es su responsabilidad. Esta responsabilidad en concreto tiende a ser muy controvertida, dado que algunos Alastores sienten que la Mascarada les distrae de la Caza. Para ellos, los Anatemas usan la Mascarada como arma y los Alastores pierden un tiempo valioso si tienen que dejar de rastrearlos para lidiar con cualquier testigo.
- **Encontrar topes y espías:** Los Justicar comprenden, especialmente tras descubrir que Kemintiri llevaba años pretendiendo ser Lady Merritt en el Londres victoriano, que a veces los peores enemigos pueden encontrarse más cerca de lo que creen los Vástagos. Una de las responsabilidades más difíciles de un Alastor es acabar con los traidores dentro de la Camarilla. La mayoría de Vástagos recelan de los llamados Alastores y no quieren necesariamente acercarse demasiado a ellos por miedo a verse implicados de alguna forma. Otros los buscan con la esperanza de que divulguen más información sobre la Caza y sobre si están realizando o no alguna investigación en la zona. En cualquier caso, los Alastores tienen mucho trabajo por hacer, por lo que muchos prefieren centrarse en la Caza de Anatemas activos y evitar la máquina política. Existen

los topos y los espías, pero en cierta medida también creen que los asuntos locales serán manejados por el Príncipe. Aunque los Alastores pueden intervenir, tienden a consultar con los Justicar y los Alastores Rojos antes de tomar medidas en el patio de un Príncipe.

- **Recopilar pruebas:** Una vez que es nombrado un Anatema, los Alastores actúan sobre la suposición de que el enemigo es culpable. Sin embargo, eso no significa que se lancen a la acción e inmediatamente salgan de caza sin prepararse. Normalmente, ponen mucho esfuerzo en aprender tanto como pueden sobre su nuevo objetivo reuniendo información. Podrían trabajarse las calles cerca de la última residencia conocida del Anatema, entrevistando a testigos o localizando a aliados conocidos. Podrían coordinar sus esfuerzos aún más al investigar informes de testigos, rastrear datos financieros o identificar posibles refugios y rutas de viaje. En cualquier caso, depende de los Alastores recopilar y compartir estos datos como consideren oportuno antes de enfrentarse a los Anatemas por sí mismos. Sin embargo, una vez se han recopilado los datos, suponen un riesgo de seguridad independientemente de si están almacenados en un ordenador o no, ya que estos datos revelan el conocimiento que los Alastores tienen sobre los enemigos de la Camarilla. Peor aún, ahora que los Alastores se están volviendo cada vez más paranoicos, muchos han ido realmente lejos para ocultar lo que han encontrado.
- **Infiltrarse en territorios enemigos:** Dado que muchos Anatemas pertenecen a otras Sectas, como el Sabbat, los Alastores suelen tener que viajar a territorio enemigo para cazarlos. A veces, estas cacerías requieren que los Alastores estén fuera durante meses o años. Algunos Alastores escogen infiltrarse por completo al adoptar una nueva identidad en una Secta enemiga para evitar atraer atención no deseada o lidiar con oponentes que no están en la Lista Roja. Esta decisión no se toma a la ligera, porque cuando un Alastor se infiltra en territorio enemigo deja todo atrás, excepto la Marca. Muchos se ven forzados a realizar acciones que normalmente no harían, como torturar ganado o Diabolizar Vástagos, para proteger su tapadera o si no se arriesgan a ser asesinados. Sin embargo, muchos Alastores tratan de evitar infiltrarse cerca de un vampiro impío, ya que el riesgo es demasiado alto.
- **Formar un equipo para eliminar amenazas clave:** Muchos Anatemas son tan poderosos que un único Alastor no puede vencerlos por sí solo. Otros, como Francisca Santos dos Rodrigues, son tan enigmáticos que los Alastores sienten que necesitan proceder con precaución. Por estas razones, los Alastores suelen determinar sus estrategias unos con otros para discutir los mejores métodos para eliminar a los Anatemas, pero también para identificar el trasfondo de los Anatemas,

sus recursos, aliados, cómplices involuntarios y rivales. En algunos casos, los Alastores han tenido más éxito a la hora de acabar con un Anatema al atacar a sus socios concididos y privarle de todo apoyo que forzando una confrontación directa.

- **Asfixiar los apoyos a un Anatema:** Muchos Alastores encuentran difícil lidiar con la red de apoyos de un Anatema debido a su compleja naturaleza. A un nivel individual, algunos Anatemas usan Disciplinas y Vínculos de Sangre para manipular a sus aliados, mientras que otros confían en chantajes, amenazas y sobornos para forzar la mano de un cómplice. Otros Anatemas se ocultan en el centro de una gran red, como Christopher Barrow, que dibuja un círculo protector de asociados a su alrededor, o Karen Anatos, que construye un séquito semejante a un culto. Lidiar con grupos estrechamente urdidos puede ser un desafío para los Alastores, ya que no confían en los forasteros y, si están llenos de mortales, pueden ser difíciles de romper sin provocar una grave ruptura de la Mascarada. Sin embargo, las redes mayores son igual de amenazadoras, ya que aunque es más fácil infiltrarse en una vasta red, puede ser más difícil escapar sin daños.
- **Mantener el contacto:** Aunque los Alastores pueden salir de Caza o de viaje durante largos períodos, es importante para ellos mantener el contacto con otros Alastores, Alastores Rojos y los Justicar cuando sea posible. Los detalles de cómo se comunican los Alastores y los momentos cruciales que provocan que se pongan en contacto varían ampliamente. Algunos Alastores están más cómodos con las nuevas tecnologías, mientras que otros no y prefieren usar métodos más antiguos para transmitir mensajes. Sin embargo, la tecnología es una herramienta que los Alastores no pueden ignorar, especialmente porque no pueden asumir que los Anatemas no estén haciendo buen uso de ella. Por esta razón, los Nosferatu han comenzado a enseñar a cualquiera dispuesto las características de ShreckNet, lo cual a su vez ha creado fuertes lazos entre el Clan y los Alastores. Aquí, la seguridad también es un problema. Unos cuantos Alastores han comenzado a usar teléfonos cifrados, mientras que otros han experimentado con comunicaciones taumatúrgicas.
- **Cumplir los deseos del Clan Trofeo:** El Clan Trofeo interactúa con los Alastores principalmente de dos formas distintas. Los Alastores que han reclamado el Trofeo al acabar con el Anatema mantienen una relación con el Clan Trofeo que suele acabar siendo mutuamente beneficiosa. En algunos sentidos, el Clan Trofeo actúa como un victorioso mecenas del Alastor para ayudarlo a continuar con la Caza del siguiente objetivo. Aunque los deseos del Clan Trofeo pueden no ser explícitos, algunos Alastores pueden preferir Cazar

a ciertos Anatemas antes que otros como muestra de gratitud. La segunda forma en que el Clan Trofeo interactúa con los Alastores es más indirecta, a través de las instrucciones que han dado a los Justicar acerca de los Anatemas cuya Caza patrocinan. Acabar con un Anatema es bastante complicado, pero llevarlos estacados o aportar pruebas de su Muerte Definitiva puede ser mucho más difícil. El Clan Trofeo puede preferir que el Anatema sea llevado de vuelta a la Camarilla de una forma especial, pero la realidad de la Caza es que esos deseos pueden ser difíciles de cumplir. Los Alastores harían bien en recordar que la política y el comercio social les ayudarán a superar cualquier problema que pudieran tener.

Como los Josianos, el ámbito de los Alastores sólo abarca asuntos pertinentes a lo que originalmente fueron asignados a supervisar. En este caso, los Alastores están extremadamente concentrados en los Anatemas y la Caza. Su vigilancia tiene sus límites y no puede conceder poderes ilimitados en el sentido de que los Alastores puedan hacer lo que quieran según consideren conveniente. Los beneficios permitidos a un Alastor no pueden usarse para el beneficio personal o para resolver disputas, y los Alastores tampoco pueden romper las Tradiciones cuando quiera que les convenga. Aunque es más probable que los Alastores puedan romper las Tradiciones dado su papel, no son inmunes a las reprimendas o las investigaciones internas, y eso incluye la posibilidad de ser investigados por los Josianos si dan cualquier razón para pensar que se han vuelto impíos.

Si un Alastor flaquea, los castigos pueden incluir: ser marcado, el Vínculo de Sangre, la pérdida de dominio, Letargo forzoso o Muerte Definitiva. Habitualmente, otros Alastores se presentarán voluntarios para ser testigos o llevar a cabo estos castigos si uno de los suyos falla. Sin importar cómo se realice el juicio de un Justicar, los Alastores comprenden que apartarse del camino no puede ser tolerado.

Aunque los Alastores tienen grandes responsabilidades, los Justicar no esperan que carguen con ellas solos. Con el tiempo, los Alastores han desarrollado políticas y procedimientos que los ayudan a guiarse y protegerse durante la Caza.

Políticas y procedimientos

A diferencia de los precintos policiales y las agencias federales de los mortales, los Alastores no trabajan desde un edificio centralizado ni separan sus responsabilidades en roles específicos diseñados en torno a un conjunto de habilidades concreto. Aunque los Alastores son capaces y, en algunos casos, incluso equiparables a los Anatemas a los que se enfrentan, colaboran unos con otros de muchas formas, como compartiendo información, intercambiando favores y ofreciendo apoyo cuando les es útil. Eso no



significa que los Alastores sean más amables o amistosos que los demás Vástagos. Aún son vampiros. Algunos ven la Caza como una competición por el Trofeo, mientras que otros se preocupan más por la venganza y las *vendettas* personales.

La mayor diferencia entre un Alastor y un cazarrecompensas o un agente secreto es que el Alastor no lleva a su presa para que sea juzgada ni está comprometido con las ruedas de ningún sistema de justicia fuera de la Camarilla. Una vez que se nombra un Anatema, los Justicar ya han emitido su decreto definitivo, el cual, en la mayoría o prácticamente todos los casos, será la Muerte Definitiva.

Los Anatemas no reciben una citación oficial de la Camarilla ni se les dice por qué están siendo Cazados. Tampoco es asunto del Alastor cuestionar la decisión de los Justicar, lo cual puede provocar un dilema moral si el Alastor flaquea. Para prepararlos, los Justicar suelen instruirlos con que los Anatemas harán cualquier cosa, como contar elaboradas mentiras o conceder atractivos favores para asegurar que son inocentes y ponerse a salvo. Algunos Anatemas, como Petaniqua o Kemintiri, comprenden que están siendo Cazados y saben que los Alastores existen. Otros, como Christopher Barrow o Karen Anatos, pueden no entender todas las ramificaciones de la atención no deseada que están obteniendo o por qué. Y peor, los Anatemas impíos deben ser eliminados a cualquier coste, ya que los Infernalistas amenazan a todos los vampiros, incluso al Sabbath y los Clanes Independientes.

Todos los Vástagos, sean Alastores o no, tienen el derecho de Cazar Anatemas y pueden participar en cualquier lucha coordinada o sancionada. De hecho, muchos Vástagos son alentados a unirse a la Caza de Anatemas cuando uno de ellos es visto en su ciudad. Sin embargo, sólo los Alastores reciben la Marca del Trofeo y los poderes concedidos por esta marca taumatúrgica.

La marca taumatúrgica

La Marca del Trofeo es un símbolo taumatúrgico de una media Luna que fue creado por los Tremere tiempo atrás. Esta Marca, la cual es aplicada por los Justicar durante una ceremonia, protege a los Alastores tanto como los entorpece. La presencia de la Marca concede a un Alastor todos los poderes a su alcance descritos en el Capítulo Uno; pero también sentencia al Alastor, ya que si es vista por un enemigo que entiende lo que representa el símbolo, su tapadera queda instantáneamente descubierta.

Gracias a Dylan Bruce, varios Alastores son ahora más paranoicos que nunca. Su habilidad para subvertir la Marca del Trofeo ha forzado a algunos Alastores a llamarla la "Marca de la Bestia". Aun así, Dylan Bruce no es sólo tema de conversación entre Alastores, ya que la reciente afluencia de nuevos candidatos ha generado muchos chismorreos.

Diversos rumores sin confirmar sobre la Marca incluyen:

- No se está aplicando la Marca del Trofeo a los nuevos Alastores. Algunos no tienen la Marca, una maniobra táctica diseñada para ayudarlos a infiltrarse más y evitar el toque de los Infernalistas.
- Dylan Bruce no es responsable de subvertir la Marca, los responsables son los Tremere.
- Algunos Alastores han solicitado que la Marca se les aplique en la nuca o en lo alto de sus antebrazos para darles la oportunidad de ocultarla mejor.
- Los Tremere están experimentando con el tono de la Marca y están tratando de aplicar distintas marcas de nacimiento de color piel al siguiente grupo de Alastores.
- Los Alastores con la tarea de trabajar de forma encubierta son tatuados con un símbolo que tenga sentido para el grupo en el que tratan de infiltrarse. Los Vástagos rumorean que recientemente un Alastor ha sido tatuado con un ankh invertido.
- La Marca puede eliminarse, pero los Justicar no están dispuestos a llamar de vuelta a cada Alastor sobre el terreno para hacerlo.

En la actualidad, muchos Alastores sienten que la Marca del Trofeo está desfasada y no debería aplicarse. Aunque no lo admitirán abiertamente, algunos creen que los Alastores tienen demasiado poder y deberían controlarse de forma centralizada, ya sea por medio de los Alastores Rojos o los propios Justicar. Para algunos, la Marca no significa lo mismo que significaba en el siglo xv.

Aunque eso podría ser cierto, dados los eventos recientes, hasta un pequeño cambio (como alterar la posición de la Marca o eliminarla por completo) es un asunto mayor del que creen la mayoría de Vástagos. Con toda probabilidad, los Justicar están gastando sus esfuerzos tratando de persuadir a los Tremere para que desentrañen cómo subvertió Bruce la Marca y revelar ciertos secretos taumatúrgicos para que así puedan deshacer el daño causado. Sin la ayuda de los Tremere, los Justicar podrían evitar por completo nombrar nuevos Alastores por el momento y, en su lugar, emparejar buenos candidatos con Alastores o Alastores Rojos ya existentes para que los entrenen y apoyen.

Tácticas


Los fundamentos de la operación de un Alastor se reducen a las tácticas que desee desplegar y cómo de fácil sea llevar a cabo sus planes. La dificultad de éstos depende del tiempo, los aliados y los recursos requeridos. Algunas trampas, como inculpar a aliados de un Anatema, requieren más coordinación



VINCULADOS POR LEALTAD

Aunque es raro que los Justicar, Arcontes y Alastores estén de acuerdo en algo, tienden a pensar de forma similar en lo que respecta a la lealtad. Aunque la confianza es casi imposible, incluso entre los Vástagos la lealtad a la Camarilla y lo que representa la organización es una necesidad para cualquiera que escoja protegerla por sus propias razones egoístas. Los Vínculos de Sangre traicionan el concepto general de lealtad, no sólo porque engendran una forma artificial de esa emoción, sino porque también pueden romperse fácilmente. Más de un Alastor Vinculado que logró infiltrarse en el Sabbat ha visto rota su tapadera tras tomar parte en la Vaulderie.

La relación reinante-esclavo también presenta cierta cantidad de desafíos para los Alastores. No sólo mina lo que la Marca del Trofeo representa, sino que los Vínculos de Sangre son difíciles de mantener. Habitualmente, los Alastores que reciben un Vínculo de Sangre además de la Marca guardan rencor a su reinante una vez que el Vínculo queda roto y se cuestionan sus verdaderos sentimientos mucho después. Si no se maneja correctamente, esto puede poner a los Alastores en un gran riesgo.



que otros y confían en el uso de la tecnología moderna. Otras trampas, como atraer la atención del adversario de un Anate-ma, pueden exigir más delicadeza. Para hacer esto, un Alastor confía en la ayuda de su coterie y sus aliados que proceden de una amplia variedad de fuentes que son descritas con mayor detalle más adelante en este capítulo.

Aunque operar entre bambalinas puede exigir mayor dedicación, muchos Alastores prefieren atacar la red de apoyos de un Anate-ma antes de arriesgarse a la posibilidad de una batalla abierta. Las tácticas para destruir el círculo de aliados de un Anate-ma incluyen: incriminarlos, desacreditarlos o estafarlos. Otros Alastores tratan desesperadamente de ganarse el favor de los Tremere, en busca de una forma de romper Vínculos de Sangre y protegerse de la influencia del Anate-ma. Sin embargo, por encima de todo, los mortales pueden ser más fáciles de manejar, dado que los Alastores pueden deslizarse entre bambalinas y usar a la policía, el FBI u otras organizaciones preexistentes para que les hagan el trabajo sucio, suponiendo que los Anate-mas no estén también completamente infiltrados en esas instituciones.

Con algunos Anate-mas, específicamente con Alex Swift y Petaniqua, tener por objetivo a sus aliados puede no ser factible debido a la fuerza y tamaño del Sabbat. Aun así, que un Anate-ma como Kemintiri no tenga, a primera vista, el apoyo de toda una organización, no significa que sea menos peligroso. El aislamiento forzoso, como en el caso de Rabbat, también puede convertir a un vampiro en una bestia. A diferencia de los Alastores, los Anate-mas no están atados por las Tradiciones ni en su mayoría se preocupan por su Humanidad. Este simple hecho puede hacerlos peligrosos, pero cuando se combina con sed de venganza y ansias de poder, o una desesperada necesidad de sobrevivir, puede volverlos imparables, especialmente cuando se ven arrinconados.

Independientemente de las tácticas que un Alastor use para Cazar a los Anate-mas, tiende a confiar mucho en sus aliados y recursos para asegurarse tener más opciones de éxito. Una creencia muy común es que las oportunidades de sobrevivir de un Alastor aumentan enormemente con cada nuevo aliado que tenga a su alcance. Puede que los Justicar sean los únicos Vástagos que sepan si esto es realmente cierto, pero parece lógico.

¡Influir a otros aliados

La coterie de un Alastor es, primero y ante todo, más que un simple grupo de Vástagos con los que el Alastor viaja. Una buena coterie puede significar la diferencia entre la



EVITAR LA SANGRE EN LAS CALLES

Cuando los Alastores deciden hacer la guerra a los Anate-mas, suelen seguir el ejemplo de los Alastores Rojos, quienes coordinan la batalla a mayor escala. Esto se debe parcialmente a necesidad, dado que los Alastores Rojos ven una perspectiva mayor, pero también para proteger a los Alastores y reducir cualquier sentimiento hostil del resto de Vástagos hacia ellos.

Los Alastores pueden tener el derecho de hacer una guerra abierta en las calles de una ciudad de la Camarilla, pero saben demasiado bien que hacerlo (incluso si atrapan al Anate-ma) tendrá repercusiones a largo plazo. Aun así, los Alastores Rojos no protegen a aquéllos a su cargo sin una buena causa. Hacer que los Alastores mantengan una buena reputación entre los demás Vástagos también les beneficia a ellos, y no sólo porque sea una cosa menos de la que preocuparse.



no-vida y la Muerte Definitiva para cualquier Vástago, especialmente para los Alastores. Por esta razón, muchos escogen a aquéllos de quienes se rodean con sumo cuidado, y esos miembros pueden variar ampliamente. Algunos Alastores sienten que trabajan mejor con otros Alastores; otros con Josianos, Arcontes, Azotes o Sheriffs. Incluso algunos optan por trabajar con diversos Vástagos al tiempo, algunos de alto estatus y otros no.

Los Alastores tienden a desarrollar sus propios métodos para Cazar Anatemas que se ajustan a sus habilidades únicas, y más importante, se rodean de individuos de mentalidad similar. Una de las decisiones más cruciales que puede tomar un Alastor es contraponer sus responsabilidades frente a las de su coterie. Es muy improbable que dos o más Alastores estén conectados a ese nivel por razones de seguridad. Normalmente, la coterie de un Alastor se compone de un Alastor y de Vástagos que desean convertirse en Alastores o que han jurado servirles, de forma muy similar al servicio de un Arconte.

Los aliados ayudan a los Alastores de gran cantidad de formas, incluso llegando a proveerles de los recursos necesarios para la Caza. Quizás la razón por la que los Alastores pueden querer considerar crear su red es para asegurarse de que hay otros Vástagos que pueden responder por ellos cuando

es necesario. Los Alastores Rojos especialmente existen para defender a sus Alastores si se sospecha que están cayendo presa de un Anatema como Kemintiri o, peor aún, un Infernalista como Dylan Bruce. No obstante, la relación que un Alastor tiene con su Alastor Rojo debe cuidarse de la misma forma que la Progenie podría conectar con su Sire.

Los Alastores en misiones encubiertas tienden a operar de forma diferente a sus compañeros. Se ven forzados a avanzar con cuidado porque comprenden lo que ocurre si la Marca es revelada o si se cometen demasiados errores. La mayoría de Alastores no espera volver de una misión de infiltración, y suelen hacer preparativos asumiendo que no lo harán. Aún pueden tratar de encontrar aliados que simpaticen con ellos cuando sea posible, pero en muchos casos no es fácil encontrar individuos de mentalidad similar en medio de tantos enemigos.

Los Alastores infiltrados pueden esperar ser sometidos a un intenso escrutinio una vez que vuelvan debido a la subversión de la Marca. Ahora mismo, los Justicar han instruido a los Alastores Rojos de que cualquier decisión concerniente a los Alastores en misiones de infiltración está fuera de su jurisdicción. Debido a la severidad de la infracción, los Justicar han recuperado la autoridad sobre este subgrupo de Alastores y esperan absoluta docilidad, un decreto con el que muchos Alastores Rojos no están conformes.

Auditores y Bellatores

Los miembros de la coterie de un Alastor que no ostentan un rango dentro de la Camarilla se denominan *Auditores*, y se considera que son *Vástagos* que un día esperan convertirse en Alastores. No están tan bien considerados como los Alastores, pero nadie se atrevería a decirlo públicamente. Los Auditores pueden desempeñar y desempeñan tareas en nombre de los Alastores, y la mayoría de *Vástagos* se percatan, tras una presentación adecuada, de que los Auditores hablan y actúan cuando los Alastores no pueden.

Los Auditores también suelen operar en secreto, ayudando en gran variedad de tareas como limpiar rupturas de la Mascara, mantener refugios y dominios, traducir y cifrar mensajes, espiar a un Anatema o su red, etc. Los que lo hacen esperan ganar algo como el honor de ser nombrado Alastor, parte del Trofeo de un Clan o la atención de los Justicar por otras razones.

Sin embargo, cuando los Alastores necesitan más músculo, se vuelven hacia los *Bellatores*. Los *Bellatores* son *Vástagos* que son físicamente capaces de defenderse en una pelea y pueden ser llamados para ayudar a un miembro de cierto rango a cambio de una recompensa. En este caso, los Alastores piensan en los *Bellatores* como un *Vástago* voluntario capaz de respaldarlos por cierto precio. Los Alastores creen que los *Bellatores* son similares a mercenarios que lucharán hasta el final. Por esta razón, algunos Alastores creen que los *Bellatores* podrían no hacerse a un lado cuando llegue el momento de asestar el golpe definitivo.

Usar Disciplinas

Más allá de las habilidades básicas o especializadas y los atributos personales, las Disciplinas son una importante herramienta en el arsenal del Alastor. Los Alastores usan Disciplinas de muy diversas formas; suelen encontrar que las mejores Disciplinas no son las más raras, sino las más comunes, las cuales pueden usar de formas inusuales. Aun así, muchos Alastores operan sin el uso de Disciplinas y evitan usarlas como muleta. Las Disciplinas, tal y como son, no tienen garantizado funcionar todo el tiempo. En las situaciones tensas, los Alastores deberían poder confiar en su astucia y habilidades básicas incluso sin ellas.

Los Alastores también invierten en Disciplinas de forma distinta a otros *Vástagos* que no suelen ver combates frecuentes. La mayoría de Alastores tienen Celeridad, Potencia y Fortaleza, y los niveles superiores les conceden una ventaja en una pelea o persecución. Aunque estas Disciplinas son esenciales en combate, los Alastores experimentados tienen mucho cuidado en cómo usan su Sangre para activar estos Poderes y cuándo. En el fragor de la batalla, la pérdida de Sangre puede ser devastadora, especialmente cuando los Alastores se enfrentan cara a cara a los Anatemas.

Aunque todas las Disciplinas pueden ser útiles, unas pocas en particular, como *Auspex* y *Taumaturgia*, destacan al poder aplicarse de múltiples formas. Los Alastores que no tienen los Poderes requeridos para realizar partes esenciales de la investigación o combatir se encuentran apoyándose en los Auditores más a menudo de lo que deberían.

A continuación se describen ejemplos de Disciplinas en el contexto de la investigación al abordar algunos de los Poderes usados de forma más habitual.

Animalismo

Algunos *Vástagos* pasan por alto el reino animal cuando planean una ofensiva, pero los *Gangrel* y los *Nosferatu* entienden el valor de *Animalismo*. Los Alastores usan *Susurros Salvajes* y niveles superiores de esta Disciplina para conectar con las bestias y así realizar muy diversas tareas. Las ratas y cuervos pueden explorar edificios abandonados o campos baldíos antes de una Caza. Los perros pueden usarse para proteger refugios o bases de operaciones y los lobos pueden espiar o aullar para desviar la atención de la posición de un Alastor. Útil tanto en la Caza como fuera de ella, los Alastores que usan *Susurros Salvajes* a menudo dedican tiempo a otros niveles de *Animalismo* para hacer buen uso de las bestias.

La Bestia de un *Vástago* no puede ser afectada por este Poder de la misma forma que un animal o un mortal, pero para los Alastores *Reprimir* a la Bestia es una herramienta útil para suavizar situaciones tensas, incluso calmar multitudes. Durante el combate, los niveles más altos permiten a los Alastores mayor control sobre sus Bestias y las de otros *Vástagos*, lo cual puede concederles una ventaja sobre los Anatemas que no dominan *Animalismo*. Algunos Alastores creen que la forma de poner las probabilidades a su favor es controlar la Bestia de un Anatema. Si eso resulta ser imposible, manipular la Bestia de alguien de Generación superior o la de alguien sometido a niveles altos de *Dominación* también puede ser útil.

Auspex

Aunque *Auspex* es una de las Disciplinas más comunes, es también una de las que más beneficios reporta debido a su versatilidad y la flexibilidad de sus aplicaciones. De todas las Disciplinas, los Alastores sienten que *Auspex* es esencial porque se utiliza en cada aspecto de la Caza de los Anatemas.

He aquí algunos ejemplos de cómo los Alastores usan *Auspex*:

- **Sentidos Agudizados:** Los sentidos de un vampiro le dan ventaja sobre los mortales, pues puede ver, oír y oler lo que otros normalmente no pueden, incluso localizar

a un vampiro que trata de esconderse a plena vista. Sentidos Agudizados, que duplica de forma efectiva ciertos sentidos vampíricos, es extremadamente útil en la Caza para encontrar rastros que podrían pasarse por alto. Por ejemplo, cuanto más fuerte sea olor de la Sangre, más fácil será para un Alastor rastrear a su presa. Algunos Alastores no se molestan en usar Auspex para rastrear Anatemas, en cambio concentran sus esfuerzos en objetivos más sencillos para centrarse en posibles refugios, sospechosos y presas y así evitar depender demasiado del uso de este Poder.

- **Percepción del Aura:** Algunos Anatemas disfrutan ocultándose a plena vista, mientras que otros alardean de sus habilidades sin preocuparse quién sepa qué son. Con práctica, algunos Alastores creen que usar Percepción del Aura puede ser útil no sólo para identificar seres sobrenaturales y Diabolistas, sino también para percibir el toque de lo infernal y percibir vampiros impíos. Sin embargo, Percepción del Aura es más útil durante un interrogatorio, ya que puede ayudar a precisar estados emocionales como el miedo o la ansiedad. El inconveniente de la lectura de auras es que requiere tiempo y concentración, así que no siempre es efectiva durante escenas de persecución o combate.
- **Toque del Espíritu:** Aunque los Anatemas puede tratar de cubrir su rastro es difícil, incluso imposible, no dejar ningún rastro. Usar Toque del Espíritu para obtener las impresiones psíquicas de la ropa y las armas que usa el Anatema es una de las herramientas más útiles que un Alastor tiene en su arsenal. Toque del Espíritu puede usarse de muchas formas dado que funciona en cualquier objeto y los Alastores tienden a darle usos creativos. Los Alastores suelen usarlo para investigar refugios abandonados donde buscar pistas y no tienen miedo de utilizarlo para recopilar impresiones con las que rastrear a testigos clave.
- **Telepatía:** Telepatía y Comunicación Telepática son útiles para espiar y realizar reconocimientos en ciertas situaciones. Los Alastores experimentados comprenden que, aunque pueden recabar importante información y comunicarse telepáticamente, han de asumir que los Anatemas también los están espionando. Por esta razón, los Alastores encuentran que Telepatía es más útil cuando tratan de identificar e interrogar testigos, usualmente mortales. Comunicación Telepática es también valiosa en el fragor de la batalla para comunicarse con sus compañeros Alastores o sus aliados, como los Bellatores. En esos casos, los Anatemas están demasiado ocupados como para averiguar los mensajes que los Alastores podrían estar compartiendo unos con otros.

Dominación

Los Alastores que invierten en Dominación usan esta Disciplina de muchas formas, tanto ofensivas como defensivas. Plantar sugerencias para informar de actividad inusual en las mentes de mortales repartidos por toda una ciudad crea una red de espías involuntarios. Dado que a los Anatemas también les gusta Dominación, los Alastores ven que esta Disciplina es efectiva a la hora de detener a Ghouls del enemigo y a vampiros de mayor Generación que hayan sido retorcidos por la Voluntad del Anatema. Otros usan Dominación para limpiar las rupturas de la Mascarada y cubrir sus rastros. Incluso a niveles bajos, Dominación suele incorporarse al plan de batalla de un Alastor.

Ofuscación

Algunos Alastores prefieren permanecer ocultos y operar desde las sombras, espiar a los Anatemas, ocultarse mientras vigilan y golpear desde una posición estratégica. Ofuscación proporciona a los Alastores cobertura básica antes, durante y después de una pelea, y también ayuda a proteger la Mascarada al ayudarles a no ser vistos por el inconsciente populacho. A niveles mayores, los Anatemas que usan esta Disciplina se escabullen de sus perseguidores al asumir las identidades de otros Vástagos o mortales para mezclarse entre la multitud o permanecer junto a ellos en sus investigaciones. Los Alastores que se infiltran durante largos periodos podrían usar esas mismas habilidades para ocultar su identidad y evitar ser cazados.

Presencia

La habilidad de manipular los sentimientos de los demás proporciona a los Alastores el poder de atraer a otros aliados a su bando o asustar a los enemigos. Afectar emociones básicas como la rabia y el amor puede provocar un disturbio o simular una gran lealtad. Una muchedumbre furiosa puede usarse como distracción, mientras que los seguidores devotos pueden proporcionar una tapadera. Algunos Alastores creen que Presencia es la mejor Disciplina para usar a la hora de inculcar órdenes e influir sobre enemigos debido a que sus efectos son a corto plazo. Los Alastores necesitan ser capaces de pensar y reaccionar rápido cuando combaten a Anatemas y Presencia a veces se usa en el calor del momento para cambiar las tornas.

Protean

Los usos obvios de Protean dan a los Alastores una ventaja en combate y, a niveles altos de esta Disciplina, pueden beneficiarlos muchísimo en una pelea o una Caza. Convertirse en

murciélago, lobo, niebla o una horrible manifestación permite a los Alastores explorar, asustar e intimidar mientras que convertir su piel en mármol fortalece su resistencia. Uno de los aspectos más útiles de Protean es, sin embargo, ganar el dominio sobre la tierra y fusionarse con ella a voluntad. Este Poder no sólo concede a los Alastores la habilidad de encontrar un refugio allá donde estén, también les proporciona un lugar seguro para curarse si sufren daño o excavar bajo tierra para reaparecer en un lugar distinto cuando están arrinconados.

Taumaturgia

La sangre no miente, pero puede ser manipulada. Para los Tremere, la senda de estudio de un Alastor crea un cazador especializado que es buscado por sus habilidades únicas. Los Justicar y los Alastores Rojos han discutido, en años pasados, posibles métodos para colaborar con los Tremere y reclutar representantes en base a su poderío taumatúrgico.

Taumaturgia ofrece a los Alastores acceso a una amplia gama de información y conocimientos durante una investigación. Hay cuatro Sendas que los Alastores Tremere pueden querer considerar durante la Caza:

- **Senda de la Conjunción:** La habilidad de conjurar objetos proporciona tranquilidad a algunos Alastores al saber que siempre tienen a mano una estaca o un cuchillo. Sin embargo, durante las investigaciones, esta Senda tiene otros usos no combativos. Los Alastores pueden conjurar una placa, una lupa, bolsas de muestras u otras clases de equipo que los mortales podrían usar para realizar muestreos de la escena de un crimen y autopsias. Otros podrían optar por conjurar sobornos con los que engañar a testigos mortales para que crean que están llevándose la mejor parte de un trato o, a niveles altos, desterrar las posesiones de un Anatema mediante Revertir Conjunción.
- **Dominio Elemental:** Esta Senda concede al taumaturgo diversas ventajas, incluyendo mejorar sus capacidades de combate, su investigación e invocar aliados elementales. De forma muy similar al Poder de Auspex Toque del Espíritu, esta Senda permite al vampiro investigar en mayor profundidad una escena por medio de Lenguas de Madera. Forma Elemental

puede permitir que un vampiro se oculte a plena vista y preparar una emboscada para un Anatema.

- **Senda de la Sangre:** La Senda de la Sangre da a un Alastor poder no sólo sobre su Sangre sino también sobre la de un objetivo, lo cual le permite atacar a los Anatemas mediante su Vitae. A niveles bajos, el Alastor es capaz de analizar Sangre para determinar la Generación de un vampiro, lo cual elimina sospechosos cuando los vampiros están en una cacería. Se cree que la Senda de la Sangre es la clave para la rápida y total aniquilación de un Anatema, especialmente si se usa Caldero de Sangre en un momento crítico.
- **Senda de la Tecnomancia:** De lejos, una de las mayores barreras que los vampiros de baja Generación tienen para operar en la actualidad es la tecnología. Teléfonos móviles, computadoras, PDA, coches, hasta paneles mecanizados para sistemas de seguridad y ascensores pueden verse afectados con esta Senda. A los Alastores Tremere les gusta usar ciertos aspectos de este Poder para evitar rupturas de la Mascarada, como Análisis, para un fogonazo temporal de comprensión que pueda evitar preguntas innecesarias. A niveles más altos también proporciona a los Alastores la habilidad de cifrar y descifrar mensajes, acceder a equipos de forma remota o viajar a través de Internet. En pocas palabras, aunque esta Senda no está necesariamente pensada para el combate, puede usarse de formas interesantes para ayudar a los Alastores a convertir un confuso trozo de metal en un recurso valioso.
- Ciertos rituales dan a los Alastores Tremere la oportunidad de afinar su poderío de forma que puedan escoger mejor su área de estudio. Los rituales que un Tremere podría estudiar como Alastor probablemente dependerán de cuándo sea nombrado ese Vástago, e incluso los hechizos de bajo nivel pueden proporcionarle una ventaja. Iluminar el Rastro de la Presa gusta a muchos investigadores, mientras que otros Alastores prefieren guardar sus refugios temporales con Defensa del Refugio Sagrado y Despertar con la Frescura de la Tarde. Sea cual sea el Poder o ritual que se use, los Alastores comprenden mejor que la mayoría que la implicación de los Tremere en la Caza de Anatemas es un mal necesario.



KMI
2002

PERSONAJES Y RASGOS

*«Nada importa salvo los hechos.
Sin ellos, la ciencia de la investigación criminal no es más que un juego de acertijos.»*

— Inspector Clouseau, *El nuevo caso del Inspector Clouseau*.

Los Alastores provienen principalmente de las filas de los Arcontes escogidos por los Justicar por sus habilidades y entrenamiento. Aun así, hay algunos Alastores que mataron a un Anatema o esperan hacerse un nombre y cosechar los beneficios del Trofeo. Independientemente de sus orígenes, los Alastores tienden a ser investigadores extremadamente capaces y guerreros listos para cazar, rastrear, interrogar o acometer un desafío al instante.

Cómo empezar

El conjunto de los Alastores no es tan cosmopolita como las bases de Vástagos de la Camarilla. Los Alastores son un cultivado grupo de especialistas y mercenarios escogidos para la importante (y a menudo brutal) tarea de derribar o eliminar aterradoras amenazas. Los Alastores tienden a estar muy concentrados y a ser fieles a su tarea, incluso más que los Arcontes que sirven a las órdenes de los Justicar.

Aunque son hábiles, los Alastores tienen una alta tasa de mortalidad debido a los rigores de su deber. A diferencia de los Arcontes, rara vez permanecen en un dominio y suelen estar de viaje, y no siempre cazan en territorios controlados por la Camarilla. Los que sobreviven a su primer año tienden a ser extremadamente competentes y a estar más que un poco saturados tras experimentar los horrores del mundo que les rodea.

Este capítulo te ayudará a personalizar a un personaje vampiro y convertirlo en un Alastor. Para una descripción completa del proceso de creación del personaje, ve el Capítulo Tres del V20, pág. 77.

Concepto

El Concepto es la base de la creación del personaje. Este punto de partida te ayuda a determinar cómo vas a construir a tu personaje para que se adecúe al papel de Alastor. Comienza por hacerte algunas preguntas como:

- ¿Fue tu personaje escogido por los Justicar para ser un Alastor? Si así fue, ¿qué Justicar?
- ¿Ha logrado capturar o matar a un antiguo Anatema?
- ¿Qué métodos de investigación prefiere usar cuando Caza Anatemas?
- ¿Cómo aprendió el Alastor las habilidades que necesitaba para hacer su trabajo?
- ¿En qué técnicas de lucha confía?
- ¿Qué tipo de crónica prefieres jugar? ¿Más centrada en el misterio o en la acción?

Echa un vistazo a los Arquetipos enumerados en la pág. 81 del V20 y escoge los que tengan sentido para el origen de tu Alastor y el estilo que prefieras para Cazar Anatemas.

Motivación

Muchos Vástagos tienen suficiente con encontrar Vitae y lidiar con las políticas locales de la ciudad en la que eligen acechar noche tras noche. Pocos querrían responder a la llamada para Cazar a algunos de los monstruos más peligrosos

conocidos por el mundo. ¿Qué motiva a un Vástago para convertirse en Alastor? ¿Venganza o avaricia? ¿Lealtad o gloria? Determinar la motivación de tu personaje te ayudará a construir un Alastor con profundidad y un propósito.

Estas preguntas te ayudarán a determinar cuál es la motivación de tu personaje para convertirse en un Alastor:

- ¿Qué hay en cazar Anatemas que entusiasme a tu personaje? Alternativamente, ¿qué tienen los Anatemas que aterroriza a tu personaje?
- ¿Por qué es importante para tu personaje ser uno de los elegidos para cazarlos?
- ¿Guarda rencor a algún Anatema?
- ¿Está tratando de fortalecer lazos con un Clan Trofeo, Alastor Rojo o Justicar concretos?
- Muchos Vástagos comprenden los beneficios de convertirse en Alastor y del Trofeo. ¿Qué está dispuesto a perder tu personaje por convertirse en Alastor?
- ¿Cómo se siente tu personaje respecto a la Camarilla? ¿Cómo afectan esas actitudes y valores sus deseos?
- ¿Qué piensa tu personaje del resto de Alastores? ¿Y de los Anatemas? ¿Y de la Marca del Trofeo?

La mayoría de Alastores tienden a operar en un extremo u otro. Pueden estar totalmente concentrados en la investigación, con una atención a las pistas y las conexiones cercana a la de Sherlock Holmes, o pueden destacar en el combate vampírico, perfeccionando constantemente su técnica para usar sus Disciplinas mediante la búsqueda de oponentes desafiantes antes de enfrentarse a los Anatemas.

Los Alastores que no muestran preferencia por el combate o la investigación no son infrecuentes, pero tienden a quedar en un segundo plano o a rodearse de otros personajes que complementan sus habilidades. Muchos Alastores tienen, como mínimo, un área en la que son expertos y por la que son conocidos entre los Justicar, los Arcontes y el resto de Alastores.

Trasfondos

Los Alastores provienen de todos los rangos de la sociedad de la Camarilla. Algunos son Arcontes elegidos por los Justicar para dar Caza a los Anatemas, otros son seleccionados por sus habilidades especializadas en la defensa de la ley o el ámbito militar, y hay otros que terminan en ese rol por pura suerte. Si esa suerte fue buena o mala depende del Alastor y las circunstancias que lo rodeen.

Sean cuales sean las circunstancias que los llevan a la Caza, los Alastores suelen requerir más recursos que otros Vástagos porque suelen operar de forma encubierta en múltiples ciudades en lugar de concentrar toda su energía en mantener un

dominio. A pesar de lo que elijan, los personajes probablemente tendrán que confiar en que sus Trasfondos los ayuden en la Caza.

Aliados

Los Aliados son extremadamente importantes para un Alastor, y pueden poner la suerte a su favor. Los Alastores podrían dar buen uso a los Aliados mortales para que hagan el trabajo sucio, tanto de investigación como de combate, y así evitar poner presión sobre otros Vástagos. Sin embargo, dado que deben proteger la Mascarada a cualquier precio, trabajar con mortales siempre tiene riesgos inherentes.

Arsenal

Este Trasfondo puede encontrarse en **Cazadores Cazados II** (pág. 37) o en **Anarquistas Liberados** (pág. 98). Un Arsenal es algo que muchos Alastores optan por construir y adquirir; especialmente dado que una provisión de armas disponibles puede significar la diferencia entre la vida y el Letargo cuando se lidia con ciertos Anatemas.

Contactos

Contactos es, de lejos, uno de los Trasfondos más útiles de los Alastores. El Alastor puede hacer que cierta gente se encargue de reunir información mientras vigila determinados lugares (refugios, etc.) o se mantenga alerta si hay actividades inusuales en su zona. Los Contactos en otras ciudades pueden requerir un incentivo mayor y ser pagados o posiblemente Condicionados para estar alerta ante ciertos Anatemas y sus aliados. Aun así, a veces las pistas más pequeñas pueden a menudo conducir a la oportunidad que el Alastor necesita para encontrar el rastro de un Anatema.

Criados

Los Ghouls y otros Criados son extremadamente útiles para los Alastores por muchas de las razones anteriores, incluyendo fuerza bruta, investigación, transmisión de mensajes, áreas de especialidad, etc. Aun así, pueden ser más difíciles de mantener dado que los Alastores rara vez permanecen en un lugar más de unas pocas semanas o meses.

Estatus

Muchos Alastores tienen al menos algo de Estatus de sus noches como Arcontes o si ganaron un Trofeo tras Cazar a un Anatema. Este Estatus puede abrir puertas a los Alastores cuando visitan el dominio de un poderoso Príncipe durante la Caza.

Generación

Los Alastores tienden a ser de menor Generación que el Neonato corriente de la Camarilla. Es improbable que los vampiros de mayor Generación pudieran sobrevivir en una lucha contra los Anatemas y, aún peor, pueden incluso ser manipulados para convertirse en peones de éstos. Aun así, los Justicar si nombran a Alastores de mayor Generación y tienden a emparejarlos con otros cazadores más experimentados para asegurar su supervivencia. Estos Vástagos pueden asistir a un Alastor como Auditor, pueden estar muy especializados en técnicas de interrogatorio o espionaje, o tener un rol especializado. Sin embargo, en general, los vampiros de mayor Generación que se conviertan en Alastores tendrán más posibilidades si están concentrados en algo que cumpla con las exigencias de la Caza.

Identidad Alternativa

Algunos Alastores han obtenido Identidades Alternativas largamente cultivadas que les permiten operar de forma encubierta en el Sabbat o el Movimiento Anarquista mientras dan Caza a uno o más Anatemas. Los desafíos de permanecer encubierto y no exponer los lazos del personaje con la Camarilla suelen requerir mucho tiempo con poco o ningún contacto con los Justicar u otros aliados.

Mentor

Muchos Alastores tienen un patrón más poderoso del que pueden aprender u obtener consejo sobre temas relacionados con la Caza. Algunos Mentores pueden ser Arcontes, o incluso ocasionalmente un Justicar, mientras que otros personajes probablemente recurrirán a los reverenciados Alastores Rojos en busca de entrenamiento.

Disciplinas Combinadas

Aunque la mayoría de Vástagos son reticentes a compartir sus secretos sin reclamar un alto precio, ha habido veces en las que Arcontes y Alastores han llegado a confiar unos en otros en circunstancias extremas. Quizás por ese motivo algunos de ellos tienden a compartir conocimientos y técnicas entre los pocos elegidos.

Las Disciplinas Combinadas ofrecen habilidades útiles para el Alastor en situaciones de necesidad. Ya esté tras el rastro aún caliente de un Anatema o enzarzado directamente en combate, suele ser necesario todo lo que haya en el arsenal de un Alastor para acabar con los forajidos más peligrosos.

Fachada de Hierro (Fortaleza •, Ofuscación •••)

Las batallas suelen ganarse no por la fuerza o el armamento de los combatientes, sino por la psicología de la guerra. La apariencia de invulnerabilidad suele ser suficiente para inquietar o incluso derrotar a un enemigo superior. Con este Poder, el Vástago crea tal apariencia al parecer que menosprecia golpes enormes o incluso casi incapacitantes como si le hubieran salpicado con agua. Este Poder era usado más comúnmente entre Arcontes, pero recientemente ha sido enseñado a los Alastores.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Subterfugio a dificultad 6. Si tiene éxito, el personaje parece estar ileso y funcionar a toda su capacidad a pesar de lo herido que esté. Este Poder no sana realmente las heridas ni reduce las penalizaciones de dados; simplemente parece hacerlo, haciendo imposible para el enemigo juzgar el verdadero estado del personaje. El Poder dura una escena o hasta que el personaje alcance el nivel de Salud Incapacitado. Un vampiro con Auspex puede ver a través de este Poder si su Auspex excede la Ofuscación del personaje.

Aprender este Poder cuesta 10 puntos de Experiencia.

Pellejo de Tejón (Fortaleza •, Protean ••••)

Adquirido por un Alastor que pasó varios años infiltrado en el Estado Libre Anarquista, este Poder permite a los Vástagos alterar su piel y convertirla en un pellejo ultrarresistente para poder repeler ataques u otras condiciones ambientales. El Alastor con Pellejo de Tejón es capaz de resistir ataques perforantes durante cierto tiempo. Esta Disciplina suele usarse en combate pesado y proporciona a los Alastores la oportunidad de luchar más de lo que normalmente podrían sin ella.

Sistema: Este Poder cuesta un punto de Sangre. Durante el resto de la escena, cualquier ataque que normalmente podría perforar la piel de un Vástago, según determine el Narrador, ve su daño reducido a la mitad (redondeando hacia abajo) una vez el personaje absorba daño. Cualquier ataque con éxito que no sea absorbido hace un mínimo de un nivel de Salud de daño. El daño debe ser infligido por armas como cuchillos que apuñalan o lanzas y picas empaladoras.

Aprender este Poder cuesta 13 puntos de Experiencia.

Venganza de Lucinde (Dominación ••••, Fortaleza ••••)

Durante siglos, Venganza de Lucinde fue conocido únicamente por los Ventrué. Recientemente, una nueva iteración de este Poder ha sido ampliamente enseñado entre los Alastores por deseo de la Justicar y Alastor Rojo Lucinde, quien desea que quienes dan Caza a la Lista Roja estén preparados para resistir las tácticas manipuladoras y las Disciplinas que usan los Anatemas, una en concreto. Este Poder protege contra Presencia, manteniendo a raya los efectos más sutiles de esa Disciplina.

Sistema: Venganza de Lucinde protege contra toda Presencia basándose en la Generación de una forma similar a como funciona Dominación. Sólo un Vástago de Generación menor que el usuario de Venganza de Lucinde puede afectar a éste con Presencia. Así, un Vástago de Novena Generación no se vería afectado por uno de Duodécima que tratase de usar Mirada Aterradora sobre él.

Aprender este Poder cuesta 25 puntos de Experiencia.

Vista Rauda (Auspex •, Celeridad ••)

Recientemente, los Alastores han aprendido este truco de los Arcontes Toreador. Vista Rauda permite a un vampiro ver objetos que se mueven rápido como si viajaran a velocidad visible. Un Vástago con este Poder puede rastrear mejor proyectiles, como las flechas disparadas por una ballesta o las balas de una pistola. Aun así, la mayoría de Alastores probablemente usarán Vista Rauda para vigilar los movimientos de otro vampiro cuando su objetivo tiene Celeridad.

Sistema: El jugador gasta un punto de Sangre para activar este Poder, el cual dura una escena. En cualquier momento en el que el personaje desee ver, seguir o examinar algo que se mueve demasiado rápido para una observación normal, el jugador debe hacer una tirada de Astucia + Alerta. La dificultad se basa en cuán rápido se mueve el objeto, y normalmente será 6 o 7. Un éxito permite que el personaje observe la trayectoria o movimientos del objeto; más éxitos proporcionan mayor detalle y claridad.

Aprender este Poder cuesta 9 puntos de Experiencia.

Nuevos Méritos y Defectos

Lealtad del Trofeo (Mérito de 4 puntos)

Similar al Mérito Amistad con un Clan (pág. 489 del V20), Lealtad del Trofeo abre puertas y permite al personaje ser tratado favorablemente por un Clan concreto. El personaje ha ganado el Trofeo de ese Clan al acabar con un Anatema. Se ha extendido por todo el Clan la noticia de que los miembros de éste deberían ofrecer ayuda y recompensas al personaje por su hazaña.

Aunque el propio Trofeo probablemente ya incluya recompensas específicas, este Mérito Social refleja más una reputación general y ofrece al personaje un -2 de dificultad en todas las tiradas Sociales que involucren a miembros del Clan Trofeo familiarizados con las hazañas del Alastor. Además, la reputación del personaje puede proporcionarle pequeños favores adicionales como usar un refugio, un coche de sustitución o acceder a información de los miembros del Clan Trofeo.

Nota: Este Mérito sólo está disponible para personajes Alastores que hayan matado a un Anatema y ganado un Trofeo.

MÉRITOS Y DEFECTOS

Estos Méritos y Defectos son especialmente adecuados para los personajes Alastores. Para una lista general de Méritos y Defectos con sus descripciones, ver el Apéndice del V20, a partir de la pág. 479.

MÉRITOS

Matón

Temerario

Concentración

Conocimiento Útil

Fría Lógica

Código de Honor

Memoria Eidética

Voluntad de Hierro

Favor

Camino Despejado

Topo

Afortunado

DEFECTOS

Adicción

Vengativo

Secreto Oscuro

Enemigo

Soplón

Sino Aciago



Arrogancia del Trofeo (Defecto de 4 puntos)

El personaje ha comenzado a excederse en lo que se refiere a realizar exigencias al Clan Trofeo. Aunque el Clan le ha prometido cierta cantidad de recompensas, tanto monetarias como sobrenaturales, el nuevo Alastor ha estado abusando de la hospitalidad del Clan Trofeo y aprovechándose de él. Reclamar recursos de los Vástagos locales, echar en cara al Clan el Anatema caído o ser descaradamente arrogante sobre

el hecho de que el Clan se lo debe al personaje son algunas formas de que un Alastor pueda demostrar este Defecto.

Nota: Este Defecto sólo está disponible para personajes Alastores que hayan matado a un Anatema. No está disponible para los que hayan sido nombrados Alastor por los Justicar y el Círculo Interior.

Nuevos rituales taumatúrgicos

Nivel dos

Comunicación con el Compañero de Vínculo del Vástago

Esta variación del ritual Comunicación con el Sire del Vástago es rara, incluso entre los Alastores que han estudiado Taumaturgia. Requiere que ambos vampiros compartan al menos un punto de Vitae, lo que les acerca al menos un paso al Vínculo de Sangre, durante el último año. La mayoría de Vástagos son reticentes a compartir su Sangre con un taumaturgo, así que debe haber una gran confianza entre ambos vampiros, algo que no es fácil de encontrar, ni siquiera en la Camarilla.

De forma semejante a Comunicación con el Sire del Vástago, el conjurador es capaz de unir su mente con la de un vampiro con el que haya compartido Sangre, y hablar mentalmente a través de enormes distancias. Esta comunicación continúa hasta que el ritual expira o una de las partes fuerza el final de la conexión.

Sistema: El conjurador debe meditar durante 30 minutos para crear la conexión. La conversación puede mantenerse durante 10 minutos por éxito obtenido en la tirada de activación.

Extinguir Llamas

Existen dos versiones de este ritual, aunque ambas tienen el mismo efecto. Los practicantes de la Senda Encanto de las Llamas crearon una versión donde apagan las llamas mediante la fortaleza de su voluntad, forzando a las llamas a consumirse a sí mismas. Los practicantes de Control del Clima usan los elementos, incluyendo el viento y la lluvia, para acabar con las llamas que tiene por objetivo.

Sistema: El conjurador debe tener por objetivo un fuego específico que desee extinguir dentro de su campo visual. Cada éxito reduce el tamaño del fuego en un nivel (usa la tabla de la pág. 221 del V20). Realizar este ritual requiere 10 minutos, menos 1 por cada éxito en la tirada.

Nivel cinco

Protección contra Demonios

Los Josianos suelen enseñar este ritual a los Alastores cuando ambos grupos unen fuerzas para cazar Infernalistas. Este ritual de protección funciona exactamente igual que Protección contra Ghouls y Protección contra Vástagos del V20, pero inflige daño a los demonios.

Sistema: Protección contra Demonios se comporta exactamente como Protección contra Ghouls, pero afecta a los demonios en lugar de a los Ghouls. El ritual requiere un puñado de azufre en lugar de un punto de Sangre.



HERRAMIENTAS DEL NARRADOR

«Toda guerra se basa en el engaño.»

— Sun Tzu, *El arte de la guerra*

El Mundo de Tinieblas está habitado por muchas criaturas sobrenaturales, enemigos misteriosos y diabólicos maquinadores, pero ninguno es tan amenazante para la Camarilla como los que ocupan la Lista Roja. Los trece Anatemas son algunos de los antagonistas más peligrosos que tus personajes encontrarán, porque no son siempre enemigos muy poderosos: representan los monstruos rara vez vistos a los que *otros* monstruos temen.

Cómo empezar

Como Narrador, tu trabajo consiste en encontrar el equilibrio entre el peso de la presencia de los Anatemas en tu crónica de la Camarilla y el de los personajes que se ven afectados tanto directa como indirectamente por ellos. Es más fácil decirlo que hacerlo, ya que cada Anatema es el ojo de su propio huracán. No importa lo poderosos o débiles que puedan parecer, estos personajes malditos irradian caos, cada uno a su manera. La agitación que sigue al paso de un Anatema es parte de la razón por la que ningún Vástago que cruce su camino con ellos permanecerá indiferente o no se verá afectado de alguna forma. Aunque los Anatemas no se preocupan por las Tradiciones, los miembros de la Camarilla deberían y generalmente *sí* se asegurarán de retener el control de su dominio y de no atraer la ira del Príncipe. Hasta los Alastores, que operan fuera de las Tradiciones para acabar con los Anatemas, siguen necesitando proteger la Mascarada, un hecho que los Anatemas suelen utilizar a su favor.

Cuanto más tiempo haya estado activo un enemigo de la Camarilla, mayor amenaza tiende a representar ese Anatema.

A diferencia de otros Antiguos, los Anatemas tienen una gran tendencia a actuar como si estuvieran huyendo. A menudo, permanecen en movimiento y desaparecen durante períodos de tiempo más cortos, décadas en lugar de siglos. Quizás Petaniqua ha sido vista en un club nocturno junto a su manada y está tras los pasos de un Antiguo Malkavian que ha huido de la ciudad en busca de protección. Tal vez los periódicos locales aseguran que Karen Anatos está grabando en un lugar y está rodeada por un ejército de admiradores. Quizás Alex Swift está tras los Gangrel locales y está eliminándolos de forma sistemática antes de avanzar en la ciudad. O es posible que el verdadero rostro de Kemintiri acabe de ser revelado y, para conmoción y terror de muchos, ha fingido ser una querida Arpía durante una década o más...

Esto hace a los Anatemas aún más aterradores, porque la mayoría de vampiros comprenden que están ahí fuera (en alguna parte) ejerciendo su influencia o viajando por su ciudad o dominio. Aunque cada Anatema es distinto, todos tienen algo en común: son amenazas de primer nivel para la Camarilla. El estilo de juego que introduzcas tendrá impacto en cómo tus jugadores cazan e interactúan con ellos, pero el tema y la atmósfera de tu crónica dispondrá el tono de cómo se desenvolverá la historia.

Tema

El tema presente en un juego que involucre a los Anatemas puede variar dependiendo del personaje que introduzcas. Aun así, hay dos temas principales que estarán presentes en todas tus crónicas.




EL CORAZÓN SANGRANTE DE TU CRÓNICA

Aunque hay muchas formas de introducir a los Anatemas en tu crónica, hay dos que destacan porque requieren diferentes planteamientos narrativos. Algunas crónicas pueden presentar a los Anatemas como nuevas y poderosas amenazas con las que los personajes tienen que lidiar en su ciudad. Aunque los personajes no sean Alastores, se verán arrastrados por la agitación que sigue al paso de un Anatema y las responsabilidades que deben cumplir para con su Príncipe y la Camarilla.

Sin embargo, otras crónicas pueden requerir que los personajes jugadores den Caza a los Anatemas viajando del dominio de un Príncipe a otro, arriesgando sus no-vidas para completar sus tareas como Alastores o Arcontes que desean convertirse en Alastores.

Este capítulo aborda tanto crónicas de Alastores como de no Alastores en diversos grados. Tal vez veas que debes elegir y escoger lo que funcione para ti y tus jugadores, especialmente porque hay una cantidad limitada de configuraciones de personajes jugadores para un juego que involucre a los Anatemas.



Cazador y presa

Ya los estén cazando los personajes de los jugadores o no, cada Anatema es un objetivo que la Camarilla quiere ver eliminado. Los nombres de la Lista Roja actúan como punto focal para que los personajes jugadores se centren. Aun así, a diferencia de otros antagonistas menos poderosos, los Anatemas son más capaces de mantenerse por sí solos. Pueden ser cazados, pero también tienen su ración de caza para encontrar Vitae, aliados, información, etc.

Para explorar la relación entre el cazador y el cazado, céntrate en las motivaciones de tus personajes jugadores. ¿Por qué están cazando a los Anatemas? ¿Por lealtad a la Camarilla o por obligación? ¿Se preocupan del Trofeo o tienen un problema concreto con un Anatema? Entonces, resalta esos deseos y haz que los jugadores prueben su propia medicina de cuando en cuando. Convierte a los cazadores en cazados y descubre cómo cambian sus metas.

Una lucha eterna

Una vez que eres Alastor, lo eres para siempre. La Lista Roja puede componerse de trece nombres, pero nunca dejará de existir. Siempre habrá otra amenaza más que la Camarilla deba eliminar, un Anatema más que deambule libremente. Para los personajes jugadores Alastores, este tema emergerá cuanto más cacen. ¿Cómo lidiarán tus personajes con la realidad de que su deber de Cazar Anatemas nunca acabará? ¿De que la Marca del Trofeo no sólo les ata, sino que les marca por toda la eternidad?

Para los personajes jugadores que no son Alastores, explora el hecho de que los enemigos de la Camarilla nunca pararán de llegar. ¿Cómo les hace sentir saber que nunca estarán verdaderamente a salvo? ¿Les empujará a ganar más estatus para que un día puedan convertirse en Alastores? ¿O se apartarán de la Camarilla y entrarán en conflicto con su lealtad?

Atmósfera

Las atmósferas que emergen de los temas presentados probablemente caerán a lo largo del espectro del horror. Sin embargo, hay dos atmósferas que serán omnipresentes en tus crónicas. No funcionarán necesariamente en tándem, así que no es necesario que las uses juntas.

Paranoia

La idea de que los personajes jugadores no pueden confiar en nadie es ya parte de ser un vampiro, pero en un juego en el que los enemigos y sus aliados están presentes esta sensación se ve amplificada. Esto es especialmente cierto para los Alastores y otros miembros de alto rango de la Camarilla, ya que la presencia de un Anatema o sus aliados sin duda aumentará la tensión que ya existe entre esos personajes.

Más crucial es, sin embargo, el hecho de que los Anatemas estén siempre activos y extendiendo sus garras en los lugares más insólitos. Explota esto y lleva a los personajes jugadores a través de una espiral descendente. Cuanto más se hundan, más testigos interroguen, más secretos salgan a la superficie... más rápido se erosionará su confianza. Los aliados que creían que estaban claramente de su lado pueden ser peones de los Anatemas. Los enemigos que creían muertos (o algo peor) han vuelto para acosarlos. La paranoia de un Alastor sólo aumentará si trabaja infiltrado, pretendiendo ser un Anarquista o un miembro del Sabbat para rastrear a un objetivo.

Pero, ¿qué pasa cuando un vampiro se vuelve cada vez más paranoico? Siempre hay un enemigo más, seguro, pero ver una amenaza donde necesariamente no hay una también es peligroso, especialmente en la Camarilla.

Vigilancia

Algunos Anatemas llevan existiendo siglos y aún no han sido capturados. Y, como se discutía antes, las motivaciones de un personaje para cazar a los Anatemas tienen mucho peso en tu crónica. Estas motivaciones, ya sean sencillas o complejas, pueden ser la clave que determine si los personajes jugadores acaban con los Anatemas y sus aliados y cómo de vigilantes permanecerán mientras las esperan.

Aun así, estar vigilante no sólo afecta a los personajes que están en la Caza. También afecta a otros Vástagos, los cuales pueden caer bajo el hechizo de un Anatemas y ser seducidos para que le ayuden como aliados inconscientes. La vigilancia requiere que los miembros de alto rango de la Camarilla desempeñen su rol con más cuidado, para mostrar su poder en los momentos más precisos y para ocultar sus secretos aún más profundamente. Cuando se informa de un Anatemas en una ciudad, ¿cuántas búsquedas infructuosas tendrán lugar antes de que se suspenda la Caza? Si un Anatemas acaba de ganar una pelea contra varios Alastores, ¿cuánto tiempo pasará antes de que los Justicar nombren a sus reemplazos? ¿Y en asegurar las ciudades en alerta?

Hay muchas formas en las que esta atmósfera puede afectar a los personajes en tu crónica. Juega con diversos niveles de amenaza para suscitara y ver cómo responden a ella los personajes jugadores.

Estilos de juego

Los dos principales estilos de narración que usarás en una trama que involucre a los Anatemas probablemente serán acción e investigación. Aunque cada estilo tiene sus propios desafíos y aspectos emocionantes, tu crónica probablemente incluirá ambos hasta cierto punto. Puedes querer decidir qué estilo prevalecerá sobre el otro para equilibrar de forma adecuada el nivel de amenaza que el Anatemas suponga para ti y tus jugadores antes de comenzar.

Acción

En una partida centrada en la acción, los jugadores probablemente estarán tras el rastro aún caliente de un Anatemas, volando de un dominio y una ciudad a la siguiente, desesperados por tender una trampa con la que acabar con el condenado. Este tipo de juego puede involucrar combate, escenas de persecución y desacuerdos con muchos tipos de antagonistas, desde el Sabbat a los aliados del propio Anatemas. Por cada enemigo que los jugadores derrotan, puede haber una amenaza aún mayor escondiéndose en las sombras,

UN ASUNTO DE GRADO

Anatemas como Petaniqua, Alex Swift y Christopher Barrow están conectados a organizaciones mayores que también representan una amenaza para la Camarilla. Cualquier crónica que implique a un Anatemas como éstos, probablemente involucrará al Sabbat, los Infernalistas u otros grupos misterioso y bien organizados. Estas amenazas secundarias pueden requerir que ajustes la escala de tu crónica. Aun así, no tienen que afectar necesariamente a tu estilo de juego, porque tu foco debería estar en los personajes jugadores y en lo que está en juego para ellos cuando Cazan o tratan con los Anatemas. El hecho de que haya una amenaza aún mayor (múltiples criaturas, vampiros y mortales que derribarían la Camarilla si pudieran) es una dura realidad del Mundo de Tinieblas. Trata de no quedarte atrapado en lo que está pasando a espaldas de los jugadores y déjales descubrir la importancia de esas piezas.



esperando la oportunidad perfecta para golpear. Aún peor, cada lucha en la que tomen parte los personajes probablemente acabará en bajas, pérdida de Vitae o daños a la propiedad de algún tipo. Siempre es buena idea reforzar los efectos de ser un vampiro en el Mundo de Tinieblas y cuán mortífero, poderoso y aterrador es cuando los Vástagos batallan.

Hay muchos desafíos presentes en una crónica con mucho combate, incluyendo la necesidad de recursos cada vez mayores, los problemas que surgen de no tener un dominio ni aliados cerca, y la política que influye sobre los jugadores y su estatus dentro de la Camarilla. No obstante, combatir en el frente es una tarea que requiere disciplina porque siempre existe la posibilidad de que un vampiro pudiera entrar en Frenesí cuando la sangre comience a fluir. Usa a la Bestia para aprovechar los peores miedos de cada personaje y hacer cada batalla única. Después de todo, los vampiros no son superhéroes; son depredadores. ¿Qué pasa cuando los depredadores comienzan a cazarse unos a otros a lo largo de miles de millas? ¿Cómo de lejos irán los personajes para atrapar a un Anatemas si saben que se arriesgan a la Diablerie o a algo peor?

El truco de dirigir una crónica con mucho combate para V20 es vigilar atentamente el ritmo y hacer un gran uso de los interludios en los que das un respiro a tus jugadores.

Aquí hay algunos tipos distintos de escenas de acción que puedes usar para ajustar el ritmo:

- **Persecuciones:** Los personajes de los jugadores pueden estar persiguiendo a un testigo o a algún otro personaje involucrado con el Anatemá. Estas escenas pueden tener poco combate, pero aun así pueden emocionar y excitar a los personajes de tus jugadores según corren tras su objetivo. Hay también muchas opciones sobre cómo jugar esas escenas en tu crónica. Después de todo, en el Mundo de Tinieblas los personajes corren por diversas razones y éstas no siempre se alinean. Un vampiro podría huir simplemente porque teme que los personajes jugadores le estén dando caza por un crimen que no cometió. Otro podría ser un misterioso aliado, un amigo secreto que se esconde y vigila desde las sombras y que no desea verse expuesto bajo ningún concepto.
- **Obstáculos:** La mayoría de Anatemás no dudarán en usar todo y a todos los que les rodean para protegerse o para ralentizar a los personajes jugadores si les están pisando los talones. Al arrojar obstáculos en el camino de los personajes jugadores, les están forzando a tomar decisiones rápidas (a veces con terribles consecuencias) antes de que puedan avanzar. ¿Qué pasa cuando Kemintiri comienza a usar Disciplinas para romper las Tradiciones para apartarlos de su rastro? De repente, una multitud de ganado pasa de ser una pequeña molestia a un problema significativo con el que los personajes jugadores no tienen más remedio que lidiar.
- **Trampas:** Cazar a los Anatemás es peligroso y no hay mejor forma de incrementar el nivel de amenaza que tender una trampa a los personajes jugadores. Atrápalos de forma creativa, pero cuando lo hagas, añade un elemento para asegurar que la presión continúa. Valerius Maior podría haber llenado de trampas su refugio y ahora están atrapados y el reloj avanza. Ayisha Jocastian podría haber atraído a los personajes hasta una librería ocultista, pero cuando llegan hay pilas de libros ardiendo por todo el edificio. Las sirenas retumban y es obvio que el departamento de bomberos y probablemente los medios se acercan. ¿Podrán controlar los personajes jugadores a sus Bestias a tiempo?
- **Desastres:** Los desastres, tanto naturales como artificiales, amplifican la tensión de una escena porque probablemente darán como resultado muchos obstáculos y trampas menores. Los ejemplos pueden incluir: climatología extraña provocada por un ritual taumatúrgico, un fuego eléctrico o el derrumbe de un edificio. Cada desastre afecta a una amplia área o un grupo de personajes hasta convertirse en una escena en sí misma frente a un evento que ocurre como



telón de fondo. Los desastres pueden ser complicados porque no están tan centrados como el resto de las herramientas con las que cuentas, pero cuando se usan de forma efectiva pueden dar a los personajes del Narrador una oportunidad de escapar a pesar de los mejores esfuerzos de los personajes jugadores.

- **Giros:** Por último, los giros de la trama que dan la vuelta a tus escenas regulares pueden afectar drásticamente el ritmo porque tienen tendencia a reenfocar los horrores que estás introduciendo de una nueva forma. ¿Y si, durante el curso de una cacería, se vuelven las tornas y es el Anatema el que comienza a cazar a los personajes jugadores? Ahora tu crónica cambia de marcha y los personajes luchan por sobrevivir. Alternativamente, ¿qué pasa cuando los personajes jugadores se percatan de que los “aliados” a los que han estado dando una paliza no estaban realmente trabajando con el Anatema? ¿O que el Anatema quiere reclutarlos para su bando?

Cuando las escenas se ponen tensas, narra lo que está ocurriendo en el área circundante para presentar la escena y tranquilizar a los jugadores o bien aterrorizarlos. Muestra los cristales rotos, la sangre formando charcos desde una herida abierta, las farolas rotas. Narra cómo el Anatema usa las Disciplinas para sembrar el miedo de Caín en los personajes jugadores. Y, por encima de todo, nunca olvides contar a tus jugadores quién está observando y esperando tras la verja o en lo alto de próximo edificio, o quién está listo para arrojar al combate en cuanto tenga la primera oportunidad.

No temas permitir que florezca un poco de misterio en tu crónica para aumentar aún más el nivel de amenaza. ¿Qué pasa cuando los personajes descubren el plan de Kemintiri para despertar a Set y consumir su alma? ¿O cuando descubren la conspiración de Maior para invocar a uno de los demonios con los que ha hecho un pacto? Los personajes no sólo correrán contrarreloj para derrotar al Anatema, también deberán detener la catástrofe.

A pesar de cómo se sientan los personajes jugadores respecto a combatir a los Anatemas (y lo bien que luchan), siguen siendo Vástagos, un hecho del que deberían ser conscientes. Pueden viajar ligeros y permanecer unidos, pero la coterie está compuesta por Vástagos que están protegiendo a la Camarilla. Esa responsabilidad conlleva su propio conjunto de deberes que van más allá de descubrir dónde podría esconderse Ayisha Jocastian. Usa eso en tu beneficio a la hora de reforzar lo que tu crónica es (a pesar de todas las garras, colmillos y sangre): una crónica centrada en gran medida en la Camarilla.

Investigación

En una trama de investigación, los jugadores rastrearán a los Anatemas centrándose en otras Habilidades, poniendo en común sus conocimientos y recursos para terminar dando

BAJO EL MANTO DE LAS TINIEBLAS

No es inaudito que lealistas del Sabbat y Anarquistas tengan por objetivo a la Camarilla para espiar y asesinar a Vástagos de alto rango. Sin embargo, de lo que muchos no se dan cuenta es que algunos Vástagos (Alastores sobre todo) harán lo mismo al infiltrarse para recopilar información sobre los Anatemas y los muchos enemigos de la Camarilla.

Una crónica de investigación como ésta adquiere un aspecto más oscuro y siniestro porque fuera de la Camarilla la mayoría de vampiros no siguen las mismas reglas que los Vástagos. No sólo la resolución de un Alastor se verá puesta a prueba, sino que también lo hará su Humanidad. ¿Qué ocurre cuando se da cuenta de lo brutales que pueden ser sus “aliados” del Sabbat? ¿Qué hará un Alastor cuando los actos moralmente cuestionables de un Anarquista entren en conflicto con las Tradiciones?

Cuando dirijas una crónica como ésta, asegúrate de que tus personajes del Narrador actúan de acuerdo con quiénes son realmente leales. Sólo porque tu Alastor pudiera estar haciendo progresos a la hora de convencer al Sabbat de que es un Antitribu, no quiere decir que le fueran a creer directamente, por ejemplo. Pueden querer pruebas, y eso requerirá que tus personajes jugadores lidien con algunas decisiones devastadoras que pueden tener consecuencias a largo plazo.

con el rastro del condenado. El punto focal de tu crónica será proporcionar a tus jugadores la oportunidad de desentrañar enormes conspiraciones, descubrir oscuros secretos, reunir evidencias y planear un curso de acción que les conduzca hasta un Anatema.

Cuando en el corazón de tu crónica yace un misterio, esa historia tiende a tener un ritmo diferente porque la acción dependerá de lo frío o caliente que esté el rastro del Anatema y quiénes son sus aliados. Un Anatema que fue visto hace cuatro meses pueden no estar moviéndose ya por territorio de la Camarilla, pero sus aliados y enemigos pueden saber dónde está ahora o qué hacía en la ciudad. En una crónica como ésta, aunque el ritmo puede ser más lento y menos frenético que en una con mucho combate, el peligro no es menos real. En vez de combatir a los Anatemas, los personajes jugadores podrían enfrentarse a aliados involuntarios, a los espías del Anatema, y descubrir peligrosas verdades sobre las actividades de otros vampiros en su dominio.

Asegúrate de que el rastro nunca se enfría demasiado haciendo uso de personajes del Narrador marginalmente conectados con el Anatema o sus aliados. Las tramas de misterio dependerán mucho de los personajes jugadores que usen sus Habilidades y Trasfondos Mentales para escarbar en los secretos y pistas que los Anatemas dejan tras de sí. Esto puede ser un desafío para los jugadores que están más interesados en golpear cosas, pero puede ser muy divertido para aquéllos interesados en explorar el misterio de la ambientación del Mundo de Tinieblas.

Hay cierta cantidad de misterios que los personajes jugadores pueden desentrañar al concentrarse en diversos personajes del Narrador. Recuerda que cada Anatema es el centro de una tormenta, y cada uno tiene sus propios planes y aliados; poderosos, inconscientes y secretos. Desentrañar los planes del Anatema crea una buena crónica de misterio. ¿Por qué busca Kemintiri tanto conocimiento ocultista? ¿Cuál es el secreto de la sociedad ocultista de Christopher Barrow y qué está planeando ésta? Aun así, céntrate en quiénes son sus aliados y los personajes jugadores tendrán que lidiar con las consecuencias cuando se vean enfrentándose a un Arconte corrupto. Muéstrales qué ocurre si descubren demasiado, si destapan demasiados secretos enterrados. ¿Cómo reaccionarán los personajes jugadores cuando se percaten de que no todos los Anatemas merecen estar en la Lista? ¿Qué ocurre cuando comienzan a comprender que cuanto más se acercan a la verdad, más peligrosa es ésta para ellos?

Las herramientas que tienes a tu disposición para una partida de investigación son similares a las que has usado en crónicas en las que se ha invocado una Caza de Sangre. Los personajes jugadores pueden ser heridos, sí, pero no sólo físicamente. Si permanecen en su propia ciudad, podrían perder estatus o dominio en base a lo que descubran o quién les ha impuesto la tarea de descubrir la verdad. Por ejemplo, digamos que el Príncipe sospecha que Kyoko Shinsegawa estaba atrayendo a Vástagos locales a su bando, y ha dado esta información a un Alastor que planea liderar a un equipo para Cazar a estos traidores. ¿Qué ocurre si uno de los personajes jugadores termina siendo sospechoso de conspirar con Kyoko? ¿Qué impacto tendrán las rivalidades de Clan en una investigación como ésa sabiendo que los traidores serán llevados ante los Justicar para un juicio definitivo?

El principal desafío que encontrarás al dirigir una crónica centrada en la investigación será asegurarte de que hay suficientes evidencias, ganchos y misterio para que los personajes jugadores tengan pistas que seguir. Necesitarás desarrollar un amplio espectro de testigos, cada uno de los cuales podría tener distintas piezas del rompecabezas. Entonces usarás esa red de ganchos argumentales para atraer a los personajes más y más a las profundidades del misterio a lo largo de diversas sesiones. También aquí el ritmo es importante, pero no tan crucial como en una crónica con mucho combate, porque en una historia de investigación los interludios ocurrirán de forma regular.

Un juego de investigación no requiere necesariamente el uso de Alastores, pero no tener influencia política en una ciudad significa que la coterie puede verse atada por lo que

permita su estatus. Este tipo de crónica funciona bien en un lugar contenido y bien poblado (ya sea un territorio de la Camarilla o no), porque siempre hay otro testigo al que examinar, una más evidencia que encontrar. A pesar de los hechos que puedan revelar los personajes jugadores, mantener las Tradiciones debería ser parte del proceso de descubrir la verdad, especialmente si la crónica tiene lugar en su ciudad.

Manejar tus personajes

Para evitar verte superado por la presencia de los Anatemas, decide qué sienten acerca de este maldito personaje tus personajes del Narrador de alto rango. Entonces, permite que esas creencias, rumores y acciones fluyan hasta el siguiente personaje, hasta hilar una red de conspiraciones, intrigas políticas o intrincadas tramas para cazar al Anatema.

Al centrarse en Arcontes, Justicar, Primogénitos, Príncipes y Sheriffs, estás permitiendo que los personajes de tus jugadores comprendan cuán peligrosa es la situación antes de arrojarlos a la refriega. Cada personaje del Narrador que manejes probablemente responderá de forma diferente cuando un Alastor o un Anatema llegue a la ciudad. Aun así, hay algunos estereotipos que es importante destacar. Usa estas generalizaciones como guía para equilibrar las representaciones de tus personajes frente a esas amenazas de alto nivel.

- **Justicar:** En lo que se refiere a la Lista Roja, la autoridad y supervisión de los Justicar son absolutas. No sólo hablan por el Círculo Interior, también oyen reclamaciones, cotejan informes, nombran a los Anatemas, premian con el Trofeo en nombre del Clan Trofeo, designan y coordinan a los Alastores y supervisan todos los asuntos referentes a la Caza. Los Justicar tienen aún menos paciencia en lo que se refiere a la Lista Roja de la que normalmente tienen; sería inteligente que los Vástagos se andasen con cuidado cuando se comunican con los Justicar respecto a este tema concreto.
- **Arcontes:** La mayoría de Arcontes están involucrados con la Lista Roja en algún grado, especialmente si consideramos que portan las órdenes de los Justicar y se espera que también Cacen a los Anatemas. Sin embargo, los Arcontes suelen estar preocupados con deberes cotidianos como combatir al Sabbat, manejar disputas entre Vástagos, proteger la Mascarada, lidiar con amenazas externas (Lupinos, Anarquistas, Diabolistas, cazadores, etc.) e investigar a Príncipes corruptos. Por ello, no debería resultar sorprendente que los Justicar sientan que la mayoría de Arcontes pueden convertirse en Alastores en algún momento. En términos de poder y estatus, los Alastores tienen más herramientas a su disposición para Cazar Anatemas que los Arcontes, pero éstos tienden a tener más influencia en la Camarilla en otros asuntos. Por esta razón, algunos Arcontes ven

a los Alastores como una sentencia de prisión de por vida en lugar de como un deber honorable, mientras que otros creen que convertirse en Alastor es una promoción digna sólo de los mejores Arcontes.

- **Príncipes:** La mayoría de Príncipes no comparten sus verdaderos pensamientos en lo concerniente a la Lista Roja en público, por lo que, aunque quieran a un Anatema muerto, tienen dudas sobre quién debería acometer esa tarea. Sin embargo, a puerta cerrada, muchos Príncipes sienten que los Justicar no deberían haber creado un grupo especializado de cazadores de Anatemas a los que se les permite operar fuera de las reglas que todos los demás Vástagos han de soportar en su ciudad. Los Príncipes pueden llegar incluso a sugerir que Cazar Anatemas debería ser su responsabilidad, y que nunca debería pedirles que cumplieren con las recompensas de un Trofeo. Algunos Príncipes no confían en que los Alastores se limiten a la Caza cuando viajan hasta su dominio, y creen que escogen en secreto su ciudad para informar de sus secretos a los Justicar. Por estas razones, cuando un Alastor llega a la ciudad, el Príncipe puede quejarse en privado de la carga que ha de soportar para cumplir con sus deseos. Aun así, de todos los beneficios de los Alastores con los que tiene que cumplir un Príncipe, el que más les molesta es el hecho de que los Alastores no necesitan anunciar su presencia, ni siquiera cuando pasan por la ciudad.
- **Sheriffs:** Cuando un Alastor llega a la ciudad, los Sheriffs suelen preocuparse por los cabos sueltos. A diferencia de una Caza de Sangre, los Sheriffs no orquestan maniobras para Cazar a los Anatemas y, en su lugar, siguen el ejemplo del Alastor que haya en la ciudad. A todos los efectos, el Alastor está al cargo, lo cual funciona tanto a favor como en contra de los Sheriffs. La llegada de un Alastor hace más duro el trabajo del Sheriff, principalmente porque la Caza de los Anatemas requiere muchos recursos: tiempo, reclutas vampíricos, etc. No obstante, algunos Sheriffs ven a los Alastores como competencia, ya que no les sienta bien pasar a tener un papel secundario cada vez que se ve a un Anatema. Peor aún, suele solicitárseles que limpien tras el paso del Alastor, lo que deja resentidos a ciertos Sheriffs, ya que ellos no sacan nada de ello; ni siquiera un simple “gracias”.
- **Primogénitos:** Como líderes de la política de sus Clanes, los Primogénitos se preocuparán principalmente por qué Anatema está siendo Cazado. La política que rodea a los Anatemas se relaciona con el Trofeo, el Clan Trofeo, en qué estado se requiere que sea llevado el Anatema y quién recibirá las evidencias o el cuerpo. Por esta razón, no es infrecuente para un Primogénito solicitar que los miembros del Clan reúnan información y se la entreguen a él con todos los detalles jugosos

sobre el Alastor que ha llegado a la ciudad, dónde fue visto el Anatema y cómo están reaccionando los demás Vástagos. Los Primogénitos tenderán a planear estrategias con los miembros de su Clan para determinar quién está mejor preparado para Cazar al Anatema, ser nombrado Alastor (si no lo es ya), y ganar el Trofeo. Las reacciones variarán de un Clan a otro, pero si el Anatema está vinculado directamente de algún modo al Primogénito (ya sea personalmente o por la política del Clan), los miembros del Clan esperarán que éste sea más activo y esté más alerta que los años previos. En general, el Primogénito tiene mucho que ganar si un Anatema es eliminado por un miembro del Clan.

- **Alastores:** Cualquier trama que implique Anatemas implicará Alastores. Suelen actuar fuera de las Tradiciones y su único propósito es perseguir tozudamente a sus objetivos. La mayoría de Alastores son conscientes de cómo se sienten la mayoría de miembros de alto rango de la Camarilla respecto a ellos en una ciudad concreta; pero no suelen tener tiempo para la política. Cuando llegan a una ciudad, suelen estar en el lugar durante un corto período de tiempo antes de seguir adelante. Incluso si se quedasen más tiempo, muchos probablemente buscarán formas de no abusar de la hospitalidad al ser conscientes de que los beneficios que les han sido concedidos se deben únicamente a Cazar Anatemas. Como personaje del Narrador, un Alastor puede pedir ayuda a una coterie u otros vampiros, pero no son tan omnipresentes como el Sheriff local o los Primogénitos.

Por supuesto, cuando estés decidiendo cómo quieres presentar a tus personajes del Narrador, querrás sacarles provecho frente a cómo planees introducir al Anatema. Hay dos formas de atraer a un Anatema a tu crónica: mediante una historia ya existente o comenzando una nueva.

Crónicas existentes frente a nuevas

En una crónica en marcha, puedes mostrar claramente la forma en que reaccionarán tus personajes del Narrador existentes cuando uno de los Anatemas sea visto por los personajes jugadores en la ciudad o el dominio. Todos los vampiros de la Camarilla, ya sean Alastores o no, están obligados a Cazar al Anatema cuando es visto en su territorio. Por ello, el nivel de amenaza de ese Anatema concreto debería propagarse por cada círculo político y social que exista en la ciudad y áreas circundantes. Quizás el mayor desafío al que te enfrentarás cuando los introduzcas en una crónica ya existente es reforzar cuán peligrosos son los Anatemas. Si no lo has hecho ya, prueba cómo reaccionarán tus jugadores ante una subtrama menor como

una Caza de Sangre contra uno de los aliados del Anatema. Entonces, aumenta la tensión lentamente según comiencen a entender por qué los Anatemas son los más buscados por la Camarilla y cómo las políticas concernientes a la Lista (como el Trofeo) podrían, potencialmente, influir en ellos.

Si eres la clase de Narrador al que le gusta sorprender a sus jugadores, también puedes emplear la ruta opuesta y poner su dominio patas arriba. Quizás tropiecen accidentalmente con un Anatema combatiendo contra un Alastor o su Clan les haya solicitado que alojen a un Alastor durante un tiempo. Ahora, la coterie es un testigo o aliado que el Alastor puede usar en su beneficio. Alternativamente, siempre puedes introducir a un Alastor una fatídica noche en el Eliseo y arrojar a la comunidad vampírica local a un tumulto. Permite a los jugadores ver qué ocurre cuando este recién llegado menciona que Germaine ha sido visto en los muelles. Muestra la reacción cuidadosamente observada del Príncipe y céntrate en el Clan Trofeo. Combinadas, estas técnicas narrativas reforzarán que la Caza de Anatemas es más seria que una Caza de Sangre, que es por lo que las recompensas también son mayores.

Las crónicas nuevas sobre Anatemas comienzan mejor cuando tus jugadores tienen un vínculo directo con la Lista Roja de algún tipo. Aunque es posible dirigir una crónica que no sea de Alastores, si el propósito de tu nueva crónica es Cazar Anatemas, tus personajes jugadores podrían estar mejor equipados para la persecución si uno de ellos comienza la crónica como Alastor. Esta técnica requerirá que expliques los beneficios y desventajas de ser un Alastor, las idas y venidas de cada Anatema, la Lista Roja y las políticas del Trofeo. Sin embargo, si el propósito de tu crónica es que uno o más de tus personajes jugadores se *conviertan* en Alastores, entonces piensa sobre su estatus dentro de la Camarilla. Después de todo, la forma más fácil (y común) de convertirse en Alastor es Cazar a los Anatemas como Arconte. Para asegurarte de que tus personajes jugadores están bien contruidos como para manejar esta clase de juego, por favor, consulta la **pág. 97 en el Capítulo 4: Personajes y rasgos**.

Aun así, quienes decidan ser los jugadores influirá en el tipo de crónica que quieras dirigir. Los ganchos para historias al final de este capítulo (**pág. 113**) te proporcionarán ideas para personalizar la introducción de cada Anatema concreto en una crónica nueva o ya existente.

Configuraciones de coterie

Los Alastores están en el centro de cualquier historia que involucre a los Anatemas. Los detalles de cómo un Alastor se ve involucrado (y qué personaje es) deberían destacarse al comienzo de tu crónica; ya decidan los jugadores crear a ese personaje o no. Los detalles de cómo tus personajes del Narrador interactúan con los personajes jugadores dependerán de si hay algún Alastor presente en la coterie o no.

Sin Alastores

Las crónicas sin ningún Alastor pueden ser muy difíciles de narrar, simplemente porque los Anatemas probablemente superarán en poder a la coterie en cualquier confrontación directa. Sin embargo, de forma indirecta, hay multitud de ganchos para atraer a los jugadores a una crónica sobre la Lista Roja.

Ésta es una lista de formas en las que puedes equilibrar el trasfondo de los personajes con el nivel de amenaza presente en una crónica de este tipo:

- Los personajes están ayudando a un personaje del Narrador (por ejemplo, un Alastor, Arconte, Príncipe o Primogénito) o investigan las actividades del Anatema en la ciudad. En una crónica como ésta, el Alastor o Arconte estaría al cargo de la Caza.
- Un personaje del Narrador, por ejemplo un Arconte, desea convertirse en Alastor y los personajes le están proporcionando apoyo. El Arconte orquestaría el siguiente movimiento de los jugadores.
- A los personajes les convence de que lo que quieren hacer es convertirse en Alastores. Están absortos en la Caza y han decidido dividir el Trofeo. Aunque el liderazgo no suele repartirse entre los personajes de forma ecuánime, la carga de esa responsabilidad está menos concentrada desde que hay más de un personaje con la misma meta.
- El Primogénito ha ordenado a los personajes, que son todos miembros del mismo Clan, que ayuden a decidir qué Trofeo debería entregarse y que para ello conozcan a los Alastores que han llegado a la ciudad. Este tipo de crónica incorpora la Lista Roja de una forma pasiva.
- Por desgracia, un Anatema ha atraído a los personajes a su red de mentiras, y ahora están atrapados en la Caza para redimirse y demostrar su valor a la Camarilla y a su Clan. Aquí, el peligro puede adaptarse al poder de los personajes y cuánto estatus se arriesgan a perder.

Cuando diseñes una crónica sin Alastores, ten en mente que una de las mejores formas de ayudar a que los personajes de tus jugadores mantengan los pies en la tierra es reforzar las políticas de los Clanes, su estatus, la protección del dominio y, por supuesto, asegurarse de que la Mascarada permanece intacta. El Trofeo tiende a implicar muchas condiciones, lo cual significa que los Vástagos locales especularán sobre qué se ofrece y cuán valiosa podría ser esa recompensa para ellos.

No tengas miedo de ser un poco creativo en lo que se refiere a incorporar los aspectos políticos de la Lista. El Trofeo, la designación de Alastores, los rumores de la Camarilla y el Clan, y los desprecios (tanto percibidos como reales) son muy buena carnaza a la que recurrir. Además, la promesa de *otros* favores podría endulzar la recompensa para los jugadores y alentarlos a

ser más activos si se sienten superados y abrumados por el Anatema. Por ejemplo, el Sheriff local podría estar agradecido por la ayuda de los personajes si se ofrecen voluntarios para entrevistar a testigos o mantener la Mascarada intacta. La Primogenitura de la ciudad podría tener un interés especial por la coterie a partir de ahora si ésta toma cuidadosas notas y permanece “al tanto” de la Caza.

Aunque puede ser un reto dirigir una crónica sin Alastores, puede hacerse suponiendo que sepas con adelanto de lo que los personajes son capaces.

Con Alastores

Con diferencia, la forma más fácil de dirigir una partida que incorpore la Lista Roja es cuando está presente uno o más Alastores, y las diferencias entre tener un único Alastor frente a varios son relativamente menores. En una crónica con un Alastor, los personajes seguirán a un líder claro; cada decisión principal recae sobre sus hombros. Sin embargo, en una trama con múltiples Alastores activos, pueden surgir los conflictos dependiendo de quién esté a cargo.

Aunque los Alastores están preparados para aguantar los rigores de la Caza de forma más efectiva que los demás Vástagos, puedes encontrar ciertos desafíos cuando diriges una crónica para personajes que desempeñan ese rol. Muchos de los problemas que sufren tienen más que ver con el hecho de que estás dirigiendo una nueva crónica. Es muy improbable que los personajes de tu crónica en curso hayan eliminado a un Anatema y hayan sido nombrados Alastores. Después de todo, si los Anatemas son escasos, los Anatemas *capturados* son aún más raros.

Cuando narres una crónica de Alastores, es una buena idea intentar:

- Calibrar adecuadamente el nivel de amenaza de los Anatemas presentes.
- Introducir a los Anatemas y sus aliados poco a poco para generar tensión.
- Mostrar los efectos que el Alastor tiene en la política de Clan.
- Atemperar el ego del Alastor con rivalidades.
- Asegurarse de que el Alastor tiene alguien a quien informar de forma más o menos regular.
- Forzarlo a pensar en las potenciales rupturas de la Mascarada.
- Ayudar a los personajes jugadores a tomarse a los Anatemas en serio al narrar su impacto en otros personajes del Narrador.
- Aterrorizar a los personajes jugadores de cuando en cuando para recordarles a lo que se enfrentan.
- Introduce personajes del Narrador que no tengan nada que ver con la Caza para que los personajes conecten con el Mundo de Tinieblas.
- Ayuda a los personajes jugadores a usar sus Disciplinas y medir sus niveles de Vitae antes, durante y después del combate.



Trata de evitar:

- Lanzar a los personajes jugadores contra el Anatema en la primera sesión; a menos que planees que les dé una soberana paliza para enseñarles a qué se enfrentan. La aparición de un Anatema debería quitarles el aliento. Para maximizar el impacto de su presencia, planea un arco argumental acorde y alimenta el deseo de los personajes jugadores de acabar con él de cualquier forma posible.
- Pensar en los Anatemas como personajes del Narrador estáticos. Siempre se están moviendo, siempre están activos incluso cuando no están en escena. Y esto debería ser claro y evidente cuando estés narrando una crónica de Alastores.
- Introducir al Anatema como el monstruo final al que se enfrentarán los jugadores. Aparte del hecho de que hay trece Anatemas, la Lista Roja es una omnipresente lista de amenazas para la Camarilla. La Lista Roja no dejará de existir súbitamente porque uno de los Anatemas sea eliminado.
- Minimizar el hecho de que los Alastores están Cazando a los Anatemas para proteger a la Camarilla. Dejando la política a un lado, los Justicar declararán públicamente que cualquier Vástago que se convierta en Alastor estará dedicado a la preservación de la Camarilla y todo lo que representa a escala mundial.
- Centrarte demasiado en la hoja de personaje del Anatema para evaluar si los personajes pueden acabar o no con él. Los Justicar no nombran amenazas basándose en el nivel de poder del personaje, sino de su habilidad para debilitar a la Camarilla mediante sus acciones y maquinaciones. A menudo, hay mucho más en la historia de un Anatema que los puntos de una hoja de personaje, y te alentamos a dar cuerpo a esos personajes para que se ajusten a un arco argumental por esta razón.
- Abandonar la Caza en favor de la política local. Más que cualquier otro Vástago, la responsabilidad principal y de por vida de los Alastores es eliminar a los Anatemas. Si los personajes jugadores evitan la Caza para regodearse en sus beneficios (o si buscan eliminar la Marca del Trofeo) asegúrate de estar preparado para las consecuencias de lo que ocurre cuando un Alastor no se toma su trabajo en serio.
- Olvidar que los Anatemas rara vez son vistos y, aún más raramente, capturados. Incluso en una crónica de Alastores, tendrás que descubrir cómo mantener el juego en movimiento cuando un Anatema cese sus actividades.

La clave que hay que tener en mente cuando diriges una crónica de Alastores es que tu trama debería centrarse en algo directamente relacionado con la Lista Roja. A diferencia de una crónica de no Alastores, los personajes de tus

jugadores no deberían tener el lujo del tiempo porque se espera que estén vigilantes, que acaben con los más buscados por la Camarilla y que cosechen las recompensas de sus esfuerzos.

Con Josianos

Aunque los vampiros impíos han existido desde mucho antes de que se formase la Camarilla, el Círculo Interior no consideró que la amenaza que suponían los Infernalistas para la organización era tan grave como el Sabbat hasta el siglo XVIII o XIX. Para cazar demonólogos, esclavos y Diabolistas, se designaron Arcontes al rango de los Josianos y se les entrenó para eliminar esta amenaza. Junto con sus Servires, los Josianos rastrear a los impíos, emiten su juicio de Muerte Definitiva e interrogan a aquellos Vástagos sospechosos de Infernalismo.

Aunque cada Infernalista puede ser cazado por un miembro de cierto rango de la Camarilla, no todos los vampiros impíos son nombrados Anatemas. Cuando hay un Infernalista en la Lista Roja, como Dylan Bruce, considera añadir a los Josianos de forma directa o indirecta para dar más profundidad a tu crónica.

Como los Alastores, los Josianos, pueden competir por el Trofeo y buscar acabar con uno de los Anatemas que sea también un Infernalista. Sin embargo, a diferencia de los Alastores, la habilidad de los Josianos para centrarse en la Caza de los Anatemas puede variar según otros asuntos reclamen su atención. La presencia de Josianos es un signo de que una crónica involucra Infernalistas, lo cual puede o no coincidir con los deseos de un Alastor.

Cuando narres una crónica de Alastores que involucre Josianos, recuerda:

- Concentrarte en los vampiros impíos que ocupan la Lista Roja.
- Tratar a cada Anatema como el centro de su propia historia. Los Infernalistas no trabajan necesariamente juntos ni comparten los mismos objetivos.
- Incitar las rivalidades entre Josianos y Alastores.
- Alentar a los Vástagos sin rango, como Servires y Auditores, a participar en la lucha.
- Dar a Josianos y Alastores metas enfrentadas que reflejen sus posiciones.
- Destacar lo que convierte a los Infernalistas en tales amenazas para la Camarilla.
- Mostrar a los Josianos investigando a otros Vástagos sospechosos de ser Infernalistas.
- Introducir aliados e informadores con baja Humanidad que estén titubeando hacia lo impío.
- Hacer que los personajes jugadores sospechen de un potencial topo cercano.

- Añadir personajes del Narrador que guíen a los personajes jugadores en la dirección equivocada.
- Revelar cómo de devastadora es la Senda de las Revelaciones Perversas al mostrar el poder de un Infernalista.
- Tentar a los personajes jugadores con sus más oscuros deseos, burlándote poco a poco de ellos hasta que terminen por ceder.

Trata de evitar completamente:

- Introducir vampiros impíos como el único tipo de “malo malísimo”. Los Infernalistas son un tipo de antagonista, pero no son las únicas criaturas terribles que acechan en la noche. Los Alastores y Josianos no son héroes *per se*, porque dentro de cada uno de ellos yace la Bestia.
- Creer que todos los Infernalistas son adoradores de demonios unidimensionales con un plan único y horrible. Cada personaje debería tener motivaciones adecuadas al tipo de vampiro impío que es y al demonio que sirve.
- Ignorar los interludios. Los Infernalistas están muy asociados con textos blasfemos, ritos impíos y la demonología. Para que los Alastores sepan a qué se enfrentan, podrían necesitar investigar o colaborar con los Josianos para determinar qué demonio está moviendo los hilos. Al usar interludios, el Narrador puede controlar mejor el ritmo.
- Pensar a corto plazo. Los vampiros impíos son igual que los Vástagos, en el sentido de que sus tramas y planes pueden abarcar décadas, incluso siglos.
- Confiar demasiado en que los Josianos ayuden a los personajes jugadores cuando todos son Alastores. Los Josianos no actúan por amabilidad; ellos también tienen deseos egoístas y buscarán el Trofeo para sí mismos. Pueden aportar conocimientos que los Alastores podrían necesitar, pero en el Mundo de Tinieblas nada se da (o se toma) gratis.
- Tratar a los Josianos como un rango distinto a los Alastores. Aunque los Alastores pueden estar más favorecidos a ojos de la Camarilla, los Josianos son en su mayoría (si no todos) Arcontes. Los Alastores deberían evitar mirarlos por encima del hombro, ya que podrían verse sujetos a una investigación interna.
- Pasar por alto la lucha que los personajes jugadores mantienen por su Humanidad. En el corazón de cada crónica que involucre Infernalismo, está el enorme contraste entre los Vástagos que siguen la Senda de la Humanidad y los que no. Los Infernalistas han caído tan lejos de esa Senda que no tienen ni un ápice de Humanidad. ¿Cómo influye eso en los personajes jugadores?

Aunque los Josianos cazan Infernalistas, es improbable que toda una coterie esté compuesta de Josianos por la única razón de que necesitan mantenerse unidos al resto de la Camarilla. Otros Vástagos temen a los Josianos, pero no de la misma forma que a los Alastores, dado que están muy concentrados en los Infernalistas.

En una crónica que implique Anatemas como Valerius Maior, una coterie puede estar compuesta por un Josiano y su Servire, un Alastor y su Auditor y o bien otro Alastor, otro Auditor o un Bellator para complementar el grupo. En la Caza de los Anatemas, hay mucho que hacer para un jugador si decide convertirse en Josiano.

Para más detalles sobre los Josianos y los Infernalistas, ver **Ritos de la Sangre**.

Ganchos para historias

Aunque a lo largo de **Nombres Temibles, Lista Roja** se han presentado ganchos para historias tanto genéricos como específicos, las siguientes ideas están adaptadas a los conceptos introducidos en este capítulo. Estas sugerencias te ayudarán a decidir cómo introducir a los Anatemas en tu historia dependiendo de si planeas iniciar una nueva crónica o introducirlos en una trama ya existente.

- **Kemintiri:** De todos los Anatemas de la Lista, Kemintiri representa la mayor amenaza y es uno de los personajes más poderosos de V20. Kemintiri no es el tipo de Anatema contra el que la mayoría de Alastores puedan enfrentarse directamente y sobrevivir. Para incorporarla de forma adecuada en una crónica, piensa en añadirla de forma indirecta mediante rumores sobre los Vástagos involuntarios a los que ha manipulado, o la oportunidad de investigar a sus aliados, como Monty Coven en Londres, u ofrécete pistas para desentrañar sus complots. De esta forma, tu crónica puede incluir a Kemintiri sin forzar una confrontación directa. Para añadirla directamente, recuerda que Kemintiri rara vez revela su verdadero yo, y suele preferir disfraces con los que manipular a otros vampiros para que hagan su voluntad. Los propios Alastores podrían ser sus aliados sin siquiera saberlo, ya que esta Anatema odia especialmente a aquéllos que se creen cualificados para Cazarla. O podrían verse enredados por el desesperado acto del Príncipe de interrogar a toda la población vampírica local porque está preocupado de que Kemintiri esté de incógnito en alguna parte de su ciudad.
- **Petaniqua:** Dado que Petaniqua es una Matusalén y un miembro de alto rango de la Inquisición del Sabbat, acabar con ella no será fácil. Está protegida, en cierta forma, de los peligros a los que otros Anatemas han de enfrentarse dado que es un miembro respetado del Sabbat. Los Alastores podrían decidir infiltrarse y

asesinarla, incluso aunque la Marca del Trofeo haya sido subvertida. Sin embargo, por lo general, Petaniqua es un personaje interesante que dejar caer en tu crónica porque también está cazando a Dylan Bruce, Valerius Maior y Francisca Santos dos Rodrigues. Si diriges una crónica con cualquiera de esos Anatemas, Petaniqua podría hacer una aparición e incluso llamar a una tregua temporal para acabar con ellos. Aunque Petaniqua puede tener sus defectos, no es estúpida, y puede estar interesada en comprar o intercambiar favores con los Alastores sobre enigmas como Christopher Barrow (o podría estar tendiéndoles una trampa). Si los personajes provienen del Clan Ventrue o Malkavian, asegúrate de enfatizar la historia entre éstos y Petaniqua, ya que una Caza de esta Anatema también puede incorporar políticas y rivalidades de Clan, aparte del odio que la Camarilla siente por el Sabbat.

- **Dylan Bruce:** Aunque Petaniqua y Kemitiri están más alto en la Lista Roja, hay Alastores que probablemente declararían a Dylan Bruce enemigo número uno. En una crónica que involucre a este Infernalista, hay cierta cantidad de ángulos que explorar, desde políticas de Clan y cómo los Clanes se sienten respecto a los Tremere a rescatar Alastores muy infiltrados en territorio enemigo. El potencial para historias de una crónica que implique a Dylan es enorme porque hay mucho misterio en lo que rodea a su personaje y mucha limpieza que hacer para proteger la Mascarada, lo que significa que los beneficios podrían ser mayores para los personajes de mayor Generación que traten de evitar una confrontación directa. Aunque es posible que forges una impía alianza entre Bruce, Maior y Santos dos Rodriguez, es improbable que la amenaza del Infernalismo sea tan clara y simple en el Mundo de Tinieblas. Ésta es una lección que los Alastores necesitan aprender, ya que incluso si los tres Anatemas se encuentran al mismo tiempo en el mismo lugar, eso no quiere decir que estén necesariamente trabajando juntos.
- **Valerius Maior:** En su mayor parte, Maior actúa en solitario de acuerdo con los deseos de su amo demoníaco. Cuando le introduces en una crónica, considera limitar la cantidad de información que los jugadores tienen de él. La mayoría de vampiros, incluidos los Alastores, no sabrán que Maior es *de hecho* Varro, así que hay mucho espacio para investigar sus actos y, si es posible, incluir a los Tremere. Una crónica que involucre directamente a los Tremere podría tener efectos de mayor alcance, mucho más allá de la Caza de Anatemas, y con muchas ramificaciones políticas. Esta historia concreta es buena para involucrar a cualquier jugador que haya escogido convertirse en Auditor, porque hay mucho misterio rodeando al personaje que desea ser explorado.

- **Karen Anatos:** Mientras que algunos Anatemas escogen acechar en las sombras, Karen Anatos se esconde a plena luz. Algunos Alastores pueden pensar que es una broma, un estúpido personaje gótico de una serie de televisión al que se puede atacar fácilmente. Es un escenario inicial fantástico, porque el truco para manejar a este Anatema es mostrar a los Alastores por qué merece estar en la Lista. Puedes hacerlo de muy diversas formas, destacando la red que ha construido durante todo un siglo o mostrando cómo a Karen no le preocupa la Mascarada. Aparte de su rebaño y su red de aliados, tiene algunos *fans* entre los Anarquistas y los miembros del Sabbat, así como un poderoso Sire. Estos vampiros podrían ser guardaespaldas invisibles, que se han unido a su red o que mueven los hilos entre bambalinas.
- **Ayisha Jocastian:** Cualquier trama que implique Malkavian ofrecerá su buena ración de desafíos. Sin embargo, cuando diseñes una crónica en torno a Ayisha Jocastian, hay muchas partes involucradas como los Mnemósine y los Yocastianos. Los Alastores podrían comenzar su búsqueda de Ayisha interrogando a estos dos grupos, y podrían tropezar con saber nodista que aún no se ha revelado o llegar a percatarse que ambos grupos en realidad no son Líneas de Sangre. Aunque la realidad es que estos grupos son todos Malkavian, hay bastante Vástagos que creen lo contrario, entre ellos Ayisha. Además de una trama con un enfoque nodista, Ayisha también es una buena candidata para una Caza directa. Está huyendo y tiene un plan mayor, pero está más paranoica esta vez porque es famosa entre los vampiros. Puede adoptar diversos disfraces para deshacerse de sus perseguidores o tratar de aliarse con otro Anatema, pero también podría pretender ser un Auditor o un Josiano para hacer exactamente lo opuesto que cualquier Alastor esperaría de ella y así alejarlos de su rastro.
- **Francisca Santos dos Rodrigues:** La regla número uno cuando incorporas a un Infernalista en tu crónica es: los Infernalistas mienten. Aunque Francisca ha afirmado que quiere despertar a los Matusalenes Baali, eso no significa que quiera lograr esto ella misma, ni explica *por qué* busca hacerlo. Aquí hay mucho potencial para historias relacionadas con reliquias y tomos arcanos, rituales de Taumaturgia Oscura y tesoros ocultos en el Mundo de Tinieblas. Francisca está rodeada de mucho misterio, y esto es algo que puedes usar en beneficio propio al dar forma a su relación con el Clan Brujah o al utilizar a sus aliados. Es mejor usar a un Anatema como esta Infernalista en una crónica con muchas conspiraciones, dado que, aunque no es tan poderosa como Kemitiri, Francisca representa la amenaza de lo desconocido y cómo de paranoicos pueden ser los vampiros.

- **Germaine:** Las crónicas que involucran a Germaine, el “héroe” de los Anarquistas, están destinadas a ser más físicas. Germaine es un personaje icónico, representa la verdadera naturaleza de un Anarquista y actúa conforme a ello. Aunque esto podría hacerle un poco más predecible que a un vampiro salvaje como Kyoko Shinsegawa, sus “fans” le rodean y se lanzarán cuando él lo haga. Más allá del combate directo, las crónicas pueden incluir el misterio de por qué fue añadido a la Lista Roja en primer lugar, una historia que probablemente invocará la ira de los Toreador, y su esfuerzo por reclutar Vástagos jóvenes a la causa Anarquista. Además, una crónica podría incluir a Germaine de forma indirecta si está vinculada con su Sire, Critias. Después de todo, si decides que Critias le está manipulando desde las sombras, los Alastores podrían descubrir que la mejor forma de acabar con él es eliminar también a su Sire.
- **Alex Swift:** Alex Swift es un genio militar que saca el soldado de cada Alastor. Las crónicas que incluyan a este Anatema deberían tener un enfoque militar y centrarse en el conflicto entre el Sabbat y la Camarilla. Esto significa que la crónica podría incorporar a muchos tipos distintos de Vástagos, ya que es necesario abordar de alguna forma todos los roles asociados con una guerra entre vampiros. Una guerra necesita sus generales y soldados, sus espías y locutores. Aun así, una guerra en la actualidad también requiere mucha Vitae y mucha limpieza para salvaguardar la Mascarada. Los jugadores podrían tratar de infiltrarse en el Sabbat, rescatar a otro Alastor o tratar de reclutar a nuevos Vástagos para que se conviertan en Auditores y Bellatores que les ayuden a lanzar un contraataque. Además, si Alex Swift es derribado en el fragor de la batalla, existe el peligro de que su segundo o tercero al mando tome inmediatamente el relevo, y esos nombres son datos valiosos, algo que a los Justicar les encantaría tener en sus manos.
- **Christopher Barrow:** Como Karen Anatos, los Alastores pueden no tomar a Christopher Barrow como una amenaza seria porque, en este caso, es mortal. Aun así, no es un buen personaje que lanzar contra los Alastores inmediatamente, porque si es capturado podría no ser capaz de escapar. En su lugar, comienza con una investigación. Quizás una de sus víctimas escapa de su guarida. Quizás los Alastores le vean capturar a un Lupino. Barrow tiene mucho que esconder, pero no es tan bueno ocultando su pasado como los vampiros, porque él los subestima. Este mortal no sabe que hay facciones vampíricas o qué es la Camarilla, y eso es algo que los Alastores podrían usar en su beneficio. Debido a su sospechosa y peligrosa naturaleza, Barrow es también un gran candidato para una crónica que implique aliados improbables que llamen a una tregua temporal para acabar con él. En cualquier caso, en cualquier trama que involucre a este Anatema habrá muchas conspiraciones (globales y locales) que arrojar a los personajes en su camino.
- **Kyoko Shinsegawa:** Aunque los vampiros descerebrados no son grandes personajes que introducir en una crónica larga, pueden determinar el tono de los peligros de Cazar Anatemas. Como una vampira salvaje, recuerda que Kyoko hará todo lo que esté en su poder para sobrevivir. No puede razonarse con ella y es necesario acabar con ella. Aun así, Kyoko introduce una interesante área gris para los Alastores. Cuando la incluyas en una crónica, asegúrate de que los Alastores saben que se enfrentan a una pelea tremenda, porque esta Anatema es del tipo que jugará con sus Bestias. En una confrontación indirecta, podrías introducirla como un misterio que resolver y alistar a otros Vástagos que ayuden a derribarla. Después de todo, la historia de cómo se volvió salvaje durará mucho más que un enfrentamiento directo.
- **Raymond Narcisse:** La batalla entre el bien y el mal tiene el papel protagonista en una crónica que involucre a Raymond Narcisse. Aunque es un vampiro que caza a otros vampiros debido a su erróneo sentido de la justicia, Narcisse es el tipo de Anatema que buscaría aliados mortales y rompería la Mascarada para desencadenarlos contra otros vampiros. Esto convierte a Narcisse en un objetivo para los demás vampiros, ya que cualquier Anatema que asesine Vástagos, Anarquistas, Independientes y miembros del Sabbat con impunidad terminará en la lista de todo el mundo. Las tramas que incluyan a Raymond podrían no ser tan profundas como otros escenarios, ya que lo que este Anatema quiere es muy simple. Aun así, un tipo de crónica que tal vez quieras dirigir es poner a los Alastores a la defensiva y en el punto de mira de Raymond.
- **Rabbat:** Una vez reverenciada y ahora compadecida, esta Antigua Nosferatu genera muchos sentimientos encontrados entre los Vástagos. Ha estado en la Lista Roja durante bastante tiempo, y hay muchos Vástagos que no quieren verla asesinada, pero sienten que no tienen más remedio que Cazarla o que apoyar el Trofeo. Cualquier crónica que involucre a Rabbat debería incluir política de la Camarilla, ya que aparte del Clan Nosferatu algunos vampiros aún recuerdan a Rabbat antes de que fuera nombrada Anatema. Además, si los Justicar oyen el rumor de que no es una gran amenaza, los Alastores podrían verse enredados en una conspiración para ocultar la verdad al resto de la Camarilla o para revelar ese hecho a todo el mundo, y que así los Nosferatu puedan dejar de ser culpados por los brotes de la enfermedad en la actualidad.

Anatemas alternativos

Recientemente, los Justicar y los Alastores se han centrado en cómo mantener al día la Lista Roja para asegurarse de que cuando un Anatema sea eliminado, se nombre otra amenaza para reemplazarlo en un período razonable de tiempo.

Además de los Anatemas existentes, los Justicar han comenzado a identificar cierta cantidad de candidatos con un puesto justificado en la Lista debido a la amenaza que suponen para la Camarilla. Estos no-muertos y otras criaturas han causado suficientes problemas como para llamar la atención de las autoridades de la Camarilla y eso significa que están cerca de atraer la ira de algunos poderosos cazadores entre los Condenados.

Este capítulo ofrece un kit de herramientas lleno de opciones para que los Narradores personalicen la Lista Roja o la cambien para que se adecúe mejor a su crónica y estilo de juego. Quizás la Lista actual no es lo bastante larga. Las agencias del orden como el FBI tienen una Lista de los Diez Más Buscados, pero sus listas reales de más buscados son mucho más largas e incluyen cierta cantidad de diferentes categorías. Quizás los Justicar expanden la Lista Roja para incluir más amenazas, centrando a distintos Alastores en diferentes objetivos.

Casos de estudio


Los Anatemas alternativos aquí presentados son ideas para que intercambies, añadas o dejes caer en tu crónica si los trece originales no se adecúan a las necesidades de tu historia. Al cambiar personajes, puedes personalizar tu versión de la Lista Roja para que sea más marcial y menos política si ése es tu estilo favorito de narración. Otras alternativas presentan una ventana a una red de favores, alianzas o, por supuesto, traiciones que afectan a poderosos Vástagos que nunca perdonan u olvidan un desprecio, ni siquiera cuando ocurrió hace siglos.

La Camarilla funciona en gran medida en base a la promesa de alianza entre siete Clanes y su disposición por seguir las Tradiciones. Cuando esa asociación y reglas se rompen, toda la Secta sufre. Ten en cuenta cómo influyen los Anatemas a esos Clanes para cambiar aún más las metas de los personajes jugadores. Incorporar Anatemas alternativos que de alguna forma fuerzan los límites del contrato social de la Camarilla, ya sea alguien que ha despreciado la confianza del Círculo Interior o ignorado un favor debido, ofrece a los personajes la oportunidad de fortalecer o romper los cimientos de la Camarilla.

Jayne Jonestown

«La Bestia en mi interior arde, cariño, y no puedo controlarla. Oh, no. Sólo ansía tu sangre. Tu dulce y cálida sangre.»


Este hijo salvaje del Sabbat fuerza constantemente los límites de la Mascarada con actuaciones en vivo y videos musicales



PARA EL NARRADOR: AÑADIR ANATEMAS ALTERNATIVOS

Estos candidatos alternativos se ofrecen como ideas y opciones para nuevos Anatemas si tus personajes jugadores eliminan a uno o más de la lista actual. Alternativamente, si decides expandir la Lista Roja más allá de trece nombres en tu crónica, ten en consideración cómo los Justicar podrían mantener una lista de “más buscados” y cuándo revelan esos nombres adicionales. O, quizás, los Justicar reorganizan la prioridad de las Cazas y revelan esos nombres adicionales. Tal vez sólo revelan las trece amenazas principales y mantienen el resto ocultas hasta que es necesario. O puede que los Justicar reorganicen la prioridad de las Cazas basándose en los niveles de amenaza actual y envíen una lista más larga de nombres a los Alastores Rojos con sus instrucciones.

Decidas lo que decidas, recuerda que los eventos que tengan lugar ahora sientan precedente sobre cómo se ha manejado la Lista en el pasado, así que siéntete libre de introducir protocolos que tengan sentido para tu historia. Por ejemplo, si los personajes jugadores de tu crónica están acostumbrados a lidiar con grandes riesgos. Si ése es el caso, entonces, quizás los Justicar han cambiado la Lista Roja para acomodarse a un enfoque militar. Después de todo, la Camarilla no anda corta de enemigos y un entregado equipo de agentes antiterroristas entre los Alastores podría estar encargado de rastrear y destruir amenazas que vayan mucho más allá del dominio de un Príncipe concreto.



con temas vampíricos, deportes sangrientos y referencias a lo oculto demasiado basadas en hechos como para que los Vástagos las ignoren. Entre los Toreador, los portavoces y agentes de prensa del Clan han evitado, por el momento, que los mortales examinen las letras y actuaciones del Brujah Antitribu a fondo, e incluso han llegado a crear una biografía “no autorizada” que detalla los efectos especiales que Jonestown usa en sus videos para exponerlo como un fraude. Otros videos con un énfasis en los comentarios religiosos y sociales muestran entrevistas con expertos culturales que condenan la pedestre naturaleza de otra rebelde estrella del rock más que trata de ganarse la atención de un público aburrido siendo más chocante que sus predecesores. Estas artimañas de



relaciones públicas pueden haber protegido la Mascarada, pero también han enfurecido a este miembro del Sabbat y a su manada, forzándoles a hacerlo mejor y ser más inteligentes que los Toreador con cada sangriento espectáculo que organizan.

Las tácticas de conmocionar de Jonestown pueden acabar siendo su perdición. Antes de que pase mucho tiempo, el vampiro puede romper por completo la Mascarada de tal forma que ninguna interpretación explicará sus acciones. Si esto ocurriera, los Justicar ya no verán al Brujah Antitribu como una molestia y le condenarán a la Lista Roja. Por desgracia para él, Jonestown no tiene muchos aliados ni estatus en el Sabbat para que le ayuden a protegerse si los Alastores comienzan a ir tras él.

Como Anatema: Jonestown es la personificación de una amenaza pública a la Mascarada. Como Brujah Antitribu, su naturaleza rebelde atrae a los miembros más jóvenes del Sabbat, exaltándolos para que dejen de escuchar a sus Sires y se abandonen a sus impulsos primarios. Su estrella puede desvanecerse con el tiempo, pero sin importar cuando sea nominado a la Lista, seguirá teniendo suficientes parásitos y *paparazzi* a su alrededor como para impedir que la Camarilla mate a esta figura pública con facilidad. Además, sus compañeros de manada nunca se alejarán de su lado, y el vampiro casi siempre tendrá una pandilla de marionetas de sangre y *groupies* cerca.

El Anatema no debería suponer una amenaza física expresa para que los Alastores acabasen con él. La Generación de Jonestown es alta y es el tipo de vampiro que está más preocupado por revelar la verdad que por aprender Disciplinas. Lo que lo hace peligroso, sin embargo, es que el Brujah Antitribu

es un superviviente muy adaptable que sabe cómo usar bien a sus aliados y su entorno.

Jonestown supondría una excelente adicción a la Lista en crónicas centradas en el conflicto entre la Camarilla y el Sabbat. Su habilidad para espolear a jóvenes Cainitas para que entren en acción le convierte en una amenaza distinta a otros Anatemas que han cometido el mismo crimen, ya que el Brujah Antitribu es más que capaz de convencer a otros vampiros de que le sigan y así encontrar una forma mejor y mayor de romper la Mascarada.

Adonai

«No descansaré hasta que la Sangre de cada hechicero se haya convertida en polvo.»

El rebelde fundador de los Salubri Antitribu se ha ganado la ira de los Tremere, así como la de otros Clanes de la Camarilla, en un periodo de tiempo alarmantemente corto. Esto complace a Adonai, ya que desprecia completamente a los Brujos y a cualquiera que se alíe con ellos. Sólo existen rumores sobre el Abrazo y el Sire de Adonai. ¿Rechazó Adonai el camino del Clan Salubri o le expulsaron? ¿Qué llevó a los Antitribu a unirse al Sabbat? Los Justicar tienen más preguntas sobre Adonai que respuestas, y sólo esto ya es suficiente para garantizar una mayor investigación. Por desgracia, hasta la fecha no se ha interrogado ni capturado con éxito a ningún Salubri Antitribu. Todos los que ha encontrado la Camarilla han luchado hasta la muerte evitando así la furia de los Justicar y revelar las razones tras sus ataques concentrados en el Clan Tremere.

Bajo el liderazgo de Adonai, los Salubri Antitribu se han perfeccionado hasta ser guerreros fanáticos que han evolucionado a fieros y casi imparables oponentes que no retroceden en una lucha. Se rumorea que el propio Adonai ha liderado varios ataques a Capillas Tremere, y ha robado y destruido artefactos. En años recientes, los avistamientos del vampiro en el frente han disminuido, reflejando su retirada a las sombras para coordinar y planear un esfuerzo mayor para destruir a los hechiceros de Sangre.

Los Justicar creen que Adonai ha puesto mucho esfuerzo en fortalecer sus lazos con el Sabbat y ha comenzado a coordinar ataques contra territorios de la Camarilla junto con el Anatema Alex Swift mientras sus Chiquillos Abrazan a una alarmante cantidad de jóvenes Salubri Antitribu, todos ellos entusiasmados por la causa.

Capturar o matar a Adonai dejaría lisiada a la Línea de Sangre, protegería los arcanos secretos de los Tremere y prevendría su extinción. El Clan ha pasado varios meses trabajando para convencer a los Justicar de que Adonai es una amenaza para todos los Clanes, no sólo el suyo, y busca activamente deshacerse de viejos rencores para sobrevivir a la tormenta que se avecina.

Como Anatema: Adonai representa un antagonista con múltiples facetas que puede ser Cazado por diversas razones. El Salubri Antitribu es un objetivo militar porque, en al menos una

facción del Sabbat, es un líder poderoso e influyente. Su baja Generación y rara Línea de Sangre le dan ventaja sobre otros Cainitas, y hay algunos miembros del Sabbat que buscan usar lo que sabe en su beneficio. A pesar de lo que otros Clanes sienten por los Tremere, Adonai busca saquear sus Capillas y tomar posesión de sus más oscuros secretos. Esto solo es suficiente para forzar a los Justicar a reunirse y tomar nota, pues les guste o no, los Tremere son miembros de la Camarilla y un ataque contra los hechiceros de Sangre no debería quedar sin castigo.

Adonai podría ser una adición de alto nivel a la Lista Roja y debería ser tratado a la par con otros Antiguos. Como Petaniqua, Adonai es una amenaza activa que planea y ataca objetivos específicos. En lugar de cazar Infernalistas o Malkavian, Adonai en cambio crea Chiquillos y desea el exterminio de los Tremere.

Las crónicas que involucren a este vampiro pueden ir desde un vigoroso enfoque Sabbat contra Camarilla o una historia de motivaciones políticas que involucre a un Clan de la Camarilla que desee ayudar a los Tremere a cambio de sus rituales clave.

Madame Guil

«Estas largas noches pueden estar llenas de sangre, pero están vacías sin amor.»

Esta vieja Justicar y miembro del Clan Toreador recientemente ha renegado de la Camarilla y abandonado la organización marchándose en dirección desconocida. Aunque sirvió cuatro mandatos como Justicar y era experta en descubrir espías del Sabbat y Antitribu, otros Vástagos empezaron a sospechar de la verdadera lealtad de la antigua Toreador después de la investigación que ella hizo de un asesinato perpetrado por la Mano Negra. Según pasaba el tiempo, otros comenzaron a creer los rumores que la seguían. Madame Guil había tomado un amante del Sabbat. La Toreador ejecutó brutalmente a Vástagos inocentes que amenazaban con exponerla como Antitribu. La Mano Negra manipuló a Madame Guil, prometiéndole favores y estatus dentro del Sabbat a cambio de su ayuda para encubrir sus asesinatos.

En medio de estos rumores, los Justicar empezaron a preocuparse de que la verdadera causa de las acciones de la Toreador Antitribu no fuera su desertión a favor del Sabbat, si no su cada vez más deteriorada Humanidad. Se preguntaron en privado cuánto sería capaz uno de ellos de mantener su cordura antes de sucumbir a la Bestia, y cómo la muerte de Madame Guil dañaría su imagen.

La verdad sobre lo que Madame Guil y su amante Luc desean sólo lo saben ellos. A pesar de los detalles de su malhadada relación, el Sabbat tampoco admite traiciones. Si Luc también ha desertado del Sabbat, no faltarán cazadores rastreándolos y no hace falta decir lo que pasaría si Guil fuese capturada e interrogada por ellos.

Como Anatema: Si los actuales Justicar pusieran a Guil en la Lista Roja, la Antitribu sería la primera Justicar desde LaMont, también Toreador, en traicionar a la Camarilla y

ser nombrada uno de sus más buscados enemigos. Este acto sería una vergüenza para el Clan Toreador de la que no podría sobreponerse con facilidad y los demás Clanes no pasarían por alto una traición de esta magnitud.

Como amenaza física, Guil es inmensamente poderosa. Es una enérgica sexta Generación con un dominio considerable de diversas Disciplinas y una mente táctica excelente. Tener a Guil en la Lista Roja ofrece a los Narradores muchas opciones, que van desde el peligro inminente de los personajes al enfrentarse a tan poderosa enemiga hasta una tortuosa crónica política en la que los más altos rangos de la Camarilla están conmocionados ante la desertión y la traición de uno de los oficiales de mayor confianza del Círculo Interior.

El Noah

«Sobrevivo.»

Algunos Vástagos no están convencidos de que el Matusalén Enkidu, un antiguo Anatema, fuera destruido, y ahora creen que el Gangrel es mantenido prisionero por el Círculo Interior. Tras la batalla final, los pocos Vástagos supervivientes que informaron a los Justicar lograron evitar la cuestión sobre cómo una ancestral criatura que había sobrevivido a incontables guerras a lo largo de cuatro milenios podía haber sido derribada con tanta facilidad. Persisten los rumores sobre un acuerdo secreto entre Antiguos de los Clanes Gangrel y Ventrue acerca del Matusalén y su falso semblante Sabrina.



La mayoría de Alastores comprenden que, si hay algo de verdad en estos rumores, la demostrada supervivencia de Enkidu y su álter ego podrían acabar con cualquier confianza en la Lista Roja y sus actuales estándares (y también con ellos mismos). Por esta razón, otros Vástagos están convencidos de que, si aparecen pruebas de una conspiración, los Justicar y Alastores se moverán rápidamente para cubrir sus rastros.

Si Enkidu sigue activo, el ancestral Gangrel ha enmudecido y puede haber encontrado un lugar seguro para entrar en un largamente pospuesto Letargo. Los Alastores que en el pasado dieron Caza al egoísta Matusalén saben que su habilidad para cambiar de forma hace casi imposible decir lo que El Noah podría estar haciendo noche tras noche. Puesto que la personalidad de Enkidu Sabrina fue descubierta, es posible que el Gangrel haya fingido su propia muerte y creado una nueva máscara para acechar a los Vástagos de una forma distinta a como lo hacía en el pasado.

Como Anatema: Mantener a Enkidu en la Lista Roja o volver a añadirle sumaría otro ancestral y casi indestructible Matusalén a la Lista, lo que haría la tarea de los Alastores aún más peligrosa. Enkidu, un Gangrel de Cuarta Generación, posee una amplia variedad de Disciplinas, así como un número indeterminado de guardianes animales Ghoul para protegerlo. Y, como Kemintiri, Enkidu puede cambiar de forma, lo que hace casi imposible localizarle.

Si los demás Clanes pueden demostrar que el Clan Gangrel conspiró para eliminar a uno de sus Antiguos de la Lista Roja, las repercusiones políticas contra ellos podrían ser severas y duraderas. Aun así, los Gangrel no serían los únicos en sufrir la caída. ¿Quién habría ayudado a que sucediera tan astuto subterfugio? ¿Los Ventrué? ¿Los Brujah? ¿Qué Clan ganaría más con la supervivencia de Enkidu?

Takuma Sononda

«Lo que es tuyo, es ahora mío. Para siempre.»

Sononda, tiempo atrás el Primogénito Malkavian de Seattle, era muy influyente y el Príncipe lo escuchaba en muchos asuntos, incluyendo los protocolos de seguridad interna y elegir a qué Vástagos se les debería garantizar el derecho del Abrazo. Como aliado de confianza, el Príncipe confiaba en Sononda para vigilar potenciales problemas que tuvieran lugar en los límites de la ciudad.

En algún momento de la última década, la ciudad costera comenzó a atraer cada vez a más Anarquistas que buscaban refugio. Sononda se percató del repunte de vampiros y avisó a los demás Primogénitos de que su presencia, al juntarse con la de los demás Vástagos que también querían dominio en Seattle, tensaría los límites de la Mascarada. Sononda, con el apoyo de los demás Primogénitos, logró convencer al Príncipe de esta potencial ruptura de la Mascarada.

El Príncipe creyó que los nuevos vampiros eran disuadidos de permanecer en la ciudad durante más de una semana. De lo

que nadie se percató es de que muchos nunca dejaron Seattle. Sononda, encargado de pedirle que se marcharan, había estado emboscando y Diabolizando a los forasteros. Conforme la Humanidad del Malkavian comenzaba a deteriorarse, las acciones del Primogénito terminaron por ser descubiertas por el Sheriff. Por desgracia, Sononda logró huir de la ciudad antes de ser atrapado.

Como Anatema: Por lo general, cualquier Vástago que viole la Tradición de la Destrucción sería un asunto con el que deberían lidiar el Príncipe y el Sheriff locales. Sin embargo, Sononda era un Primogénito Malkavian respetado cuyos aliados incluían al Justicar Petrodon y cuya influencia se extendía hacia el Norte por todo Canadá. Añadir a Sononda a la Lista Roja mostraría que los Justicar están dispuestos a imponer las leyes de la Secta a pesar de las conexiones de un Vástago o su estatus. Considerando que Sononda haya abandonado la ciudad, añadir al Malkavian a la Lista Roja significa que el viejo Primogénito no podrá simplemente huir a otro dominio.

Sullivan Dane

«Dios, no flaqueé cuando supe la verdad. En su lugar, Tú me diste la fuerza para convertirme en un cazador.»

Dane es uno de los cazadores de vampiros más peligrosos que existen en la era actual. Se sospecha que este mortal es responsable de la muerte de más Vástagos que ningún otro desde la fundación de la Camarilla. Muchos Vástagos trataron de tenderle trampas accediendo a su influencia en el FBI y los departamentos de policía de Chicago, Nueva York y Detroit. En lugar de atacar al cazador directamente, algunos Vástagos recurrieron a tácticas menos obvias para desacreditar y privar de recursos sus operaciones. Cuando las sutilezas no funcionaron, otros plantaron falsas pruebas para que fuera arrestado o se viera comprometido. A pesar de estos ataques, la caza de Dane continúa hasta el día de hoy.

Sullivan Dane es un antiguo jesuita que sabe y comprende más de lo que debería sobre los Vástagos y su folclore. Se cree que es un agente independiente, pero algunos piensan que puede estar conectado con una organización mayor y resiste bien ante las amenazas.

Dane puede ser descrito como más alto que la media con una constitución atlética y rasgos finos y afilados, pelo negro y ojos verdes. Las únicas marcas distinguibles que posee son graves marcas de quemaduras que entrecruzan sus manos y antebrazos, las cuales cubre con un par de gruesos guantes.

Como Anatema: Como Christopher Barrow, Dane representa el voto de los Justicar de cazar y destruir a aquellos mortales que se atreven a torturar, manipular o juzgar a los Vástagos.

Si los Justicar ponen a Dane en la Lista Roja, su nominación es un claro signo de que ven a este mortal como una amenaza global para todos los Vástagos. Además, el cazador de vampiros debería ser tratado como un ejemplo vivo de por qué la Mascarada es tan importante. Ese recién nombrado Anatema representaría una importante lección de moralidad para todos los Vástagos.



SENDA DE LAS REVELACIONES PERVERSAS

Apodo: Corruptores.

Virtudes: Convicción e Instinto.

Porte: Corrupción. Sucumbir a los caprichos de un amo demoníaco es una profecía realizada. El modificador de Porte se aplica siempre que el Infernalista trata de alejar a otro vampiro de su Senda.

Creencias básicas: Los vampiros son simplemente una expresión del mal sobrenatural del Mundo de Tinieblas. Aunque los vampiros son criaturas de gran poder y depravación, palidecen en comparación con las ancestrales criaturas que residen en el Infierno más allá de los reinos de los muertos. Éste, entonces, es el credo de los Corruptos: todos los vampiros no son más que juguetes de los demonios del Infierno, y el lugar apropiado para el vampiro es reconocer la supremacía de estos amos infernales. Algunos vampiros se deleitan en sus naturalezas perversas, extienden su inmundicia, y se ven como señores del vicio. Los verdaderos amos, susurran los Corruptores, son las criaturas formadas de la esencia espiritual de la malevolencia, los demonios que esclavizan y devoran almas humanas.

Para seguir la Senda de las Revelaciones Perversas, un vampiro debe creer que todos los vampiros fueron creados para servir a un mal mayor, y que tanto demonios como entidades infernales son heraldos mayores de la mancha que causan los vampiros. Todos los Corruptores reclaman uno o más patrones “infernales” y extienden la marca concreta de vitriolo adoptada por éstos. Los vampiros que siguen la Senda de las Revelaciones Perversas afirman haber recibido tremendos poderes y un lugar en la jerarquía infernal a cambio de servidumbre absoluta y el sacrificio de sus propias almas, y las almas de sus víctimas. Con tales incentivos, los Corruptores actúan para

envenenar a sus compañeros vampiros, esperando terminar por convertirlos a su causa para que así puedan tomar sus legítimos (y subordinados) lugares en la jerarquía del Infierno.

Dado que los seguidores de la Senda de las Revelaciones Perversas se entregan a diversos señores demoníacos, paradójicamente controlan sus acciones al servir a los intereses de sus patrones. Obviamente, otros vampiros odian y temen a los Corruptores porque eliminan la voluntad de un vampiro y lo fuerzan a abandonar sus propios intereses. La Camarilla considera a los Infernalistas una amenaza contra la seguridad de la organización y la Mascarada, mientras que el Sabbat aborrece a cualquiera que se esclavice voluntariamente en favor de algún gran poder invisible, ya sea un archidemonio o un Antediluviano.

Por su parte, la mayoría de seguidores de la Senda de las Revelaciones Perversas considera a ambas Sectas débiles y erradas, dada su incapacidad para reconocer a los señores infernales y su proclamada “moralidad”, ya sea en la forma de la descarriada protección que la Camarilla hace de la Mascarada que preserva tanto a humanos como vampiros o en la forma de la santa cruzada del Sabbat para liberar a los vampiros de la tiranía de los Antiguos. Aun así, los Corruptores se mueven sigilosamente en ambos círculos, influyendo de forma sutil a otros vampiros y arreglando la caída de los Antiguos que se alzan contra sus amos demoníacos.

Por último, la Senda de las Revelaciones Perversas abraza la maldad interior como herramienta para la oscuridad exterior. Los estudiantes de la Senda se presentan en muchas formas, pero todos han vendido su alma con la esperanza de avanzar en una jerarquía basada en corrupción y depravación. Por medio de una servidumbre maliciosa, los Corruptores buscan elevarse por encima de otros vampiros, los cuales creen que un día serán puestos en cintura por sus señores infernales.

Los seguidores de códigos éticos más rígidos encuentran a los Corruptores afectados e irrisorios. ¿Por qué realizar tan ostentosas muestras de adolescente y frívola “maldad”?

Ética de la Senda

- Eres el sirviente de un mal superior. Sirve bien a tus amos y tu posición se elevará.
- Debes convencer a otros vampiros de lo correcto de tu causa. Usa falsedades y ataca sus debilidades siempre que sea posible.
- Combate a los vampiros que se esfuerzan por cualquier apariencia de honor o bondad. Están errados.
- Nunca reveles tus auténticos motivos. Los demás no pueden perjudicarte si no saben las metas por las que estás trabajando.
- Es aceptable enzarzarse en intrigas con los servidores de otros demonios, pero tu lealtad a tu señor y a sus demás siervos debe ser absoluta.
- Usa a la Bestia como una herramienta para extender tu mal.

Historia

Aunque muchos vampiros creen que la Senda de las Revelaciones Perversas fue fundada por un grupo de Infernalistas en el siglo XVII (o como parte de un culto a la muerte medieval durante la Edad Oscura), la verdad es que los vampiros, como los humanos, han prometido sus almas a los poderes infernales desde tiempos inmemoriales.

Aunque siempre han existido vampiros impíos, la codificación actual de esta Senda y sus filosofías no ocurrió durante el Renacimiento. La Senda de las Revelaciones Perversas no tomó forma hasta que se crearon las demás Sendas, los Corruptores subvierten lo que ya existe.

A pesar de ser Infernalistas, los Corruptores nunca se han unificado más allá de un propósito genérico dado que cada uno sirve a un amo demoníaco distinto. Un grupo que ha jurado servir a un demonio está tan inclinado a trabajar en contra de una banda distinta de Corruptores como lo estaría de hacer algo en contra de una coterie o una manada de vampiros.

Prácticas actuales

Aunque los Corruptores no tienen una estructura unificada, comparten algunas prácticas comunes. La mayoría les involucran a ellos mismos en inmorales rituales en los que hacen sacrificios a sus señores oscuros. Aunque los sacrificios humanos son comu-

nes, no es algo universal en absoluto. Para estos Infernalistas, la importancia yace en el simbolismo del propio sacrificio, así que el sacrificio humano es realmente el de la comunidad, la moralidad y el libre albedrío. Además, todos los Corruptores acostumbran a traer a otros al rebaño por medio de coacción o compulsión. El atractivo del poder sin responsabilidades de ninguna clase de conciencia resulta tentador para muchos vampiros o humanos. De hecho, la unificación de prácticas entre los Corruptores es sólo evidente porque muchos de sus amos infernales desean devociones similares.

Aun así, los Infernalistas leales reafirman su devoción cada noche; los poderes oscuros son notoriamente veleidosos con aquéllos que muestran cualquier signo de debilidad. Los Corruptores aprecian usar peones e intermediarios, especialmente ingenuos mal informados, para que satisfagan las metas y devociones de sus amos. Los seguidores de esta Senda rara vez Abrazan a otros (para evitar crear una potencial amenaza a su propio poder), pero hacen un copioso uso de los Vínculos de Sangre entre mortales y vampiros por igual.

Por último, los Corruptores pueden encontrarse entre los más depravados aspectos de la sociedad. La propagación de plagas virulentas, el secuestro y la tortura de familias, la maquinaria de los cárteles que proveen vicio y adicción... Cada Corruptor tiene una especialidad, una forma de malevolencia perfeccionada y practicada hasta un punto de sublime exquisitez grotesca. Los Corruptores de los Decani, los señores de la enfermedad, alientan al explosivo crecimiento de barriadas y poblados chabolistas en los que la gente se ahoga en su propia inmundicia. Los hijos de Chykas el Hendido, un demonio de conflictos, promocionan cuidadosamente los enfrentamientos y disensiones emocionales entre amigos y socios hasta que sus pasiones estallan en asesinatos y terror. Los servidores de Nulpheggorth, un demonio de venganza, crean cultos de macabros seguidores que cenan la decantada materia cerebral de aquéllos que fallan a sus señores oscuros y prometen poder y vida eterna a aquéllos que no lo hacen.

Los años venideros serán oscuros, de hecho, ya que los Corruptores plantan sus semillas en un mundo demasiado maduro y listo para reventar por su propia podredumbre.

Descripción de los seguidores

El Corruptor “típico” es inteligente, carismático y despiadadamente inmoral. Estos Corruptores usan su encanto y astucia para traer al rebaño a esbirros menos hábiles y competitivos a los que manipular en pos de sus oscuros propósitos. Los Corruptores suelen escoger esclavos en base a su fuerza y su tendencia a dejarse influir con promesas de poder.

La mayoría de Corruptores no revelan su verdadera naturaleza hasta que sus amos demoníacos se lo ordenan, y se disfrazarán como vampiros de la sociedad predominante en su zona para así mezclarse. Cuando un Infernalista es descubierto, la

JERARQUÍA DE PECADOS DE LA SENDA DE LAS REVELACIONES PERVERSAS

Puntuación	Guía moral	Razonamiento
10	Mantener cualquier muestra de bondad u honor	Finge bondad, pero nunca asumas que eres nada salvo un sirviente del mal.
9	No cumplir con una devoción cotidiana	El servicio adecuado requiere afirmación constante.
8	Ayudar a otros cuando no te reporta beneficios	La compasión y la ayuda son sólo herramientas para poner a otros en deuda contigo.
7	Dejar pasar una oportunidad de adquirir poder temporal	El poder en el mundo material es el medio por el que se expresa la voluntad de los señores infernales.
6	Perseguir tus propios intereses	La voluntad del amo es más importante que la tuya propia.
5	No colaborar con otros seguidores de tu amo	Los objetivos del amo son promovidos mejor con unidad frente a sus oponentes.
4	No ser capaz de aprovechar una oportunidad para satisfacer los objetivos de tu amo	Promueve la voluntad de tu amo siempre que sea posible.
3	Proporcionar metas infernales a no conversos	Nunca revelar a los foráneos los verdaderos motivos de tu amo para que así no pueda ser combatido.
2	No lograr corromper o destruir a otros vampiros	Todos los vampiros deben reconocer su lugar como agentes del mal o ser destruidos.
1	Desobedecer a tu amo infernal	Debes servir a los intereses de tus superiores en el Infierno.

conmoción por su existencia pone a la comunidad vampírica local patas arriba, y llama la atención de los cazadores que le pisan los talones y le fuerzan a abandonar la zona. A menudo, un Corruptor lleva una “doble no-vida” en la que actúa como un modesto pero leal miembro de una Secta vampírica mientras mantienen cuidadosamente ocultos sus asuntos privados.

Seguir la Senda

Todos los Corruptores deben estar preparados para poner los deseos de sus amos por encima de sus propios deseos egoístas. En cualquier momento, el Corruptor podría ser llamado a servir de herramienta, o incluso de comida, para su señor infernal, y debe obedecer sin reparo alguno. Cada meta, cada deseo del Corruptor, debe plegarse en todo momento a favor de hacer avanzar la misión de su amo demoníaco. Y, siempre que sea posible, el seguidor también debe traer conversos al rebaño para que reconozcan la superioridad de una oscuridad mayor.

Cada señor infernal tiene sus propias metas; la mayoría son categorizados por una forma específica de un “mal” reconocido. Así, el sirviente juramentado de un Señor de la Enfermedad podría tener por tarea extender plagas y comprometer logros médicos, mientras que el agente de un Duque de la Violencia probablemente empujará a otros vampiros a actos de frenética destrucción y cruento combate siempre que sea factible.

Los Corruptores más efectivos promueven los objetivos de sus amos demoníacos de forma sutil e indirecta. Un sirviente del caos que se embarca en una ola de asesinatos a lo largo de

seis estados, sólo atraerá atención indeseada sobre sí mismo, mientras que uno que silenciosamente anima a otros vampiros a infiltrarse en la policía local y los fuerza a disparar a mortales inocentes, promueve la labor de su amo de mejor forma. Los Corruptores que traman y conspiran de esta forma no sólo cumplen con los deseos de sus amos, sino que también logran reclutar a otros vampiros. Ambas cosas aseguran su supervivencia.

Habilidades comunes: Los adeptos más perspicaces y arteros de esta Senda desarrollan un significativo Ocultismo. Subterfugio, Etiqueta, Intimidación y Empatía también son útiles para atraer conversos u ocultar la propia naturaleza. Los Corruptores más marciales estudian la suficiente Pelea y Pelea con Armas para defenderse en confrontaciones físicas.

Disciplinas preferidas: Los seguidores de la Senda de las Revelaciones Perversas se protegen reuniendo información con *Auspex* y desarrollando vínculos de lealtad con *Presencia*. Muchos también estudian *Magia de Sangre*, incluyendo *Taumaturgia* y *Necromancia*, enseñadas por sus señores infernales.

Rituales de Taumaturgia Oscura

Todos los rituales de Taumaturgia tienen puntuaciones. Aunque son un tipo de *Magia de Sangre* infernal, los rituales de Taumaturgia Oscura siguen muchas de las mismas reglas que los rituales de Taumaturgia estándar que aparecen en el



V20, pág. 229. La puntuación de un ritual es el menor nivel de Taumaturgia (o Taumaturgia Oscura) que necesita un vampiro antes de tratar de usarlo. Por ejemplo, un vampiro debe haber dominado el tercer nivel de Taumaturgia como requisito básico antes de realizar el ritual Felis Negrum. Además, como los demás rituales de Taumaturgia, los rituales de Taumaturgia Oscura deben aprenderse antes de poder usarse. Por lo general, cuanto mayor sea el nivel del ritual, más tiempo lleva estudiarlo, aunque la ayuda de demonios puede acelerar el proceso.

Los rituales de Taumaturgia Oscura requieren superar una tirada de Inteligencia + Ocultismo, cuya dificultad es el nivel del ritual +3 (con un máximo de 9). Sólo se necesita un éxito para que funcione un ritual, pero algunos hechizos pueden requerir más éxitos o tener efectos variables dependiendo de lo bien que funcionase la tirada. Si la tirada falla, el hechizo puede sencillamente no tener efecto o el Narrador puede determinar un interesante efecto secundario.

Si el jugador fracasa en la tirada, su vampiro ha fallado al realizar el ritual de una forma que ha incurrido en la ira de su señor demoníaco. Los efectos de fracasar quedan a discreción del Narrador, pero deberían ser graves y tener efectos duraderos en el Corruptor. Quizás el vampiro ha logrado enfadar a un nuevo habitante del Infierno que trata de usarle para atacar a su amo demoníaco. O quizás el Corruptor ha revelado accidentalmente que es un Infernalista a todos los vampiros dentro de un radio específico desde su localización.

A menos que se mencione lo contrario, se necesitan cinco minutos por nivel para conjurar cualquier ritual. Para más información sobre las Sendas de Taumaturgia Oscura, ver **Ritos de la Sangre**.

Rituales de nivel uno

Maldición de Edipo

Maldición de Edipo ciega completamente al objetivo del vampiro. Requiere que el taumaturgo encienda una vara de incienso pesado, el humo del cual se cree que nubla místicamente la visión del objetivo.

Sistema: Este ritual ciega a un único objetivo. El conjurador no necesita ver o estar en presencia de la víctima para hacerlo funcionar. Sin embargo, el taumaturgo sí que ha de conocer el nombre y apariencia del objetivo. Maldición de Edipo tiene efecto durante un número de horas igual a 5 menos la Resistencia del objetivo.

Rituales de nivel dos

Video Nefas

El conjurador ruega a los demonios que respondan a sus preguntas, revelen secretos ocultos o desentrañen complejos

misterios. Aun así, la mayoría de demonios no son omniscientes y la efectividad de este ritual está limitada por los conocimientos del demonio. Video Nefas no tiene efectos visibles o discernibles, lo que hace de él uno de los preferidos entre los Corruptores. Los vampiros con Auspex podrían detectar la sombría silueta de un *imp* u homúnculo susurrando al oído del taumaturgo oscuro. Para que este ritual tenga efecto, el conjurador debe romper un hueso seco por la mitad.

Sistema: El número de éxitos acumulados en la tirada determina la extensión de la información que debe revelar el demonio. El conjurador sólo puede hacer una pregunta al demonio, pero puede realizar este ritual tantas veces como quiera.

1 éxito	Sí o no.
2 éxitos	Una frase corta.
3 éxitos	Un resumen descriptivo (3 o 4 frases).
4 éxitos	Una respuesta completa.
5 éxitos	Una respuesta enciclopédica, la cual puede incluir la historia sobre el tema, los personajes interesantes involucrados o incluso saber apócrifo nunca antes conocido por mortales o vampiros.

Rituales de nivel tres

Felis Negrum

Este ritual convierte al taumaturgo u otro individuo en un gato negro. El taumaturgo debe quemar un pelo del bigote de un gato negro o la piel de un gato blanco e inscribir el nombre del objetivo en un trozo de cristal con su propia sangre.

Sistema: Si el Infernalista usa Felis Negrum sobre sí mismo, puede revertir a su forma a voluntad. Si se usa sobre un Ghoul, el hechizo dura sólo 24 horas. Si se usa sobre otro vampiro, dura 12 noches menos una noche por punto de Fuerza de Voluntad permanente que posea la víctima en el momento de la transformación.

Un objetivo puede resistir los efectos de Felis Negrum de forma consciente o inconsciente si supera una tirada enfrentada contra la Fuerza de Voluntad del taumaturgo. Este ritual requiere que el conjurador gaste un punto de Sangre. El objetivo adquiere todos los Rasgos (incluidos los Atributos Mentales) de un gato durante el resto de la transformación. Para los Rasgos de los gatos, ver V20 pág. 389.

Rituales de nivel cuatro

Dominio Secreto de la Plaga

Dominio Secreto de la Plaga provoca que la víctima se vuelva “enferma por naturaleza”, pierda todo interés en sus actividades habituales o en mantener su apariencia personal

y termine por no ver razón alguna para continuar con su vida o no-vida hasta caer en Letargo o en depresión crónica.

El Infernalista debe realizar el ritual frente a un incensario, el cual apaga con sangre mortal recién derramada al completarse el ritual.

Sistema: Los efectos de este ritual duran 24 horas. Por cada éxito por encima de 2, se añade otro día a la depresión de la víctima. Mientras la víctima sufre a causa de Dominio Secreto de la Plaga, el taumaturgo oscuro puede seguir realizando el ritual para añadir más tiempo a su aflicción. Si el ritual continúa durante diez días, la víctima entrará en Letargo si es un vampiro y cometerá suicidio si es un mortal.

Para activar este ritual, se requieren 2 puntos de Sangre. Deben tomarse de un “donante” distinto al taumaturgo oscuro.

Rituales de nivel cinco

Cerrar los Caminos

El Infernalista que realiza este ritual no lo hace a la ligera, ya que es mucho más difícil deshacer Cerrar los Caminos que conjurarlo. Aunque esta maldición no mata necesariamente al objetivo, sí que lo abruma con una marea de terrible desgracia. Para realizar el ritual, el conjurador apaga catorce llamas con sus propias manos, nombrando a su prevista víctima con cada llama apagada.

Sistema: Un ritual adecuadamente conjurado causa una indecible mala suerte a la víctima. Esto significa que cualquier éxito causará un fracaso automático en las tiradas de la víctima durante un período de tiempo específico. Trata este fracaso como un 1 “fantasma” en las tiradas de dados, como si la víctima siempre tuviera un 1 adicional al lanzar los dados. Así, si el objetivo no obtuvo éxitos en la tirada, pero no tuvo ningún 1, seguiría teniendo un fracaso, ya que el 1 “fantasma” convirtió su fallo en fracaso. De igual manera, si la víctima obtiene algún éxito en su tirada, sustrae uno de ellos a causa del 1 “fantasma”.

La duración de Cerrar los Caminos es la siguiente:

1 éxito	Una noche.
2 éxitos	Una semana.
3 éxitos	Un mes.
4 éxitos	Un año.
5 éxitos	Diez años.

El conjurador debe sacrificar 2 puntos de Fuerza de Voluntad permanente cuando activa este ritual para mantener a raya el Röttschreck causado por las llamas y arrojar la maldición sobre la cabeza de su víctima. Sólo el taumaturgo oscuro que invoca esta maldición puede romperla, y para ello debe cortar su propia mano izquierda y gastar 2 puntos más de Fuerza de Voluntad permanente.

En el Infierno

En el Infierno permite al conjurador adentrarse en el propio Infierno. No se sabe por qué querría un Corruptor entrar voluntariamente en el ardiente Infierno, pero algunos Infernalistas capturados han afirmado que hay grandes recompensas para aquéllos que se presentan cara a cara ante sus amos, incluyendo poderosos artefactos impíos y saber oculto. Para activar este ritual, el conjurador debe lavar todo un muro con la sangre de niños sacrificados; el muro se convierte entonces en un portal al Infierno.

Sistema: Se requieren 24 horas para conjurar este ritual, durante las cuales el taumaturgo oscuro debe permanecer completamente despierto. Al final del ritual el portal se abre y permanecerá abierto un número de horas igual a la Fuerza de Voluntad del conjurador.

Aunque cualquiera puede atravesar la puerta al Infierno, los habitantes de éste no pueden escapar por este portal al mundo mortal. Sin embargo, pueden tratar de negarle la salida a cualquier vampiro que haya invadido su reino de eterna tortura.

Rituales de nivel variable

Invocar a la Hueste

Invocar a la Hueste, uno de los rituales preferidos de los Corruptores, atrae a un demonio o un espíritu torturado del Infierno al plano terrenal. La criatura aparece por medio del poder del ritual y sigue las instrucciones del taumaturgo al pie de la letra.

Aunque es uno de los rituales favoritos de los Corruptores, la mayoría de demonios se molestan si son invocados y se les da órdenes de esta forma. Pueden volver más tarde por voluntad propia para atormentar al aspirante a hechicero, y siempre buscan subvertir las órdenes del taumaturgo oscuro al explotar las debilidades de sus instrucciones.

Los demonios toman muchas formas, aunque generalmente pueden disfrazarse para pasar desapercibidos entre la humanidad. Por esta razón, el conjurador debe conocer el nombre verdadero exacto del demonio al que desea invocar para que este ritual tenga efecto.

Sistema: Para realizar este ritual se requiere una hora por nivel. Por ejemplo, invocar a un *imp* lleva sólo una hora, mientras que una sombra requiere tres. El demonio invocado sirve al taumaturgo durante 10 horas menos el nivel del ritual. Como ejemplo, un *imp* serviría al conjurador nueve horas mientras que una sombra le serviría sólo siete.

Durante este período de servidumbre, el demonio no puede dañar al conjurador y debe seguir sus instrucciones exactas de

forma literal. Cuando termina la duración de la servidumbre, el demonio se desvanece en una nube de azufre y vuelve al Infierno. Aun así, puede regresar más adelante por voluntad propia para igualar el marcador.

Nivel	Tipo de demonio	Estadísticas
1	<i>Imp</i> , un estúpido demonio esclavo	Atributos Físicos 1, Inteligencia 1.
3	Sombra, un alma atormentada	Atributos Físicos 2, Atributos Mentales 2.
5	Señor del Pozo, un sargento de armas demoníaco	Atributos Físicos 3, Atributos Mentales y Sociales 2.
7	Demonio noble menor, un gobernante de un territorio del Infierno	Todos los Atributos 3 o más. Entre 10 y 12 puntos de Disciplinas.
9	Demonio mayor. No es una elección inteligente para forzarle a servir...	Todos los Atributos 5 o más. Un abrumador despliegue de Disciplinas.

Vincular al Intruso

Para algunos Corruptores no es suficiente atraer a una entidad demoníaca desde las profundidades del Infierno. Vincular al Intruso permite al conjurador forzar a un demonio invocado por otro taumaturgo oscuro a que le sirva. Esto permite al nuevo conjurador dar órdenes al demonio como si lo hubiera invocado él mismo.

Para que el taumaturgo oscuro pueda arrebatarse un demonio a otro infernalista, el conjurador debe negociar en secreto con la entidad demoníaca para cambiar de forma efectiva de amo. Algunas tácticas pueden incluir prometer un botín de almas al demonio como pago, crear un ritual que permita al conjurador radiar el nombre verdadero del demonio, el cual es más poderoso que muchos de sus nombres comunes, o sacrificar un objeto o un lujo valiosos como la Sangre del vampiro que reemplace la oferta original del conjurador.

Sistema: El nivel del ritual depende de la potencia de la entidad a vincular (ver la tabla de Invocar a la Hueste). Se requieren 10 minutos por nivel para realizar Vincular al Intruso, y los Corruptores deberían esperar que el conjurador original probablemente jure vengarse.

Al igual que con Invocar a la Hueste, el taumaturgo oscuro debe conocer el nombre del demonio. Sin embargo, el conjurador debe obtener más éxitos en la tirada que los acumulados por el invocador original cuando éste convocó al demonio por primera vez. Si la vinculación tiene éxito, el demonio sirve al taumaturgo oscuro durante el resto de su período de servidumbre sin comenzar uno nuevo. Es posible que este demonio vuelva para castigar al taumaturgo oscuro por obligarle a servir y puede incluso enfrentar a ambos invocadores el uno contra el otro.

NOMBRES TEMIBLES, LISTA ROJA

Hay algunas amenazas que trascienden el dominio local de un Príncipe y se convierten en enemigos de todos los Vástagos de la Camarilla. A causa de sus crímenes, estos Anatemas se vuelven objetivos de una Caza de Sangre mundial. Los monstruos de la Lista Roja no son simples rivales políticos, han sido denominados enemigos por los Justicar.

Nombre Temibles, Lista Roja explora la lista de “Más Buscados” de la Camarilla, enumerando a aquellos considerados los más peligrosos por los Justicar y sus ayudantes, los Alastores. Incluye detalles sobre los Anatemas que componen la Lista Roja, así como sobre aquellos que los Cazan. También aporta a los Narradores un kit de herramientas para dirigir crónicas centradas en los Alastores.

Nombre Temibles, Lista Roja incluye:

- Un vistazo en profundidad a las 13 criaturas consideradas Anatema por los Justicar de la Camarilla.
- Una historia de la Lista Roja desde la primeras noches de la Secta a la actualidad.
- Consejos para crear personajes Alastores y dirigir una crónica con ellos.
- Nuevos sistemas, incluyendo la Senda de las Revelaciones Perversas y Rituales de Taumaturgia Oscura.



EDICIÓN 20° ANIVERSARIO
VAMPIRO
LA MASCARADA



NOSOLOROL

