SABER DE LOS CLANES



EDICIÓN 20°ANIVERSARIO

VAMPIRO

LA MASCARADA

SABER DE LOS CLANES



EDICIÓN 20°ANIVERSARIO

VAMPIRO

LA MASCARADA

Créditos

Autores: Alan Alexander, Kevin Czarnecki, Joshua Doetsch, Matt McElroy, Andrew Peregrine, Ree Soesbee, Rob Wieland y Christopher Wilde.

Desarrollo y textos adicionales: Eddy Webb.

Desarrollador asociado: Evan Wood.

Equipo de asistentes de desarrollo: David Hill y Matt McElroy.

Editora: Carol Darnell.

Dirección y diseño artístico: Michael Chaney.

Ilustraciones: Sam Araya, Tim Bradstreet, Michael Gaydos, Christine Griffin, Forest Immel, Mark Kelly, Ken Meyer Jr., Glen Osterberger, Efrem Palacios y Andrew Trabbold.

Ilustración de cubierta: Tim Bradstreet.

Los murciélagos ciegos y el elefante, reimpresión a partir del **Libro de Clan: Malkavian** de Daniel Greenberg

Agradecimientos especiales

A **todos los autores de los Libros de Clan originales** por dejarnos un material alucinante. Esperamos haberle hecho justicia.

A **Rich "En serio, ¿cómo funciona Skype?" Thomas** por seguir luchando con la tecnología bien establecida.

A **Mike "¿*Cuántos* cambios?" Chaney** por soportar mi necesidad de que las comas estén perfectamente colocadas.

A **Alan "Hechicería Brujah" Alexander, Joshua "True Detective" Doetsch, Andrew "Lasombra Flipatribu" Peregrine, Ree "Gangros" Soesbee, Rob "¿Es demasiado?" Wieland y Christopher "Fan n.º 1 de Doyle" Wilde** por sobrevivir al proceso de desarrollo abierto con gracia y aplomo.

A **Matt "Dios, me encantan los Ghouls" McElroy** por darme sabrosa carne de Ghoul en el último momento.

A **David "Lost in Translation" Hill**, por ayudarme a seguir el ritmo con **VEO20** a pesar de estar en Japón.

A **Leah "Vmapiarq" Piersma** y **Matt "Diablillo" Murray**, por rescatarme de un cazador de vampiros puesto de coca y jurar no contar nunca toda la historia. El mundo aún no está preparado para conocer nuestro Vínculo secreto.

A **los asistentes a la Midwinter y a Nashville Nocturno** por recordarme una vez más por qué la comunidad de White Wolf es jodidamente grande.

A **todos los que participaron en el proceso abierto de desarrollo** por su intensa e increíble perspicacia, incluso aunque algunas personas no *podían evitar* editar los documentos en la red.

Edición en Español

Coordinador de la línea: Héctor Gómez Herrero.

Traductores: Héctor Gómez Herrero, Miguel Ángel Lucas, Xavier Quero, Jordi Torres Serra "Uxas".

Correctora: Alejandra "Argéntea" González.

Maquetador: Marcos Manuel "EnOcH" Peral Villaverde.

Correctora: Alejandra "Argéntea" González.

Coordinador editorial: Manuel J. Sueiro y Sergio M. Vergara.

Publicado por: Nosolorol Ediciones, C/ Ocaña 32, Madrir.

© 2016 White Wolf Publishing. 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 Publishing 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 Publishing AB.

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

SABER DE LOS CLANES

Tabla de Contenidos

Reuniendo mentiras 6

Introducción 8

Qué hay en este libro 9

Assamitas 11

Una conspiración silenciosa 11

Una historia de los Hijos de Haqim 13

Las primeras noches 13

El Nido del Águila 13

El ascenso de los Guerreros 14

El profeta, el diablo y la red 15

La Edad Media y la Maldición Tremere 15

Un Clan humillado 17

Asesinos actuales 18

Assamitas y religión 18

El contrato 18

Las Leyes de Haqim 19

Las Castas 20

Política entre los Assamitas 21

Facciones principales 21

Facciones menores 23

Personaje y Rasgos 24

Conceptos 24

Méritos y Defectos 26

Poderes de Disciplinas 26

Disciplinas Combinadas 28

Debilidades de los Assamitas 30

Nuevo ritual de Dur-An-Ki: De la Garganta de Marduk (Nivel cinco) 31

Brujah 33

Cadena de favores 33

La auténtica historia de la rebelión 35

Al principio 35

La época de Cartago 35

De la Inquisición a la Revuelta 36

De la Revuelta a la "leal oposición" 36

Avivando las llamas de la revolución 38

Los Estados Libres Anarquistas 40

La rebelión esta noche 41

Individualidad 41

Rabia 41

Política interna 41

Quedadas 43

Otros de la sangre 45

Personaje y Rasgos 46

Conceptos 46

Méritos y Defectos 48

Poderes de Disciplinas 49

Disciplinas Combinadas 49

Gangrel 55

Ni un susurro 55

Historia oral 56

Lo que crees saber 56

Relatos realmente viejos 56

Mitos modernos 60

Brutales y bestiales 61

La marca de la Bestia 61

Anarca, Autarca e Independiente 62

Alþingi 62

Los Ravnos y los romaníes 64

Lupinos 65

Personaje y Rasgos 65

Conceptos 65

Méritos y Defectos 66

Poderes de Disciplinas 67

Disciplinas Combinadas 69

Formas Animales 71

Giovanni 73

La soga 73

Historia familiar 74

Capadocios 74

La conversión 75

Los Premascine 76

Las Cruzadas 77

La Noche Eterna 77

Entropía y podredumbre 77

La Promesa de 1528 78
Crecimiento y expansión 78
El necromante moderno 78
Mantener las apariencias 80
Todo queda en familia 80
La familia Giovanni 80
Tradición 82
Estructura familiar 82
Secretos 83
Mortuari 83
Valentinismo 84
Personajes y Rasgos 84
Conceptos 84
Méritos y Defectos 86
Disciplinas Combinadas 87
Rituales necrománticos 87
Trasfondos 88

Lasombra 91

Juego de sombras 91
Una historia en la sombra 92
La sombra de Caín 92
Sangre en las olas 92
Roma y la nueva religión 93
El error de la Inquisición 94
Cambio en el liderazgo 94
El Sabbat 95
Un nuevo mundo 95
Los Lasombra en las noches actuales 96
Una asociación de renegados 96
Los Amigos de la Noche 96
Las Cortes de la Sangre 97
Facciones 97
Los Lasombra y sus Antitribu 99
Personajes y Rasgos 100
Conceptos 100
Méritos y Defectos 101
Poderes de Disciplinas 103
Disciplinas Combinadas 105
Misticismo del Abismo 106

Malkavian 109

Respuesta definitiva 109
Las verdaderas historias del Clan Malkavian 110
Roma (pero no la serie de televisión) 111
Déjalo arder 113
El juego de los nombres 114
Pirados del siglo XXI 115
Por qué nos mantienen cerca 115
Los mansos heredarán 116
Soy un Malkavian y eso no es divertido 116
Los cinco estadios del desarrollo Malkavian 117
Red de Locura Malkavian 119
Tradiciones del Clan 119
Personajes y Rasgos 121
Conceptos 121
Méritos y Defectos 122
Poderes de Disciplinas 123
Disciplinas Combinadas 124
Jugar con la locura 126

Nosferatu 129

Hombre Rata 129
Historia olvidada 130
Zillah y Nosferatu 131
La Madre 131
Arikel y Nosferatu 132
El Trato 132
El imperio de los Nosferatu 133
Explosión urbana 133
Monstruos modernos 134
Sobre ser feos 134
Los Nictuku 135
SchreckNet 135
Facciones Nosferatu 135
Madrigueras 138
Los Antitribu 138
Personajes y Rasgos 139
Conceptos 139
Méritos y Defectos 140
Poderes de Disciplinas 143
Disciplinas Combinadas 144

Ravnos 147

La rosa se marchita 147
Una historia de humo y espejos 148
Heridas de la espada de la noche 149
De los mitos 150
De los Asuratizayya 150
De la India 151
De los romaníes 151
Ravnos ocultos 152
Las ferias 153
Las Guerras Mundiales 153
La nueva era 153
Quiénes somos 154
Antitribu 155
El kris 155
El Abrazo Ravnos 156
Las castas 156
Svadharma 157
Senda de la Paradoja 157
La naturaleza del Quimerismo 158
Virtud y vicio 158
El Tratamiento 159
Personajes y Rasgos 160
Conceptos 160
Méritos y Defectos 161
Poderes de Disciplinas 163
Disciplinas Combinadas 163
La diversas Sendas de la Paradoja 164

Seguidores de Set 169

El árbol venenoso 169
La historia es una retorcida espina dorsal 170
Tres relatos de Set 171
El mundo antiguo 172
Herejía entre serpientes 173
La Inquisición 173
El siglo XIX y la egiptología 174
Serpientes modernas 174
Clan de la fe 174
Facciones y Cultos 174
Líneas de Sangre 177
Personaje y Rasgos 178
Conceptos 178
Méritos y Defectos 181
Poderes de Disciplinas 181
Disciplinas Combinadas 183
La Senda del Éxtasis 184
La Senda del Guerrero 186

Toreador 189

Petricor 189
Una historia dramática 190
La Fundadora 190
La antigüedad 190
La Edad Oscura 191
El Renacimiento y la fundación de la Camarilla 193
El Nuevo Mundo 193
El siglo XX 194

Las últimas tendencias 194
Caminamos en la belleza 194
Portando la máscara 195
Baño de sangre discotequero 195
Gremios y jerarquía de Clan 197
Luces tenues y trucos de espejos 197
Unas palabras acerca de la oveja negra 198
Personajes y Rasgos 199
Conceptos 199
Méritos y Defectos 200
Poderes de Disciplinas 201
Disciplinas Combinadas 201

Tremere 207

Entrevista de salida 207
La historia de la Casa y Clan 208
Casa Tremere 208
Nuevos Clanes para los viejos 209
La edad del fuego 210
Una nueva era de lo oculto 211
Misticismo moderno 212
Timo piramidal 212
Lealtad 213
Órdenes secretas 215
Personaje y Rasgos 216
Conceptos 216
Méritos y Defectos 218
Disciplinas Combinadas 220
Rituales 221
La Capilla 221

Tzimisce 225

La hospitalidad en arcilla 225
Tejiendo la Historia 227
Las noches primordiales 228
Kupala 228
Escisión con el Viejo Clan 229
La Edad Oscura 230
La Noche de Kupala 230
Diablerie del Anciano 231
Formación del Sabbat 231
¿Quién fue Drácula? 231
El Demonio actual 231
Azi Dahaka 231
Dos puñados 232
Corazón y alma 232
Iluminación demoníaca 233
Jerarquía: de la cabeza a la cola 233
Facciones de Demonios 234
Personaje y Rasgos 236
Conceptos 236
Charlatán 236
Méritos y Defectos 238
Poderes de Disciplinas 240
Disciplinas Combinadas 241

Ventrue 245

Una noche en Boodle's 245
Una breve historia de Reyes 246
Sic Transit Ventrue 246
Caerse, alzarse y caer de nuevo 247
Gloria Romani 248
Delenda Est 249
La Era de los Príncipes 249
La Revuelta Anarquista y el ascenso del Sabbat 250
Los Ventrue actuales 251
Personaje y Rasgos 259
Conceptos 259
Méritos y Defectos 261
Poderes de Disciplinas 261
Disciplinas Combinadas 262

Apéndice I: Caitiff 264

Abandonados en los bosques 264
La uniformidad de los individuos 265
Un ejército de donnadies 266
Susurros ominosos 266
El alzamiento de los sin Clan 266
Una confederación de bastardos 267
Basura urbana 267
Príncipe de un pueblucho 268
Exilio 268
Personaje y Rasgos 269
Conceptos 269
Méritos y Defectos 269
Disciplinas Combinadas 270

Apéndice II: Antitribu 272

Assamitas 272
Brujah 273
Gangrel 274
Lasombra 276
Malkavian 277
Nosferatu 278
Pander 279
Ravnos 280
Serpientes de la Luz 281
Toreador 281
Tremere 282
Tzimisce 283
Ventrue 284

Apéndice III: Vástagos Destacados 285

Badr al-Budur, Princesa de la Muerte 285
Lula Birch, la niña salvaje 286
Critias, Primogénito de Chicago 286
Salvatore Giovanni, el hombre al cargo 287
Catherine Maidstone, Príncipe de Maidstone 288
Dr. Douglas Netchurch, experto médico vampírico 289
Parovich, Primogénito de Milwaukee 290
Dr. Vermundo de Sancha, doctor del dolor 290
Sarrasine, Príncipe de Sydney 291
Tatiana Stepanova, Alastor encubierta 292
Carolina Vález, Arzobispo de Montreal 292
Victor el Asesino 293
Vincent Day, el Parangón 294

Contando mentiras

—Me llamo Beckett—. El Ganorel estaba de pie en el aparcamiento vacío con la mano extendida. Drusilla la miraba con escepticismo y Beckett sentía las dudas de la Neonata. —No muerdo— añadió, y sonrió para mostrar los dientes.

Tras un instante, Drusilla tomó su mano y la estrechó.

—He oído que eres el tipo con el que hablar sobre nuestra historia— dijo.

Beckett reprimió una risilla mientras retiraba la mano.

—Soy más bien un arqueólogo, aunque he aprendido un par de cosas aquí y allá—. Volvió a ponerse el maltrecho sombrero de cuero en la cabeza.

—Traté de preguntar a mi Sire y ella me dirigió a ti. Dijo que era a cambio de un favor que te hizo en el pasado.

Beckett bufó y el sombrero se deslizó hasta cubrir sus ojos.

—La traducción ni siquiera era especialmente buena—. Hizo una pausa y levantó el sombrero para mirar a la Neonata. —Pero, por supuesto, no tienes que decirle eso a tu Sire. Tu pregunta era...

—Sí— lo interrumpió ella. No sabía por qué, pero la suficiencia con la que Beckett sonreía la hacía desear obtener su respuesta y marcharse. —Le pregunté a mi Sire por qué los vampiros no dejan constancia escrita de su propia historia. La mayor parte de lo que he aprendido proviene de lo que recuerdan otros vampiros. Parece... ineficiente.

El arqueólogo se sentó en el cemento y, un instante después, Drusilla se unió a él.

—Esa no es la pregunta correcta. Los vampiros escriben cosas todo el tiempo. He visto escritos sobre asuntos de la Estirpe que datan incluso de Sumeria. Incluso he oído rumores sobre tablillas escritas en alguna especie de protolenguaje que nuestros antepasados usaban sólo para cuestiones vampíricas.

Los ojos de Drusilla se abrieron de par en par, pero Beckett continuó.

—De modo que la cuestión en realidad es: ¿por qué no lo hacíamos más a menudo antes de la Mascarada? La mayoría de las

teorías que he escuchado acaban girando en torno a un mismo cliché: Los vampiros tenemos cierta fe en nuestra capacidad... de persuasión. Si me mientes, creo que podría hacer que me digas la verdad, o cualquier verdad que creas que conoces. No puedo obligar a un libro a cambiar sus palabras—. Volvió a ajustarse el sombrero. —Tengo mis propias teorías, por supuesto, pero con ésta tropiezo una y otra vez cuando intento animar a otros a documentar sus experiencias por escrito.

—Entonces, ¿por qué no se ha hecho un esfuerzo por consolidar nuestras tradiciones orales? Muchas de las historias que he oído son contradictorias o están llenas de omisiones. ¿No podemos simplemente recopilarlas?



Beckett rio de nuevo.

–Chiquilla, si metieras a un grupo de vampiros en una habitación y les dijeras que no podrían salir hasta que se pusieran de acuerdo en algo, lo más probable es que cayeran en Frenesí a causa del Ansia y se matasen unos a otros. Además, si durante cientos de años te han dicho que tu Clan es único y especial, ¿de verdad querrías averiguar que no es cierto?

Drusilla parecía alicaída.

–¿Lo que estás diciendo es que los vampiros son demasiado orgullosos y egocéntricos como para preocuparse por la verdad de sus orígenes?

Beckett volvió a levantarse, obligando a la Neonata a ponerse en pie con rapidez.

–Ésa es la respuesta sencilla. Todos nos interesamos por la verdad a nuestra manera. Pero cuando algunos de nosotros pueden conjurar la verdad a partir de nuestra Sangre y otros literalmente cambiar tu mente, es difícil distinguir lo que es cierto. La mayoría se conforma con una verdad cómoda en vez de con una basada en hechos, y es más fácil obtener una verdad emocional de una persona que de un libro.

Golpeó el sombrero con la punta de los dedos y se giró para marcharse.

–¡Espera!–. Beckett se paró y se volvió hacia la Neonata, sus ojos brillaban rojos en las sombras. Drusilla sintió una momentánea oleada de miedo, pero la reprimió. –Si lo que dices es cierto, ¿por qué pasas tanto tiempo investigando nuestra historia?

Él hizo una pausa durante un instante, considerando la cuestión. Finalmente, se giró y comenzó a marcharse, diciendo por encima del hombro:

–Sólo alguien independiente puede reunir suficientes mentiras como para encontrar la verdad que yace debajo.

Introducción

«La ficción [son] hechos distorsionados hasta el punto de convertirse en una verdad.»

— Edward Albee

Mi Sire siempre me dijo: «No hay manual de instrucciones para estar muerto, *strákur*». Yo la creí porque era más vieja y más lista que yo, y los Kiasyd valoramos el conocimiento como ninguna otra cosa. Bueno, sí, hay un montón de tradiciones, y algunas incluso se escriben con mayúscula.

Muchos Sires vierten un montón de veneno en los oídos de sus Chiquillos cuando les cuentan la Única Forma Verdadera de ser un vampiro. La mía lo hizo cuando no estaba matándome de hambre hasta que podía recitar sus lecciones en perfecto islandés. Algunos vampiros ni siquiera se molestan, echan a su errante Progenie de una patada a la calle y dejan que aprenda por su cuenta; unos pocos ahogan sus instrucciones en imperativos religiosos, principios filosóficos o confluencias místicas, pero ninguno de ellos tiene un panfleto con instrucciones fáciles y claras una vez te has convertido en un Condenado.

Lo que es peor, todos mienten: a su Progenie, a sus compañeros de Prole y a sí mismos. Todos los vampiros mienten, excepto yo, claro. Pero las mejores mentiras son aquéllas que se cuentan entre verdades, ¿no es cierto? Los llamados "Vástagos" intercambian grandes historias en el Elíseo o hilan violentos sermones en los refugios de sus manadas, pero debe haber suficientes hechos ciertos en ellos para que nadie descarte toda la historia. Es un equilibrio difícil.

Sin embargo, hay una diferencia entre la *verdad* y los *hechos*. Los hechos son cosas sobrias, jirones de información desecados y fijados a la página, privados de todo sabor y energía. Nuestra Línea de Sangre destaca en la recolección de hechos. Sin embargo, la verdad *sienta bien*. Una vez que la has oído, se cuela educadamente en un hueco de tu forma de ver las cosas y te sientes más listo y mejor por conocerla.

Los hechos son estáticos, algo que se recopila en un libro y se preserva durante siglos. La verdad evoluciona y cambia, y es tan inaprehensible como el viento. Algunas cosas son más ciertas ahora que cuando los Antiguos las contaron hace cientos de años, y otras que salen de la boca de un Retoño empiezan siendo ciertas, pero no llegan así al final de la noche. Cuando un gran número de vampiros de la Camarilla se reúne para derrocar violentamente a su Príncipe o una manada de Sabbat rabiosos caza a un Obispo por herejía y prueba su Sangre, los hechos son la primera baja del conflicto. Apostaría dólares contra coronas a que todos creen que lo que saben es cierto. *Debe* ser cierto para ellos.

He hecho un estudio especial de los Clanes. Cada uno tiene su propia versión de la verdad que ha pasado de Sire a Chiquillo a través de los siglos. Trece versiones de la realidad que los no-muertos se transmiten unos a otros, todas ligeramente alteradas y retocadas cada vez que son contadas. A veces se trata de un nombre olvidado que es sustituido por uno más útil; otras veces se hace para eliminar un fracaso de la historia. Y, de vez en cuan-

do, es porque lo que realmente ocurrió es un obstáculo para lo que todo el mundo sabe que es la verdad.

Aquí están esas trece verdades, Chiquillo. Pueden encajar con otras cosas que conozcas o puede que no. Lo que no se cuenta a menudo puede decir más de un Clan que lo que *sí*. Algunas veces los narradores presentan seductores rumores y conspiraciones, mientras otras divagan en áreas que no muchos suelen considerar. No tienen hechos para respaldar parte de lo que dicen y, aun así, no todo lo que dicen es mentira.

Pero los narradores no son tan importantes para la verdad como las historias, los mensajes, los "harás esto" y los "no harás lo otro" que constituyen sus mensajes. Los vampiros dividen y se presentan el mundo unos a otros tal y como lo entienden, a través de la lente de anécdotas, propaganda e información sesgada. Lo que cada oyente y lector se lleve del saber de un Clan será diferente, pero en sus corazones todos saben que están más cerca de la verdad.

Extraigamos juntos instrucción de las mentiras.

Qué hay en este libro

Cada capítulo está dedicado a uno de los trece Clanes de las noches actuales desde la perspectiva de un vampiro perteneciente al mismo:

Los **Assamitas**, silenciosos asesinos cargados con cierto número de maldiciones, están divididos por un ancestral conflicto entre las tres Castas.

Los **Brujah**, antes reyes filósofos de una antigua civilización, se debaten entre el rechazo y la aceptación de su eterna furia.

Los **Gangrel** son bestiales e indómitos y acechan en los márgenes salvajes de la sociedad de la Estirpe mientras luchan por igual contra Vástagos y bestias.

Los **Giovanni** son un aislacionista conjunto de familias de necromantes que robaron la inmortalidad para controlar tanto este mundo como el reino de los muertos.

Los **Lasombra** son orgullosos nobles, líderes y rivales de los Ventrue dispuestos a hacer cualquier cosa por estar en la cima. Cualquier cosa.

Los **Malkavian** forman un Clan fracturado y unificado por la locura, y usan su singular percepción y sus dones de profecía para guiar y educar a los "no iluminados".

Los **Nosferatu** son traficantes de información horrorosamente deformados que acechan en las sombras para evitar tanto a otros Vástagos como a un antiguo enemigo.

Los **Ravnos** son nómadas y embaucadores que viajan por todo el mundo para combatir a los demonios y predicar sus fragmentadas creencias.

Los **Seguidores de Set** veneran a un dios ctónico bajo diversas formas a la vez que trabajan para atraer a otros a su decadente religión.

Los **Toreador** son artistas y hedonistas que se precian de su conexión con la humanidad a la vez que buscan adoración y belleza física.

Los **Tremere** son los maestros de la Hechicería de la Sangre y forman una sociedad secreta que es, a la vez, la aliada y la antagonista de muchos Clanes de las noches actuales.

Los **Tzimisce** son espeluznantes señores del Viejo Mundo que controlan la carne y el hueso para transmutarse a sí mismos (y a otros) y alcanzar un plano filosófico superior.

Los **Ventrue** respetan las antiguas tradiciones y el *status quo* de la sociedad de la Estirpe mientras trabajan contra quienes quieren perturbarlo.

Cada capítulo comienza con algo de historia del Clan seguida de información sobre la forma en la que éste interactúa y trabaja en la actualidad. Al final se encuentra una amplia variedad de Disciplinas Combinadas, Méritos, Defectos y otros elementos mecánicos para jugadores y Narradores. Úsalos o ignóralos a tu gusto para expandir, refinar y modificar a los miembros típicos de ese Clan.

Al final del libro se incluye una serie de **Apéndices** centrados en los Antitribu de los Clanes, varios Vástagos de renombre, así como aquéllos que no reclaman ningún Clan: los Caitiff.

También se anima a los Narradores a echarle un vistazo a todo y a decidir qué es la verdad en sus crónicas. El material escogido y presentado aquí procede de un amplio espectro de las dos décadas de **Vampiro: La Mascarada** junto con nuevas e intrigantes ideas que nunca antes se habían publicado. Algunas partes serán perfectas para tu crónica y otras no. Usa lo que tenga sentido y arroja lo demás a la duda y la herejía; este material está pensado para funcionar en tu crónica, no para imponer la única forma en la que se puede retratar a cada Clan.



Assamitas

«Habrá sangre, dicen; la sangre traerá más sangre.»

— William Shakespeare, *Macbeth*

una conspiración silenciosa

Míriam se inclinó respetuosamente ante los recién llegados y les dio la bienvenida en árabe, farsi y turco antes de conducirlos por el pasillo hasta la sala de conferencias en la que aguardaban Tegyrius y los otros invitados. Al unirse a la reunión, los recién llegados titubearon antes de sentarse en silencio. Era una notable muestra representativa de los Hijos de Haqim. De hecho, era casi inimaginable que algunos de esos Assamitas se sentasen juntos en la misma habitación si no fuera por la hospitalidad del Visir. Una enorme mesa redonda ocupaba la mayor parte del espacio; los asientos en torno a ella habían sido meticulosamente repartidos de manera que nadie se sentase junto a un compañero de Clan al que odiase abiertamente. En torno a la mesa se habían dispuesto media docena de pequeños televisores de forma que todo el mundo pudiera ver. Sólo los invitados más importantes tenían sitio en la mesa; sus Chiquillos y lacayos se sentaban detrás de ellos y representaban a todas las Líneas de Sangre y facciones de los Hijos de Haqim. Bueno, todas excepto una, pensó Míriam con firmeza. Ninguno de los Assamitas presentes pertenecía a la Red de Cuchillos.

De los Eruditos había venido el Visir Tegyrius, el doctor ruso loco Dmitri Borodin y el matemático y asesino David Wendt. De los Hechiceros había venido Sarah Schneir, la favorita del Amr, y Badr Alkhaiwani, el maestro entre los espías. De los Guerreros, la legendaria Fatima Al-Faqadi y Hilel Al-Masaari, quien había sido Sultán de Córdoba. Detrás de estas celebridades se sentaban otros menos famosos pero aun así Assamitas notables. Donya Tehreni, de la Hermandad de las Erinias; Daniel Goldman, de los Leopardos de Sion; y, quizás, la presencia más inapropiada: un soldado fornido con el pelo rapado que sólo podía ser Randy Hopkirk, de la "asociación informal de francotiradores" conocida como Club de los Mil Metros. Míriam se preguntó qué aspecto tendría el pálido muchacho de Alabama al cabo de cien años, cuando su piel se hubiera oscurecido. Tegyrius se levantó y su carisma natural lo convirtió en el centro de atención incluso estando rodeado de tantas celebridades.

Comenzó a hablar así:

—Os doy las gracias a todos por venir y espero que hayáis tenido un buen viaje. Tenemos mucho que discutir y después mucho que planear. Ya he hablado con muchos de vosotros con anterioridad. Sobre cambios que se avecinan, sobre futuros desafíos para nuestro Clan. De hecho, desafíos que pueden poner en cuestión incluso qué significa ser un Assamita. Estáis aquí porque... porque ese futuro parece estar más próximo de lo que pensaba.



Se volvió hacia Míriam e hizo un gesto con la cabeza. A su señal, ella hizo "clic" en su computadora. Todas las pantallas de televisión se iluminaron y mostraron un vídeo de una mujer árabe anciana con aspecto de haber tomado estupefacientes.

—He recibido este vídeo del Amr. La mujer que estáis viendo le servía como vidente. Según todos los testimonios, ella es (o, más bien, era) una profetisa dotada cuyas visiones siempre habían sido completamente fiables. Ésta es su última profecía.

El vídeo continuaba con los ojos de la vieja mujer poniéndose en blanco y entonces ella comenzó a hablar.

—Ya viene. El Pastor Negro viene para escoger y sacrificar el rebaño. El Odioso Engendro, el Heraldo de la Destrucción. Como el Señor de la Muerte diezmó a sus Chiquillos en Kaymakli, el Pastor Negro diezmará a los Hijos en el Alamut—. La anciana repitió esas palabras una y otra vez con una histeria cada vez mayor. Ni siquiera pareció darse cuenta de que comenzaba a gotearle sangre de los ojos y después a brotarle de los oídos y la nariz. Al cabo de menos de un minuto empezó a tener convulsiones y después se derrumbó, aparentemente muerta.

Tegyrius observó a los compañeros de Clan que lo rodeaban, cuyas expresiones abarcaban desde la confusión al horror.

—El Amr me envió esta profecía porque la encuentra creíble, y yo también. Al parecer se está preparando algún tipo de "matanza selectiva" para nuestro Clan—. La cara del Visir se endureció. —No tengo ninguna intención de ser parte de la misma. ¿Alguno de vosotros sí?

Con esa pregunta nació un complot.

Una historia de los Hijos de Haqim

Mientras miro hacia un futuro incierto, me veo forzado a considerar y reconsiderar el pasado. Soy uno de los pocos testigos que quedan de gran parte de la historia de nuestro Clan, pero hay mucha más que precede incluso a mis ya venerables años. Quizás, si los Visires hubiéramos hecho más por enseñar a los Hijos sobre nuestra historia y nuestro legado... pero no, los eventos sucedieron como lo hicieron y no pudieron haber sucedido de otra manera. Lo importante es dónde estamos ahora y las decisiones que tomemos a continuación. Aun así, nuestra historia puede seguir sirviéndonos como guía, y por eso voy a registrar la mía propia en papel en beneficio de mis compañeros Assamitas.

Como he dicho, soy un Visir, de modo que mis prejuicios deberían ser evidentes para los lectores astutos. Para que conste: mi Sire y el Sire de mi Sire eran... reticentes a compartir los detalles de sus propias no-vidas y hay pocos más viejos que ellos dispuestos siquiera a hablar sobre nuestro pasado colectivo. Por tanto, mucho de lo que sé sobre nuestros orígenes son rumores y conjeturas, probablemente mezcladas con una buena dosis de tergiversación deliberada. Como Chiquillo fui ingenuo. Pasaron muchos siglos antes de que contemplase la posibilidad de que mis hermanos mintiesen sobre nuestra historia.

Las primeras noches

Hay dos relatos tremendamente contradictorios sobre el Abrazo del propio Haqim y los comienzos de su no-vida. La que sigue es la versión que me parece más cercana a la verdad, aunque no puedo dejar de tener en cuenta la alternativa, muy extendida entre la facción extremista de la Casta de los Guerreros antes de que yo entrara a formar parte de los Hijos. Aunque no me parece muy convincente, no es imposible que su versión sea correcta.

En la historia que prefiero, Haqim era un guerrero y líder militar en la época de la Primera Ciudad que recibió el Abrazo de un miembro de la Segunda Generación. No hay muchas referencias escritas sobre cuál de ellos fue. Aunque sus antecedentes eran los de un guerrero y cazador, dedicó sus primeros años de no-vida a objetivos intelectuales y se convirtió en un erudito en el contexto de su tiempo. Parece que no Abrazó Chiquillos propios hasta el surgimiento de la Segunda Ciudad. Sus primeros Chiquillos fueron hombres y mujeres estudiosos que sentaron las bases de la Casta de los Visires. Nosotros, como la Casta más antigua, deberíamos haber retenido el dominio sobre el resto del Clan hasta esta misma noche. Fracasar en esto ha sido nuestro mayor error.

Con el tiempo (supuestamente como reacción a la presión de los demás Antediluvianos), Haqim creó una segunda Línea de Sangre, la Casta de los Guerreros. Si le preguntas a uno de ellos, te dirá que Haqim creó su Casta para que los miembros de la misma actuasen como jueces de la conducta de los demás Cainitas de la Segunda Ciudad. Tonterías. Ninguno de los otros Clanes toleraría jamás que un único Clan tuviera la potestad de juzgarlos y mucho menos lo pediría, como afirman algunas leyendas. Los Guerreros debían servir como tropas de élite en las campañas militares contra los enemigos de la Segunda Ciudad, principalmente los tres veces malditos Baali. Cuando se demostró que los Guerreros no eran enemigos para estos Cainitas fortalecidos por demonios, Haqim creó una tercera Línea de Sangre, los Hechiceros. De éstos, el más poderoso (y el más terrorífico) era el misterioso Ur-Shulgi, cuya forma era la de un horroroso niño con la piel ennegrecida como si hubiera ardido. Fue necesaria toda la capacidad combinada de las tres Castas, y especialmente el terrorífico poder de Ur-Shulgi, para acabar finalmente con la amenaza de los Baali, al menos por un tiempo. El Sire de mi Sire describió una vez un encuentro con Ur-Shulgi. Creo que es la única vez que le he visto mostrar miedo.

Desde el principio, hubo fricción entre nuestras Castas, que tenían en común la Sangre, pero poco más. Con el tiempo, la cuestión más importante fue el crecimiento de la población. Para convertirse en Visir, un candidato necesitaba demostrar inteligencia, capacidad política y cierto grado de educación. En la Edad del Bronce, esas cualidades eran infrecuentes. Para los Hechiceros, el candidato debía probar que tenía cualidades aún más raras: cierto grado de conocimientos ocultistas útiles y, en el mejor de los casos, ser capaz de obrar algún tipo de magia ya como mortal. Para ser seleccionado como Guerrero... sólo se necesitaba habilidad para matar. Es cierto que los Guerreros sólo elegían a los que eran absolutamente los mejores en eso, pero incluso los más consumados combatientes, soldados y asesinos eran más fáciles de encontrar que candidatos aptos para el Abrazo como Visir o Hechicero. ¿Cómo puede sorprender que, en el momento en el que el Clan se trasladó al Alamut, los Guerreros supusieran más de la mitad de sus miembros?

El Nido del Águila

Con el tiempo, la Segunda Ciudad cayó y sus gobernantes fueron malditos por el propio Caín. Nuestra historia no es clara respecto a la cuestión de si Haqim y su Clan estaban presentes en ese tiempo. Algunas de nuestras leyendas dicen que para entonces ya se había trasladado al Alamut, asqueado por la corrupción de los otros Antediluvianos. Otras anécdotas menos políticamente correctas afirman que Caín también nos maldijo, que las peculiaridades de los Visires y los Hechiceros son el resultado de la desaprobación del Sire del Sire de Haqim; en aquel tiempo

los Guerreros también sufrieron un castigo mediante una maldición transmitida a través de la Sangre. Hay pocos documentos de aquellas noches y ningún Hijo que fuese testigo presencial de las mismas para contar lo que pasó. Hay cierto debate en torno a la cuestión de exactamente *por qué* no hay documentos escritos de las primeras noches, dada la existencia de una Casta entera dedicada a mantener el registro de la historia. El consenso es que los documentos de esa época se perdieron durante el traslado al Alamut o fueron destruidos deliberadamente cuando la Red de Cuchillos alcanzó su prominencia. Sin embargo, hay leyendas persistentes sobre una "biblioteca secreta" que los Antiguos Visires escondieron de sus enemigos de dentro del Clan. Por lo que se refiere a la Maldición, si Caín nos impuso una, no fue el último en hacerlo, ni la suya resultó tan debilitante como las que llegaron después.

Cualesquiera que fuesen las circunstancias, Haqim finalmente condujo a sus Chiquillos a un nuevo refugio comunal: el Alamut, el Nido del Águila. No voy a consignar su localización en este escrito. De hecho, no podría aunque quisiera, porque ésta permanece velada por voluntad de un Antediluviano que ha dominado las expresiones definitivas de Disciplinas dedicadas al sigilo y el silencio. El poder de Haqim ha evitado durante milenios que el Alamut sea descubierto y éste se ha convertido en el corazón del Clan Assamita. Normalmente, no había más de unas pocas docenas de Hijos a la vez residiendo en sus laberínticos túneles, aunque compartían el espacio con suficientes Ghouls y mortales que servían y alimentaban a los habitantes Cainitas. Todos los miembros leales del Clan conocen instintivamente el camino a casa desde el momento de su Abrazo de la misma forma que la voluntad de nuestro ancestro nos impide revelar su localización a los ajenos incluso sometidos a las más crueles torturas o la magia más seductora. Los traidores al Clan son delatados por el hecho de que pierden todo recuerdo de la situación del lugar. Sólo una vez penetró un extraño el velo que protege el Alamut y eso bastó para cambiar nuestra historia.

Mientras los Antiguos del Clan convertían el Alamut en el centro de nuestro poder, el resto de los Hijos se extendió por Asia y el norte de África, en algunos lugares coexistiendo con otros Vástagos y en otros dominando la región. Por desgracia, nuestro Fundador, Haqim, veía con muy malos ojos nuestra implicación en la Jyhad. Aunque al parecer era reacio a prohibir directamente que los Assamitas tomaran parte en la política de la Estirpe, comunicó su disgusto de formas cada vez más obvias hasta que, finalmente, explotó tras una pelea desatada en el Alamut entre Hijos partidarios de bandos opuestos en la Guerra del Peloponeso. Haqim abandonó el Alamut esa noche, acusando a todas las partes de poner las maquinaciones políticas por encima de la unidad del Clan. Regresó en unas pocas ocasiones, pero sólo brevemente y, cuando lo hizo, no comentó los asuntos del Clan.

El ascenso de los Guerreros

Cuando Haqim abandonó el Alamut, provocó una reacción impulsiva por parte de los Guerreros más extremistas y elitistas. O quizás sencillamente fue la oportunidad que estaban esperando. Las opiniones difieren. Desde las noches de la Segunda Ciudad, Haqim había convertido en costumbre dejar que sus Chiquillos se las arreglasen solos durante unas décadas de vez en cuando y, en su ausencia, surgió una política según la cual los líderes de las tres Castas debían elegir al vampiro "Más Antiguo" para que dirigiese los asuntos del Clan en ese tiempo. Al ser superiores tanto en número como en capacidad de combate, los Guerreros extremistas llevaron a cabo un golpe de estado incruento y establecieron que, de entonces en adelante, el Clan siempre elegiría al Más Antiguo de entre los Guerreros al tiempo que acusaban a los Visires de ser los únicos responsables de haber ofendido al Fundador del Clan.

Los Visires y los Hechiceros, furiosos, pero carentes de los recursos necesarios para oponerse, accedieron y, durante los siguientes dos milenios, los Guerreros serían la cara del Clan Assamita. Para ser justos, la propia Casta de los Guerreros estaba dividida a partes iguales en lo concerniente a este asunto, y muchos de los que no fueron líderes del golpe se indignaron en nuestro nombre. Sin embargo, al final decidieron apoyar a su Casta para evitar que el Clan cayera en una guerra civil. Esos disidentes fueron decisivos a la hora de proteger a los Visires y los Hechiceros contra los extremistas más intransigentes, que hablaban públicamente de exterminarnos.

Sin embargo, no todos aceptaron el nuevo *status quo*. Siempre ha habido Assamitas que han elegido la independencia en vez de la lealtad al Clan y han decidido seguir su propio camino: los Desposeídos. Después de que los Guerreros tomaran el control, el número de los Desposeídos creció debido a Visires, Hechiceros e incluso muchos de los Guerreros menos dogmáticos que se sentían inseguros dentro de su propia Casta. Todos huyeron del Alamut para buscar fortuna en otros lugares. Durante esta época surgieron dos Líneas de Sangre más: los Shango, Hechiceros Assamitas que abandonaron la Disciplina Extinción y entraron a formar parte de la sociedad de los Laibon africanos, y los conocidos como Beduinos, Guerreros nómadas que vagaban por el norte de África sin preocuparse por los planes de los líderes del Alamut. Planes que, de hecho, eran muy ambiciosos.

Conforme consolidaban su control sobre el resto del Clan, los extremistas siguieron el mismo rumbo que otros conquistadores: reescribir nuestro pasado para elevarse a sí mismos por encima de sus parientes. Según la nueva historia oficial, el objetivo de los Assamitas era juzgar y castigar a todos los demás Cainitas por sus pecados, reales o imaginarios. Con el tiempo incluso desarrollaron un nuevo origen para el propio Haqim. Ya no había sido uno de los Chiquillos de Caín el que lo había seleccionado para el Abrazo; en vez de eso, se trataba de un hé-

roe que luchó contra el malvado Caín y asesinó al rey y a la reina anónimos que habían sido los primeros Chiquillos de Caín, les robó la Sangre y se convirtió a sí mismo en un vampiro de la Segunda Generación y no de la Tercera. Después, condujo a sus seguidores directamente al Alamut, donde ordenó a sus Guerreros ser el azote del resto de los descendientes de Caín. Un relato muy imaginativo, sin lugar a dudas, sobre todo si se tiene en cuenta la total carencia de pruebas de que Haqim haya creado algún descendiente de la Tercera Generación.

Menos imaginativa y más problemática era la nueva filosofía que acompañaba a la nueva y mejorada historia: la Senda de la Sangre. Su versión anterior, el *Camino* de la Sangre, era una filosofía noble que pedía a quienes se adherían a ella que actuasen honorablemente, castigasen a los malvados, protegiesen a los inocentes y se resistiesen a las pasiones en favor de la razón. Durante los siglos siguientes, los extremistas la retorcieron hasta convertirla en una forma violenta de ver la no-vida que ordenaba a sus seguidores no sólo que matasen sin albergar dudas morales, sino que aprovechasen cualquier ocasión de cometer Diablerie. A los Visires nos horrorizaba esta evolución, pero no teníamos el poder necesario para refrenar las ideas de nuestros hermanos. Sin embargo, pronto encontramos una nueva filosofía propia, mientras que los Guerreros arrastrarían las consecuencias de su propia sed de sangre.

El profeta, el diablo y la red

El siglo VII de nuestra era vio dos cambios que tuvieron un gran impacto entre los Hijos: el nacimiento y la expansión del Islam y la Maldición Baali. Los extraños a menudo no consiguen entender cómo esos dos eventos alteraron nuestro Clan. De hecho, la mayor parte de los foráneos ni siquiera saben que la Maldición Baali tuvo lugar y, sin más, suponen incorrectamente que los Assamitas, independientemente de su Casta, siempre han sentido una sed insaciable de Sangre vampírica.

Muchos Vástagos actuales piensan que el Islam indujo a algún tipo de conversión en masa entre los Assamitas y que, desde el principio, fuimos el ala vampírica del movimiento islámico. Al contrario, los líderes extremistas del entonces naciente culto a Haqim *detestan* el Islam porque los principios de humildad, misericordia y compasión que se encuentran en el Corán son incompatibles con su punto de vista. Al fin y al cabo, Alá no era partidario del genocidio, mientras que aquellos extremistas sólo buscan la aniquilación de todos los demás Cainitas.

Por esas razones, aquéllos de nosotros que no pertenecíamos a la rama extremista saboteamos sigilosamente los esfuerzos por influir en el crecimiento del Islam y convertirlo en algo más de su gusto. Con el tiempo, nuestro trabajo dio su fruto. Para el siglo IX, en las tierras en las que nos movíamos normalmente era cada vez más difícil encontrar a potenciales reclutas para nuestro Clan que no fuesen fieles a Alá en vida, y era igualmente difícil persuadir a los Chiquillos recién Abrazados que habían sido piadosos toda su vida de abandonar esa fe en favor de la devoción ciega hacia un sangriento dios genocida, especialmente cuando dos de las tres Castas insistían en que ese dios no era en absoluto tal y como lo retrataban sus más enérgicos adoradores. Aunque la mayor parte de los Assamitas nunca fueron musulmanes, los que sí lo eran llegaron a representar buena parte del Clan. Más aún: dado que los Visires, los Hechiceros e incluso bastantes Guerreros estaban de acuerdo en respetar el derecho de los Assamitas musulmanes a adorar a Alá como considerasen apropiado, el Islam funcionó como un baluarte vital contra el culto a Haqim.

Un bastión así era necesario, porque el nacimiento del Profeta no fue el único hito de esa era que tuvo impacto sobre nuestro Clan. En el año 636, los Baali volvieron a extender sus manos corruptas por Oriente Próximo. Sería la última vez que esos perros osarían actuar tan abiertamente, pero nuestra victoria fue pírrica. Justo en el momento en el que nuestros Guerreros y Hechiceros echaban abajo los muros de la infame ciudad infernal de Chorazin, los Baali golpearon a los atacantes con una terrible maldición infernal. Los Guerreros fueron los primeros y más afectados. Me gusta pensar que fue la confianza de los Visires y los Hechiceros en la razón y la racionalidad lo que nos protegió, y no puedo evitar notar que los Guerreros extremistas sufrieron la maldición más fácilmente que los que evitaban la emotividad. Con independencia de esto, en el plazo de un siglo la mayor parte de los Guerreros y un porcentaje considerable de las otras Castas sufrían un terrible deseo de Sangre Cainita debido a la contaminación. Con el tiempo, los otros Clanes llegarían a pensar que no éramos más que un Clan depravado que siempre había tenido sed de su Sangre.

Impertérritos ante esos cambios, los extremistas contraatacaron con una campaña de adoctrinamiento pensada para llenar el Clan con nuevos reclutas libres de la "debilidad" del Islam. Estaban dispuestos a considerar la Maldición Baali como un simple obstáculo en el camino hacia la divinidad. Al fin, los extremistas tenían un nombre para su movimiento: la Red de Cuchillos, otra cosa más que habríamos arrancado de raíz en sus inicios si hubiéramos tenido los medios para hacerlo. La Red de Cuchillos, creada como una forma de "formar a los perfectos guerreros de Haqim", acabó convirtiéndose en la facción política dominante de nuestro Clan y, en muchos sentidos, la fachada que los Assamitas mostrarían al resto de la Estirpe durante los siglos siguientes.

La Edad Media y la Maldición Tremere

Fue sobre este telón de fondo que las cruzadas llegaron a Oriente Próximo. A pesar de nuestras diferencias, los Hijos se unieron contra los intrusos. Los Assamitas musulmanes, junto con el grupo mucho más pequeño de Assamitas ju-

díos, deseaban proteger la Tierra Santa de sus religiones contra la dominación cristiana. Los Visires y los Hechiceros deseaban defender los territorios que eran nuestros dominios del robo por parte de enemigos potenciales. Los Assamitas cristianos (efectivamente, había algunos) eligieron seguir la voluntad de una mayoría que los superaba enormemente en número y que sospechaba de su lealtad. En su mayor parte, la Red de Cuchillos disfrutaba cebándose en la Vitae de los Cainitas europeos. Una vez más, los Hijos se habían sumergido por completo en la Jyhad hasta el punto de que, una noche, nos encontramos dirigiendo a los herederos del Profeta al saqueo de la legendaria Constantinopla. Si Haqim pudo verlo, ¡cómo debió de haber llorado!

La Jyhad tampoco se circunscribía a Tierra Santa. Guerreros tanto de la Red de Cuchillos como ajenos a la misma usaban las atrocidades cometidas por los cruzados como pretexto para sus propias incursiones en Europa, ayudados por los conflictos sociales que acompañaron a la Revuelta Anarquista. Se eliminó a la población Cainita de ciudades enteras, a Antiguos y Anarquistas por igual, consumidos por nuestros asesinos. Nuestros conflictos con los otros Clanes continuaron durante el siglo XV de nuestra era, cuando la Camarilla decidió mostrar su poderío y declarar una Caza de Sangre contra todos los Assamitas, dondequiera que nos encontrasen. Incluso nosotros, los Visires, nos reíamos del asunto hasta que el espía Nosferatu fue capturado en el mismísimo corazón del Alamut. Ese descubrimiento provocó una conmoción generalizada entre los Hijos. Desde tiempos inmemoriales, el Alamut era sacrosanto. Después de encarnizadas discusiones (algunas de ellas violentas), el Viejo de la Montaña decretó que el Alamut debía ser protegido. Debíamos obtener la paz con la Camarilla.

Los líderes de la Red de Cuchillos estaban furiosos, y todavía más debido a que ni la Du'at ni el Viejo revelaron exactamente *por qué* era tan importante preservar la santidad del Alamut, el cual, a pesar de su papel en la unidad de nuestro Clan, en realidad sólo era la más conocida de las muchas guaridas secretas Assamitas que existen. La verdad es un secreto que sólo ellos cuatro mantenían oculta: en el Alamut hay una cantidad significativa de Sangre del Corazón, la Sangre del propio Haqim, en un pozo en el interior de la montaña. Al-Ashrad creía que, si los Tremere obtenían acceso a la Sangre del Corazón, serían capaces de establecer como objetivo de una maldición letal al propio Haqim mediante la conexión simpática con el monte. A través de él podrían esclavizar o incluso matar al Clan al completo sin importar dónde nos escondiéramos.

Por tanto, fueron nuestros representantes los que vincularon a todo el Clan al Tratado de Tiro, proporcionando así a los Tremere una conexión simpática que les permitió hacer-



nos objetivo de un castigo menos destructivo. En el transcurso de una sola noche, los Tremere maldijeron a todos y cada uno de los Assamitas de modo que sufrieran dolor y se arriesgasen a la Muerte Definitiva si consumían Vitae de Vástago. La Red de Cuchillos estaba furiosa. Ya no podían seguir "el mandato de Haqim" de abrirse paso a mordiscos hasta la apoteosis mediante el sacramento de la Diablerie. Para los que no seguían la Senda de la Sangre, los resultados de la Maldición Tremere fueron más... ambiguos. A todos los efectos, neutralizó la Maldición Baali, que era mucho más debilitante, y desarmó en gran medida a los seguidores de la Senda de la Sangre cuyos objetivos eran abiertamente genocidas. Sin embargo, esos efectos positivos no tenían tanto peso como la humillación de nuestra derrota a manos de la Camarilla.

Por otra parte, no todos los Hijos fueron víctimas de la Maldición Tremere. Al-Ashrad estimó que deshacer la maldición llevaría siglos de trabajo, pero algunos Hijos, especialmente los Antiguos líderes de la Red de Cuchillos, eran impacientes. Viajaron en secreto a las ruinas olvidadas de Chorazin e hicieron... algo. Al-Ashrad me aconsejó no hacer preguntas sobre el tema y, aunque encuentro esto condescendiente, también me parece que *la forma* en que me lo recomendó es suficientemente inquietante como para hacerle caso. Hay pocas cosas en este mundo capaces de asustar al Amr. Baste decir que un contingente de buen tamaño de Guerreros se liberaron de la Maldición Tremere, al parecer matando a los pocos Visires y Hechiceros que los acompañaron en el proceso. Al hacerlo, se juzgaron a sí mismos superiores a los demás Hijos, se despreocuparon de nosotros y optaron por ingresar en el naciente Sabbat, convirtiéndose en los Assamitas Antitribu. Me han dicho que los más poderosos de ellos todavía gobiernan el Sabbat desde las sombras como señores de la llamada Mano Negra.

La mayoría de los Guerreros se quedaron con los Hijos. Privados de la capacidad de hacerse con la Sangre de otros Cainitas, le pidieron al Amr una alternativa para lograrlo indirectamente y, con ciertas reticencias, éste accedió. El resultado fue un sencillo ritual mágico que cualquier Assamita hábil podía llevar a cabo y que permite "pagar un diezmo" de Sangre a un Hechicero, el cual la procesa para convertirla en algo que el Guerrero puede consumir sin peligro. Una cantidad suficiente de Sangre transformada de esta forma al final permite que un devoto de la Senda de la Sangre se aproxime a Haqim de forma similar a la de la Diablerie, pero sin los efectos dañinos para el alma de ésta. Por tanto, los poderosos Guerreros de Haqim, el azote de todos los Cainitas, acabaron convirtiéndose en simples sicarios deseosos de asesinar a cualquier objetivo a cambio de un poco de Sangre de su cliente.

Un Clan humillado

Los elementos más molestos de la Red de Cuchillos se habían marchado en bloque, abandonando el Clan para convertirse en Antitribu. Así, los Hijos alcanzaron un cierto equilibrio del que habían carecido durante siglos. Constantinopla cayó, pero otros gobiernos, imperios y califatos predominantemente musulmanes surgieron en su lugar. Los Visires hicieron todo lo que pudieron para darles forma con el objetivo principal de impedir que los vampiros europeos invadiesen nuestros dominios. Los Hechiceros se retiraron a continuar sus investigaciones sobre Dur-An-Ki, la respuesta de nuestro Clan a la Taumaturgia, y mostraron el suficiente empeño en romper la Maldición Tremere como para satisfacer a los Guerreros.

Los Cainitas paranoicos acusan con frecuencia a los Assamitas de haber planeado los sucesos conocidos como el "11-S". Típica intolerancia occidental. Estábamos tan sorprendidos y furiosos por esa atrocidad como el que más, mortal o Cainita. El ataque ya nos habría resultado ofensivo sólo por su cobarde ejecución, pero es que además el 11-S provocó una islamofobia desenfrenada en Occidente sin precedentes desde la época de las cruzadas, por no hablar de la violencia que volvió a desatar por todo Oriente Próximo.

Al cabo de sólo unos meses desde los ataques, EE.UU. y sus aliados estaban lanzando bombas. Aparentemente por casualidad, algunas de las campañas de bombardeo de los estadounidenses golpearon nuestros dominios en las zonas afectadas con una precisión sorprendente. La primera pista de que no se trataba de una simple coincidencia llegó cuando las fuerzas de EE.UU. en Bagdad, al parecer debido a un error en las comunicaciones, fracasaron a la hora de asegurar el Museo Nacional. El resultado fue que un gran número de antigüedades fueron robadas, algunas de las cuales (sin que el ganado lo supiera) databan de la época de la Segunda Ciudad. El robo era una vergüenza para el gobierno estadounidense, pero habría sido peor si hubieran sabido la verdad. Nuestros agentes infiltrados entre los estadounidenses recuperaron los cuerpos de los últimos guardas presentes en el museo antes del saqueo. Habían ardido hasta quedar absolutamente irreconocibles, pero no debido a un fuego corriente, sino a un ataque sobrenatural tan oscuro que nuestros Hechiceros no pudieron identificar su origen.

Dos meses más tarde, Al-Ashrad me envió una grabación de vídeo de una profecía hecha por una vidente mortal parte de su séquito a la cual nunca se había atrevido a convertir en Ghoul o en Vástago para que la Sangre no interfiriese con sus extraordinarias intuiciones. Su última profecía era tan horrible que murió mientras la hacía. En ella predijo el alzamiento del Pastor Negro, uno de los sobrenombres que usaba el Matusalén durmiente Ur-Shulgi. Predice que habrá matanzas selectivas en nuestro Clan. Esto, sumado al misterioso enemigo que ha aprovechado la niebla de guerra para infiltrarse en nuestro territorio, significa que debo ponerme en el peor de los casos. Los Assamitas deben prepararse lo mejor que puedan, incluso si eso significa hacer lo impensable.

Asesinos actuales

¿Qué significa ser un Assamita? Una pregunta difícil, ya que no hay otro Clan más diverso ni nunca hemos sufrido tantos cambios como ahora mismo. Tres Líneas de Sangre distintas unidas por una identidad común, más otras Líneas de Sangre que observan desde el exterior. Un Clan Independiente con estrechos lazos con el Sabbat, pero cuyos líderes están considerando desertar y unirse a la Camarilla en busca de protección frente a un Matusalén que incluso podría no existir. Dos movimientos religiosos profundamente sentidos y completamente incompatibles entre sí, más una plétora de religiones menos extendidas irritadas por su carencia de influencia interna. Una Casta dominante totalmente incapaz de dirigir el Clan en la época actual, pero que lo hace de todas formas porque supera en número a la suma de las otras dos. Un estereotipo universalmente reconocido de "asesino musulmán enloquecido" que deja de lado identidades alternativas que abarcan desde españoles de la época de la Reconquista y judíos sionistas a soldados estadounidenses Abrazados durante la primera Guerra del Golfo. Una rica tradición de Hechicería de Sangre sobre la que los Tremere saben muy poco, aunque la promesa de compartir nuestros conocimientos con nuestros antiguos enemigos podría valer un puesto en la mesa de la Camarilla. Tras milenios de evolución, ¿quiénes son los Assamitas a día de hoy?

Assamitas y religión

Entre los Hijos de Haqim la religión tiene un papel más importante que en cualquier otro Clan excepto, quizás, los Seguidores de Set (no me he molestado en aprender sus costumbres). En el Clan principal, la gran mayoría de los reclutas que se han unido al mismo durante los últimos dos siglos eran musulmanes en el momento de su Abrazo. Un porcentaje mucho menor era de etnia y religión judía en vida, y un grupo aún más pequeño comprende una amplia variedad de puntos de vista religiosos que abarcan del zoroastrismo y el politeísmo precristiano y preislámico (entre los Antiguos) al catolicismo, el protestantismo y el cristianismo evangélico.

Aunque no es raro aferrarse a las creencias de los mortales durante los primeros años, la mayoría de la gente no tiene una fe tan fuerte como para que ésta sobreviva sin rupturas ni cesiones. Entre los Assamitas que llevan suficiente tiempo entre nosotros como para haber reconsiderado su fe, sólo una mayoría relativa sigue los preceptos del Islam, aunque aquí se incluyen varios Antiguos influyentes. La siguiente mayor afiliación religiosa adora, de hecho, al propio Haqim. Más exactamente, a la imagen de Haqim como destructor que la Red de Cuchillos diseñó como centro de sus creencias, una que no casa con el Haqim que recuerdan los Antiguos que fueron contemporáneos suyos. Un buen número de Hechiceros adoran al antiguo panteón mesopotámico, aunque quizá "adorar" no sea el mejor término para un sistema de creencias adoptado sólo para facilitar ciertas prácticas mágicas.

El resto del Clan es, o bien agnóstico o irreligioso (entre los que se incluyen Hijos que se consideran "malditos" según las religiones a las que pertenecían antes), o bien siguen intentando seguir cualquier creencia a la que se aferrasen en vida. Puede tratarse de judaísmo, cristianismo, zoroastrismo, hinduismo o budismo. Las dos últimas son especialmente comunes entre los Assamitas que habitan en la India, junto con un pequeño número de Assamitas sikh. De la misma forma, muchos miembros de la Línea de Sangre Shango de África central siguen practicando la religión yoruba de sus ancestros.

Por lo general, los Assamitas musulmanes obedecen los cinco preceptos del Islam, aunque adaptados a la condición vampírica. Por ejemplo, siguen la costumbre del *Salat*, las oraciones rituales en dirección a la Meca, pero rezan cinco veces durante la noche en lugar de hacerlo de día. De la misma forma, los Assamitas suelen ser incapaces de realizar el *Hajj* (la peregrinación a La Meca) a menos que tengan el permiso y la ayuda de los misteriosos vampiros que se han erigido a sí mismos como guardianes de la ciudad santa. Durante siglos, un misterioso efecto sobrenatural conocido como el Lamento impide a la mayor parte de los vampiros acercarse a La Meca, pero un ritual practicado por los custodios de la ciudad puede mitigar el efecto sobre vampiros concretos. Como esos custodios eligen a quienes dejan entrar en La Meca, la mayor parte de los Assamitas musulmanes peregrinan al Alamut para rezar a Alá en presencia del Pozo de la Sangre del Corazón, una práctica que la Red de Cuchillos tolera a regañadientes. En lugar de ayunar durante el Ramadán, los Assamitas reducen su ingestión de sangre al mínimo necesario para evitar el Letargo y el Frenesí.

El contrato

Cualquiera que desee cerrar un contrato con los Assamitas para que lleven a cabo un asesinato debe hacerlo normalmente a través del Silsila, aunque en las ciudades donde un Assamita reside abiertamente, éste por lo general estará dispuesto a hacer algunas presentaciones a cambio de una tasa. Ningún Assamita leal al Clan aceptará un contrato que no haya pasado por el Silsila. Los asesinatos de mortales suelen pagarse con dinero, aunque a precios desorbitados: para un asesino Assamita, un cuarto de millón de dólares estadounidenses por atentado es barato. Si el objetivo es sobrenatural o está bajo la protección de seres sobrenaturales, el precio aumenta en consecuencia. Si el cliente es un vampiro, el precio siempre es Sangre, con la que debe llenar un recipiente de barro preparado mágicamente mientras el Assamita mira. El recipiente no es un medio de almacena-

miento, sino de transferencia. La Sangre se materializa inmediatamente en un recipiente gemelo que está en posesión de un Hechicero, quien la prepara para el uso futuro que de ella haga el Clan.

El Silsila tiene una fórmula mediante la cual la dificultad relativa del asesinato se equilibra con el pago de una cantidad y una calidad de Vitae concretas. El Asesino debe pagar el diez por ciento de lo recibido a su Sire y otro diez por ciento al Clan. El Visir recauda el dinero u otros bienes materiales para reinvertirlos apropiadamente. Los artefactos ocultistas le corresponden al Amr, quien compensa al asesino como corresponda. El Califa recibe todos los pagos en forma de Vitae de clientes vampiros y añade la parte que corresponde al Clan al Pozo de Sangre del Corazón. La Sangre que queda para el asesino es guardada por el Amr en una urna especial en beneficio de aquél hasta que se acumula suficiente como para que pueda reducir su Generación mediante un ritual de Dur-An-Ki llamado "De la Garganta de Marduk".

Las Leyes de Haqim

La mayor parte de los Assamitas conoce y al menos trata de obedecer las leyes que promulgó Haqim cuando fundó el Alamut. Los problemas radican en las diferentes interpretaciones y en desacuerdos sobre cuáles son más importantes. Por ejemplo, la Ley de la Destrucción prohíbe a los Assamitas matar a "los de la Sangre". Los Visires y, en menor grado, los Hechiceros ven esto como una prescripción contra el genocidio, mientras que la mayoría de los Guerreros limitan el significado de "los de la Sangre" a otros Assamitas. Los elementos más reaccionarios de la Red de Cuchillos van aún más lejos y afirman que sólo los Guerreros son "de la Sangre" y que las otras Castas existen porque las toleran.

La Ley del Liderazgo

Honra al Más Antiguo de entre vosotros, porque gobernará mi Casa cuando yo esté ausente.

Esta Ley es la base de la gerontocracia que rige el Clan desde la antigüedad. Con independencia de la Casta, la mayoría de los Antiguos reciben el respeto de los más jóvenes. La Red de Cuchillos es la excepción; por lo general, sus miembros se burlan de la idea de reconocer que el Visir y el Amr son de alguna manera los iguales del Califa y el Más Antiguo. Los Guerreros ajenos a la Red de Cuchillos son más respetuosos con los Antiguos de las otras Castas, pero incluso ellos presuponen la primacía del Califa y el Más Antiguo. Por su parte, a Tegyrius y Al-Ashrad les espanta la idea de someterse a un inhumano dios de la sangre como Ur-Shulgi si éste se alza, no importa lo viejo que sea el Pastor Negro.



La Ley de la Protección

Protege a los mortales frente a los descendientes de Caín y trátalos con honor en todos los asuntos.

Cada vez más, los Assamitas ajenos a la Red de Cuchillos se sienten impelidos a proteger a los mortales de quienes los ven como simple ganado y no como seres dignos de consideración.

La Ley de la Destrucción

No mates a los que son de la Sangre, pues esa sentencia corresponde sólo a tu Antiguo.

Como se ha apuntado antes, el Clan está dividido respecto a la cuestión de quién es de la Sangre y quién no; la Red de Cuchillos apoya abiertamente el genocidio contra los demás Clanes.

La Ley de la Palabra

No engañes a los que son de la Sangre, pues mi Casa se funda en la Verdad.

La verdad es subjetiva. Los Assamitas rara vez se mienten unos a otros, pero tampoco sienten la necesidad de mantener informados sobre sus planes a aquéllos con los que están en desacuerdo.

La Ley del Juicio

Juzga a los que son de la Sangre de Caín y castígalos si se les encuentra en falta.

Como sucede con la Ley de la Destrucción, el Clan está claramente dividido sobre la cuestión de quién merece castigo y qué condenas son apropiadas. La Red de Cuchillos exige la pena capital para todos los vampiros ajenos al Clan por sus violaciones de las Leyes de Haqim según las interpretan ellos. Los Assamitas más humanos rememoran las lecciones aprendidas en las guerras contra los Baali e interpretan esto como la orden de combatir y castigar a los vampiros que cazan de forma indiscriminada o los que tienen tratos con demonios.

Las Castas

Guerreros

La Casta de los Guerreros representa la mayor parte de nuestro Clan. De ellos, aproximadamente la mitad se unió al mismo mediante el adoctrinamiento e ingresaron en la Red de Cuchillos, mientras que el resto fue Abrazado en base a tradiciones más antiguas. En este último caso, el Sire normalmente elige a un candidato apto, lo Abraza y entonces lo deja para que se las arregle solo con una supervisión mínima aparte de asegurarse de que cumple con la obligación del diezmo para con el Clan.

El líder de la Casta de los Guerreros es el *Califa*, por lo general, el más viejo y poderoso de los Guerreros. Para ese puesto, el poder intrínseco es más importante que la edad o el respeto. En teoría, cualquier Guerrero puede desafiar al Califa a un duelo de honor por cualquier cosa que considere un fallo en el desempeño de sus funciones. Se espera que un Califa que pierda un duelo de este tipo se someta a la Diablerie ritual por parte de su oponente, suponiendo que no quede destruido ya antes de que ésta pueda llevarse a cabo.

El Califa actual es Thetmes, un egipcio de la Quinta Generación Abrazado en el año 25 a.C. Es un devoto de la versión corrupta de la Senda de la Sangre y, dado que es unos seis siglos más viejo que el Islam, siente muy poco respeto tanto por sus preceptos como por sus adeptos, una actitud que es la fuente de su antipatía hacia el Viejo actual. Thetmes ascendió a esta posición al destruir personalmente en combate al anterior Califa por la desastrosa gestión de este último del asedio a Viena de 1529. En casi cinco siglos nadie ha desafiado su autoridad sobre la Casta de los Guerreros.

Sufren la Maldición Baali y la Maldición Tremere, aunque la última anula la primera. Si algo levantase la Maldición Tremere, la Baali afectaría inmediatamente a todos los Guerreros.

Visires

Los Visires representan aproximadamente un tercio de los Hijos. Hay muy pocos en el Sabbat, pero un grupo considerable son Desposeídos. Los Visires cumplen diversos cometidos dentro del Clan; por lo general, supervisan la política y las finanzas de los Assamitas, pero también pueden prestar servicios como investigadores, diplomáticos, historiadores e incluso artistas. En muchos sentidos son el equivalente Assamita a Ventrue y Toreador, y muchos Desposeídos notan con cierta tristeza que en general se llevan mejor con esos Clanes que con Assamitas de otras Castas.

El líder de los Visires es... el Visir. El hecho de que se use el mismo nombre tanto para la Casta como para su líder a veces resulta confuso para los ajenos, pero los propios Visires son hábiles interpretando contextos y siempre parecen saber de quién están hablando. En otras épocas algunos Visires usaban el término arcaico "Fikri", pero ha caído en desuso. Al contrario que el Califa, el Visir es elegido mediante votación democrática tras un período de intenso politiqueo y tráfico de influencias. Una vez elegido, ocupa el puesto durante 63 años, a menos que sea apartado del mismo de cualquier manera. Los Visires pueden ostentar el cargo múltiples veces, pero no consecutivas.

El Visir actual es Tegyrius, que está en su tercer mandato. En vida fue soldado, aunque uno de alto rango en el ejército de Alejandro; en otras palabras, tanto un cosmopolita diestro en política como un guerrero. Durante gran parte

de los últimos dos siglos, la influencia menguante de los Visires sobre los Hijos de Haqim ha desmoralizado a Tegyrius. Sin embargo, desde la invasión de Irak ha recuperado su energía gracias a su convicción de que el despertar de Ur-Shulgi es inminente. Debido a la certeza de que la llegada del Pastor Negro no significa nada bueno para su Casta o para el Clan al completo, es el principal promotor de la Conspiración Preservacionista.

Sufren la Maldición Tremere y la Maldición de la Obsesión. Hay algunos Visires que han contraído la Maldición Baali por contagio de sus hermanos Guerreros. En ellos, la Maldición Baali a menudo sustituye a la de la Obsesión, a la que estos Visires son con frecuencia (pero no siempre) inmunes.

Hechiceros

El resto de nuestro Clan pertenece a la aislacionista Casta de los Hechiceros. Tanto los Guerreros como los Visires reconocen el gran valor del poder de los Hechiceros, pero ninguno de los dos grupos confía mucho en ellos. Las leyendas del Clan en torno a los Baali están demasiado arraigadas como para que el Assamita medio se encuentre cómodo junto a alguien capaz de hacer que demonios y *djinn* le obedezcan con sólo una palabra. Como sucede con los Visires, hay muy pocos Hechiceros en el Sabbat. También hay unos cuantos entre los Desposeídos, pero el bajo número de Hechiceros en general y su estilo de vida aislado los mueve a buscar la compañía de otros de su clase. Por desgracia, mientras que los Visires pueden llevarse bien con sus homólogos de la Camarilla, la mayor parte de los Hechiceros no puede ni siquiera sentarse en la misma habitación que los celosos y paranoicos Tremere sin que se desate un duelo mágico. Una pena, dado que a la mayoría de los miembros de la Camarilla les encantaría tratar con taumaturgos menos complicados que los Tremere.

El líder de la Casta de los Hechiceros es el Amr, un puesto que ha sido sinónimo de Al-Ashrad durante cerca de dos mil años. Éste, que ya era un mago quinientos años antes de su Abrazo, es la definición de su cargo hasta el punto de que sólo hay un Antiguo Assamita que sea una amenaza para su poder. Por desgracia, ese Assamita (Ur-Shulgi) es aquél que Al-Ashrad más teme que se alce para desafiarlo; es por esto que el Amr se ha unido a la conspiración de Tegyrius. Al-Ashrad no está sólo por lo que se refiere a su origen, un pequeño pero vital porcentaje de Hechiceros eran magos mortales antes de su Abrazo. Algunos incluso han mantenido el contacto con los grupos ocultistas a los que pertenecían, los cuales a veces pueden proporcionar a los Hijos valiosa información de inteligencia.

Los Hechiceros sufren la Maldición Tremere y la Maldición de la Prominencia. Unos pocos sufren la Maldición Baali por contagio de sus hermanos Guerreros. En éstos, la Maldición Baali suele sustituir a la de la Prominencia, pero algunos sufren ambas.

Política entre los Assamitas

La Du'at es el nombre colectivo del Califa, el Visir y el Amr, y sobre el papel todos tienen el mismo poder y la misma posición. En la práctica, el Califa está por encima de los otros dos y no tiene miedo de dejarlo claro, aunque el Viejo hace lo que puede para contener al Califa y regularmente delega en el Amr y el Visir asuntos que caen dentro de su ámbito.

Bajo el Califa está el Silsila, una corte informal formada por los Guerreros que residen de forma permanente en el Alamut. En noches pasadas, el Silsila contenía el mismo número de miembros de cada una de las Castas, pero los Guerreros lo han dominado durante el último milenio. Así, ha dejado de ser un órgano consultivo y se ha convertido en el ejército privado del Califa con la misión de asegurar el dominio de los Guerreros sobre las otras dos Castas. La Red de Cuchillos tiende a ver al Silsila como el sacerdocio informal del Culto a Haqim. Por supuesto, los Assamitas ajenos a esa facción son menos respetuosos con el mismo, pero por lo general no delante sus miembros. El Silsila también actúa como punto de contacto para los foráneos que desean contratar a un Assamita para un asesinato. Si un Cainita piensa que necesita que un Assamita mate por él y no es un incompetente, acabará por contactar con el representante de uno de los Silsila, el cual se dirigirá a él para negociar.

El contrapunto del Silsila es el Concilio de los Pergaminos, un órgano consultivo formado por quince Assamitas, sobre todo Visires y Hechiceros, aunque nada impide que los Guerreros sean miembros del mismo. El Más Antiguo y los miembros de la Du'at *sí* tienen prohibido ser parte de éste para prevenir conflictos de intereses. Cada miembro del Concilio está considerado como el experto al que recurrir en cualquier asunto que entre dentro del ámbito de su cargo.

Facciones principales

La Red de Cuchillos

La Red de Cuchillos, fundada en los albores del siglo XII, es un culto a la muerte. Sus fundadores eran todos Guerreros Assamitas extremistas que desaprobaban el efecto que el Islam tenía sobre el Clan de forma general. Buscaban una técnica que llevase directamente a los nuevos reclutas de su existencia como mortales al brutal y sangriento mundo de su nueva religión; a menudo escogen a jóvenes que

han vuelto su mirada hacia una antigüedad radical porque no creen tener ningún futuro. Cuando un Derviche encuentra a un mortal excepcionalmente hábil en combate, le da la oportunidad de unirse a los Hijos. A veces incluso es suficientemente sincero como para decirle que la alternativa es la muerte.

El nuevo recluta pasa los siguientes años en una de las instalaciones secretas de entrenamiento del grupo, donde aprende todas las formas de lucha y todas las técnicas para asesinar, a la vez que se le lava el cerebro con los dogmas religiosos del grupo. La mayoría no alcanza el nivel y acaba arrojado a una tumba sin nombre que cavan los demás reclutas para que aprendan cuál es el precio del fracaso. Los que sobreviven lo suficiente como para impresionar a sus maestros se convierten en Ghouls y pasan más años aprendiendo a matar criaturas sobrenaturales con la misma facilidad que a mortales, todo esto mientras se hacen aún más devotos de la Red de Cuchillos y la Senda de la Sangre. Normalmente, esta fase del entrenamiento dura alrededor de siete años, al final de los cuales los supervivientes que han demostrado su lealtad deben pasar una última prueba: el asesinato de un individuo concreto sobre el que el iniciado no posee más información que un nombre y una foto. Los que tienen éxito reciben el Abrazo como recompensa. El castigo por fracasar es obvio.

Aunque la orden fue fundada en el siglo XII, no reclutó ni a una mujer hasta el XVIII y, desde entonces, el número de éstas puede contarse con los dedos de una mano. Durante la mayor parte de su existencia, la Red de Cuchillos fue una organización pequeña, aunque su influencia política era exageradamente desproporcionada en relación a su tamaño. Los Guerreros que no pertenecían a la organización admiraban, sin embargo, su dedicación e intensidad. Durante la Guerra del Golfo, la Red de Cuchillos intentó aumentar su tamaño e importancia mediante un "incremento del reclutamiento" de personal militar (tanto soldados de Oriente Próximo como de la alianza) que demostraron ser competentes sobre el terreno. Para cuando EE.UU. invadió Irak en 2003, esos reclutas ya habían sido vampiros durante cinco años y eran completamente devotos de la Red de Cuchillos. Ellos, a su vez, lideraron la nueva ola de reclutamientos, esta vez de soldados que lucharon en Irak y Afganistán y de terroristas y rebeldes especialmente hábiles. Este "tipo" de reclutas acaba de completar su entrenamiento. Su súbito y precipitado crecimiento es uno de los factores principales que llevó al nacimiento de los planes de deserción de Tegyrius.

Todos los miembros de la Red de Cuchillos son devotos seguidores de la Senda de la Sangre (tal y como la reinventaron los fundadores del grupo) y la mayoría de ellos ansían la noche en la que la Maldición Tremere sea levantada y puedan perseguir la apoteosis mediante la Diablerie a la vez que cumplen el mandato de Haqim de exterminar a todos los demás Cainitas. Todos creen la versión del origen del Clan que afirma que Haqim se hizo con el poder de la Sangre para luchar contra la maldad de Caín, que los Guerreros fueron los primeros Chiquillos de Haqim, que las otras Castas "menores" aparecieron más tarde y que es posible alcanzar la divinidad mediante la Diablerie.

La Conspiración Preservacionista

La Conspiración Preservacionista es una facción tan nueva que apenas tiene más que el nombre. Es la creación del Visir Tegyrius y el Amr Al-Ashrad, quienes han llegado a la conclusión de que, si siguen el rumbo actual, los Hijos de Haqim están condenados. La Red de Cuchillos está descontrolada y su sed de violencia ha convertido a buena parte de Oriente Próximo en un osario. Rechazan tanto el Islam como la modernidad en favor de una ideología depravada que invita al genocidio de todos los Cainitas.

Sin embargo, la Red de Cuchillos por sí sola no sería un obstáculo insuperable. Lo que hace que la balanza se decante hacia la traición al resto del Clan son los claros signos de que los Baali se mueven entre bambalinas y la posibilidad de que uno de los Matusalenes más terroríficos del mundo se alce para purgar al Clan. Ni Tegyrius ni Al-Ashrad se hacen ilusiones sobre qué facciones serán los objetivos de la depuración, ni qué facción la dirigirá. En consecuencia, se requieren medidas desesperadas para preservar el verdadero legado de los Hijos de Haqim.

Así nació la Conspiración Preservacionista. En la última década, el Visir y el Amr han reclutado candidatos y establecido las bases para una deserción en masa de Assamitas que comparten su forma de ver las cuestiones sociopolíticas hacia otra Secta, sea ésta la Camarilla, el Sabbat, los Ashirra (una alianza multi-Clan de vampiros musulmanes presente en Oriente Próximo) o una combinación de todas ellas. Actualmente, la Conspiración incluye a una ajustada mayoría de Visires y Hechiceros; los demás son Guerreros que no se encuentran cómodos en el paradigma de los lealistas, sea por extrema devoción al Islam o por simple oposición al barbarismo de la Senda de la Sangre. Ya se ha enviado a quienes muestran más lealtad a la conspiración y una mayor capacidad política y social para que hagan contactos, encuentren aliados y allanen el camino de los demás refugiados para cuando lleguen las Noches Finales. De estos precursores, los Visires y los Hechiceros se sienten atraídos por los territorios de la Camarilla. A los primeros les va bien en el papel de Toreador; los segundos deben hacerse pasar por Caitiff y esperar que nadie haga demasiadas preguntas.

Assamitas Antitribu

Muchos suponen erróneamente que los Assamitas Antitribu representan una Línea de Sangre separada. Esto no es

cierto. Los Antitribu sólo son Guerreros Assamitas que no están sujetos a la Maldición Tremere. Entre los Tremere, la explicación habitual para esta rareza es que ya habían abandonado el Clan antes de la Maldición y así la magia simpática no los afectó. Entre los Hechiceros Assamitas han arraigado teorías más siniestras que sugieren que quienes se convirtieron en los Antitribu de alguna forma invocaron el poder de los Baali para superar la magia de los Tremere. Sea como sea, los "Assamitas Libres" decidieron que su lugar no estaba entre los Hijos y ofrecieron sus hojas al Sabbat, que estaba deseoso de aceptar. Allí, los Ángeles de Caín pueden saciar su sed de Vitae y su deseo de bajar su Generación mediante la Diablerie sin ser sancionados.

Aunque casi nadie fuera de los Antitribu lo comprende, realmente hay dos facciones de Assamitas en el Sabbat. El primer grupo de Assamitas Antitribu está formado por Antiguos que recuerdan perfectamente el tiempo que pasaron entre los Hijos. Para ellos, el Sabbat no es más que un medio para alcanzar un fin: la destrucción de la Camarilla y especialmente de los Tremere para liberar al resto del Clan. Para cumplir esa función, esos Antiguos se convirtieron en la espina dorsal de la Mano Negra, los generales militares del Sabbat.

Sin embargo, como parte de sus deberes, esos Antiguos Assamitas se vieron forzados a Abrazar de cualquier manera y sin tener la oportunidad de enseñar a sus Chiquillos las costumbres del Clan Assamita. Para complicar más las cosas, una de esas "costumbres Assamitas" es la Senda de la Sangre, que sería considerada herética por cualquier Sacerdote del Sabbat que oyese hablar de ella, de modo que los Antitribu deben tener mucho cuidado. El resultado es que los Assamitas más jóvenes no saben nada de la historia del Clan, de las leyendas de Haqim o de las Castas. Sólo saben que sienten hambre de Sangre Cainita. Es más, lo que han aprendido de Haqim es que es un Antediluviano que algún día se alzará para matar a todo el mundo. Esto hace que los Antitribu y los Hijos de Haqim no se tengan simpatía.

Facciones menores

Los Desposeídos

Los Desposeídos no son realmente una facción; de hecho, se puede decir que son lo contrario de una facción, ya que históricamente los Assamitas usan el término para denominar lo que otros Vástagos llamarían "Autarcas", es decir, Assamitas que no quieren tener nada que ver con el Clan. El término es antiguo y se sabe que se usó tras la caída de la Segunda Ciudad para describir a los miembros del Clan que buscaron sus propios destinos en lugar de viajar con Haqim al Alamut. Se puede argumentar que la Conspiración Preservacionista es un gran grupo de "futuros Desposeídos", pero sería más exacto decir que los Preservacionistas quieren su propio Clan Assamita, mientras que los Desposeídos sólo quieren que los dejen en paz.

Los Leopardos de Sion

Los Leopardos de Sion han aparecido y desaparecido a lo largo de los siglos. Desde que los Assamitas han reclutado Chiquillos en Oriente Próximo, han Abrazado a judíos. Desde que ha habido Assamitas judíos, ha habido Leopardos dispuestos a defender a su gente de cualquier cosa que la amenace. Los Leopardos de Sion son un grupo de leales Assamitas judíos que invariablemente ayudan al pueblo judío y al estado de Israel siempre que es posible. Esto a menudo causa fricciones entre ellos y los Assamitas palestinos, de modo que los Leopardos deben caminar con sigilo. Lo que también complica las cosas para el grupo es su división interna: no todos ellos están convencidos de que la actitud de Israel frente a los palestinos sea buena para la nación a largo plazo. En la actualidad, el grupo corre un tupido velo sobre esas discusiones; son ampliamente superados en número por Assamitas que sienten poco o ningún respeto por la santidad de Israel y no pueden permitirse ningún conflicto interno.

El Club de los Mil Metros

Como los Leopardos, el Club de los Mil Metros es un grupo social. En vez de unirse en base a su etnia, los miembros del mismo lo hacen en base al respeto mutuo por la habilidad con una única arma: el rifle de francotirador. Se concede la membresía a cualquier Assamita que consiga asesinar a un objetivo a una distancia de 1000 metros o más sin usar Disciplinas. Su fundador no oficial es el sargento Randy Hopkirk, francotirador del cuerpo de marines de los EE.UU. procedente de Alabama que consiguió más de cincuenta muertes confirmadas durante la Segunda Guerra Mundial antes de que su Sire lo seleccionara para el Abrazo. No hay más requisito para unirse al Club de los Mil Metros que un asesinato comprobado desde al menos dicha distancia. En la práctica, sin embargo, eso requiere una habilidad excepcional con las armas de fuego.

Hermandad Kairuán

Una familia endogámica de Ghouls creada por los Hechiceros Assamitas de Kairuán como medio de estudio y experimentación después de que los Assamitas se encontraran con Aparecidos Tzimisce en Europa. Los rumores dicen que la Casta de los Guerreros expulsó a esos magos del Alamut por sus "antinaturales" experimentos, pero la familia sigue existiendo en las noches actuales. Algunos son mercaderes y tratan con los Visires más que con los demás Assamitas, mientras que otros siguen teniendo lazos con la Casta de los Hechiceros.

Personaje y Rasgos

Conceptos

Asesina a sueldo

Tenías catorce años la primera vez que mataste a un hombre. Es verdad, era tu propio padre y estabas harta de que te tocase asquerosamente por las noches. Desgraciadamente, bajo la ley marroquí la pena por un asesinato era dura aunque la "víctima" fuese un pederasta. Por suerte para ti, alguien pensó que tus acciones estaban justificadas y mostraban gran habilidad. Te visitó en la cárcel y te ofreció la libertad y un poder que nunca llegaste a soñar, con la condición de que estuvieses dispuesta a matar otra vez... y otra y otra. Tu Sire no era parte de la Red de Cuchillos, que es por lo que estaba considerando a una mujer como candidata. Dedujiste que quería demostrar ante sus rivales políticos que estaba en lo cierto. Tres años más tarde, estaba lo bastante satisfecho con tu habilidad con armas de fuego, cuchillos, botellas de veneno o las manos desnudas como para concederte el Abrazo. Has estado demostrando que tenía razón desde entonces, normalmente por un millón de dólares por asesinato.



Cabezapala Antitribu

Antes de los disturbios de Watts eras contable. Por alguna razón, crees que es importante recordarlo. Ya no sabes cuál fue el detonante (¿algún problema racial, quizá?), pero estás bastante seguro de que en realidad fue para encubrir una Cruzada. Así es como llaman en el Sabbat al hecho de ir a una ciudad, agarrar a unos cuantos lugareños que estén a mano, golpearlos con una pala, darles algo de Sangre y enterrarlos vivos. Bueno, vivos no. Cuando cavaste tu camino fuera de la tumba estabas muerto con total seguridad.

Te dijeron que eras un Assamita y te quedaste tan sorprendido como todos los demás cuando sobreviviste a la Cruzada. Cuando te diste cuenta de que eras un maldito vampiro pensaste en suicidarte. Era lo correcto. Pero antes de tener la oportunidad de hacerlo, tuviste un roce con una de las vampiras de la Camarilla de la ciudad y te bebiste a la perra hasta la última gota. Maldita sea, era mejor que la coca, mejor incluso que el sexo, de modo que decidiste que, de todas formas, probablemente ya estuvieras maldito. Ya puesto, podías mirar si había más "bita" de ésa por ahí para beber.

Cazadora de Demonios

Eras una niña pequeña la primera vez que viste a un *djinni* (bueno, *tú* pensaste que era un *djinni*). Un extraño ruido te despertó y te deslizaste hacia la habitación de tus padres para ver qué era. Ahogaste un grito cuando viste al chico de piel roja brillante flotando en el aire sobre la cama de tus padres. Te miró y soltó una risita. Entonces prendió fuego a tus padres. Todo el mundo dijo que había sido una bomba, una de las muchas que cayeron sobre Beirut durante la guerra civil en el Líbano. Tú sabías que no había sido así y te dedicaste a aprender todo lo posible sobre los *djinn*, los *efrit* y los otros espíritus malvados de Oriente Próximo. Tus estudios te llevaron a los Hijos de Haqim, y tu devoción, así como tu poco habitual capacidad de ver espíritus desmaterializados, condujeron finalmente a tu Abrazo. Ahora vagas a tu capricho por Líbano y Siria ignorando la violencia del ganado en busca de los espíritus malvados que se ceban en ella, espíritus que encadenas a tu servicio o destruyes en nombre de Alá y Haqim.

Criptocabalista

Los Leopardos siempre han defendido Israel. Antiguamente lo hicieron con espadas, luego con armas de fuego y ahora con aviones a reacción. Tú solías hacerlo mediante números y programas informáticos como uno de los analistas computacionales punteros del Mossad. Entonces, un Hechicero Assamita te reclutó para ver si era posible realizar rituales numerológicos a partir de la cábala con ordenadores. Sigues trabajando en ello, pero te has convertido en un Hechicero bastante bueno por derecho propio y, a pesar de tu manifiesta lealtad a los Assamitas, no has dejado pasar la oportunidad de usar tus Poderes para ayudar al pueblo de Israel cuando puedes.

Desposeído Anarquista

No pediste el Abrazo y desde luego no pediste que te convirtiesen en un Guerrero Assamita. Desde el primer momento no quisiste tener nada que ver con tu extraño Clan de asesinos islamistas pirados. Por suerte, tu Sire no era de la Red de Cuchillos, así que no te llevó a que te lavaran el cerebro en alguna parte. Era sencillamente un Guerrero que pensaba haber encontrado un espíritu afín en un legionario francés que servía en Argel. Te enseñó lo justo para sobrevivir y otros Vástagos que encontraste te enseñaron a dónde ir. Un año después estabas en Los Ángeles, justo a tiempo para el ataque del Sabbat. Participaste en la defensa y ayudaste en lo que pudiste, e incluso le salvaste la vida a un importante Barón Anarquista. Te recompensó incluyéndote en su equipo y evitando las preguntas sobre el uso que ocasionalmente haces de Extinción.

Ejecutivo de compañía petrolera

En vida fuiste un pariente poco importante de un jeque árabe del petróleo, no tan cercano como para ser rico por ti mismo, pero sí lo suficiente como para recibir una buena educación que incluía un título en administración de empresas en EE.UU. Te graduaste justo a tiempo para la crisis del petróleo de 1973 que puso a la OPEP en la cima del mundo. No duró mucho (en los ochenta hubo una caída del precio del petróleo), pero para entonces tu puesto en Saudi Aramco, la compañía petrolera estatal saudí, estaba asegurado. Más importante aún: tu reputación de hombre de negocios hábil e implacable te precedía, tanto que atrajo la atención de un Antiguo Visir que tenía problemas para entender la complejidad del sector energético y sus implicaciones en la geopolítica de finales del siglo xx. Necesitaba tu experiencia y te ofreció la inmortalidad a cambio, un trato que encontraste de lo más satisfactorio. Ahora divides tu tiempo entre las salas de juntas de Riad y los palacios de recreo de Dubai. Hay negocios que hacer en ambos lugares.

Enviada a la Camarilla

En vida eras una judía a la que su trabajo con la resistencia danesa la llevó a convertirse en una agente de inteligencia israelí tras emigrar después de la guerra. En la muerte, descubriste que te habías unido a un Clan que era hostil hacia las mujeres, hacia los occidentales y cada vez más hacia los judíos. Los otros Visires no estaban mal, pero tus padres te habían contado cómo eran las cosas en los años treinta, antes de que todo se fuera a la mierda, y reconociste las señales de advertencia. Cuando uno de los partidarios de Tegyrius comenzó a sondearte respecto a unirte a su conspiración, lo interrumpiste y le contaste unas cuantas cosas que tú ya habías supuesto y que él no sabía. Entonces le preguntaste qué podías hacer para ayudar.

Así fue como acabaste en un baluarte de la Camarilla haciéndote pasar por una Neonata Toreador. Allí finges ser una brillante y algo sosa mujer de la alta sociedad al tiempo que buscas métodos de congraciarte con el Príncipe, métodos que puedan abrir puertas para todos los que están intentando escapar.

Muyahidín

En vida fuiste un miembro de la Guardia Republicana que luchó en la guerra entre Irán e Irak durante los años ochenta. El conflicto entre los gobiernos te aburría, al igual que el que enfrentaba a suníes y chiíes. Eras un soldado, te pagaban por matar y lo hacías bien. A veces te molestaba que los demás soldados te viesen como un monstruo, pero los débiles eran ellos, no tú. Cuando acabó la guerra te licenciaste. Estabas buscando trabajo cuando un hombre apareció en tu casa. Sin siquiera presentarse te escupió a la cara y te lanzó un cuchillo para que lo recogieras. Aunque tú estabas armado y él no, consiguió dejarte sin sentido. A pesar de eso, sonrió y te dijo que tenías potencial. Entonces te enseñó los colmillos y preguntó si querías ser un asesino o una víctima. No dudaste. Nunca lo harás.

Reina de hielo

No es que el Club de los Mil Metros tenga muchos miembros, pero, al contrario que la mayor parte del Clan, acepta mujeres sin ningún problema. Por supuesto, estás acostumbrada a competir con hombres y vencerlos. Tú, al igual que otras mujeres semejantes, luchaste contra los nazis por la Madre Rusia y la Revolución. Tu especialidad era el rifle de francotirador y, con más de cincuenta muertes confirmadas, eras muy buena con él. Al final de la guerra, tu Sire, una mujer con la piel del color de la medianoche que te había visto matar a cuatro alemanes antes de que llegasen a sospechar dónde estabas, te había reclutado para otra fuerza de combate mucho mejor. «Magnífico», dijo cuando la cabeza del último se desintegró. Desde entonces has viajado con ella como su pupila, su guardaespaldas y, a veces, su amante.

Vidente

Tenías nueve años cuando tuviste tu primera visión del futuro, quince cuando la visión te dijo cómo y cuándo ibas a morir, diecisiete cuando supiste que tu muerte no iba ser tu

final, sino tu verdadero principio. Tenías dieciocho años y ya eras una mujer cuando abandonaste tu casa en el sur de Marruecos para ir a Egipto, donde vagabundeaste por las noches hasta que un apartamento en concreto te atrajo. Llamaste a la puerta y, cuando un hombre alto de piel de ébano abrió la puerta, sonreíste y dijiste: «Estoy preparada para morir, maestro». No has tenido más visiones desde tu Abrazo, pero la Hechicería Assamita te apasiona como si hubieras estado destinada a ella. Por supuesto, tú sabes que lo estabas.

Méritos y Defectos

Aliado en una Secta (Mérito de 1 punto)

Tienes un amigo íntimo en una de las Sectas de la Estirpe. Quizá seas un Guerrero que se mantiene en contacto con un Antitribu, un Visir que tiene negocios en común con un Ventrue de la Camarilla o un Hechicero que se escribe con uno de los pocos magos de Sangre del Movimiento Anarquista. Tu aliado puede ayudarte a orientarte en su Secta, pero también podría querer algo a cambio de cuando en cuando.

Asesino de los Mil Metros (Mérito de 1 punto)

Has demostrado ser digno de unirte al Club de los Mil Metros gracias a tu sobresaliente habilidad con el rifle de francotirador. La dificultad de todas las tiradas que implican disparar a alguien desde un escondite se reduce en 1. Además, cuando usas un rifle de francotirador se dobla el alcance del arma.

Descastado (Defecto de 2 puntos)

Has rechazado la ética de la Casta dentro de la que fuiste Abrazado. Quizá seas uno de los pocos Visires o Hechiceros que apoya a la Red de Cuchillos o sigue la Senda de la Sangre. Quizá seas un Guerrero que no tiene estómago para el combate y prefiera ser un diplomático o un estudiante de lo oculto. Quizá montaste algún espectáculo en público que reveló tu desdén hacia los demás miembros de tu Casta. Ahora tu Sire te rechaza, al igual que los demás miembros de tu Casta. Se aplica un +2 a la dificultad de todas las tiradas Sociales contra miembros de tu Casta.

Antitribu Afligido (Defecto de 3 puntos)

Eres una de esas lastimosas criaturas: un Assamita Antitribu que todavía sufre la Maldición Tremere. Has jurado lealtad al Sabbat, pero no puedes Diabolizar y sólo puedes tomar Sangre de Vástago que ya ha sufrido la transubstanciación mediante la Vaulderie. Como resultado, se aplica un +2 a la dificultad de todas tus tiradas Sociales contra otros Sabbat.

Múltiples Maldiciones (Defecto de 3 puntos)

Además de la Maldición habitual impuesta a tu Casta o Secta, sufres una adicional asociada con el Clan Assamita. Lo más probable es que seas uno de los pocos Visires o Hechiceros afectados por la Maldición Baali además de la maldición normal de su Casta, pero, a discreción del Narrador, hay otras combinaciones posibles.

Poderes de Disciplinas

Los Poderes de Extinción más comunes se encuentran en el **V20**, en las pág. 155-161. En general los Guerreros prefieren esos Poderes por sus aplicaciones en combate. Sin embargo, un Visir rara vez tiene la necesidad de matar a un enemigo escupiéndole en la cara, y un Hechicero aún menos. En consecuencia, aquí se presentan las versiones alternativas de los Poderes comunes de Extinción disponibles para las Castas de los Hechiceros y los Visires; aquí sólo se mencionan las diferencias con los Poderes enumerados en el **V20**. Cuando el jugador de un personaje Hechicero o Visir adquiere un Poder en concreto, debe decidir si toma la versión tradicional asociada con los Guerreros o la específica de una Casta.

Extinción de los Hechiceros

• Silencio de la Muerte

Aunque nadie puede oírlo, el Hechicero aún puede hablar. Aunque parece una nimiedad, muchas aplicaciones de la Hechicería Assamita necesitan de encantamientos verbales; este Poder permite al Hechicero usarlos sin atraer la atención.

•• Maldición de Escorpión (Toque de Escorpión)

La versión de los Hechiceros de Toque de Escorpión es Maldición de Escorpión. Permite al Hechicero imponer una protección en una superficie sólida como una puerta, una zona de suelo o incluso en objetos más pequeños como cajas o cartas. El Hechicero puede proteger un objeto o una zona de hasta su puntuación de Inteligencia en metros (o yardas) cuadrados. Pocos segundos después de que el Poder sea activado, la Sangre de la protección se desvanece y sólo puede ser percibida mediante una tirada de Percepción + Consciencia (dificultad 9) o Percepción + Investigación (dificultad 7). La protección dura un número de días igual al Ocultismo del personaje, pero mientras está activa, cualquiera que toque el área o el objeto afectado se convierte en objetivo de la Disciplina como si acabase de tocarlo un Guerrero que usase Toque de Escorpión. El Hechicero tira inmediatamente y puede gastar Sangre como se indica en Toque de Escorpión (**V20**, pág. 155-156).

••• Llamada de Dagón

Los Poderes de las Castas de los Hechiceros y los Visires equivalentes a Llamada de Dagón funcionan de la misma manera. En vez de maltratar el cuerpo del objetivo, el Assamita devasta su mente.

Mecánicamente, este Poder funciona igual que la versión de los Guerreros, excepto por lo siguiente: primero, la tirada es de la Manipulación del Assamita contra la Inteligencia del objetivo; la dificultad de ambas tiradas es la Fuerza de Voluntad permanente del oponente. Segundo, en vez de infligir daño letal, cada éxito neto que consiga el Assamita le quita un punto de Fuerza de Voluntad temporal al objetivo. Si el Assamita gasta un punto de Fuerza de Voluntad y sigue tirando después de que la víctima haya perdido todos sus puntos temporales de Fuerza de Voluntad, los éxitos adicionales lo privan de puntos de Fuerza de Voluntad *permanente*. Esto es el daño máximo que puede causar este Poder en una sola noche, independientemente de los éxitos, pero si un objetivo pierde todos sus puntos de Fuerza de Voluntad permanente debido al uso de Llamada de Dagón en noches sucesivas, queda reducido a un cascarón sin mente.

Como sucede con la versión de los Guerreros, el Assamita no necesita estar en presencia de la víctima para que el Poder surta efecto.

•••• Caricia de Baal

La versión de los Hechiceros de Caricia de Baal no es tan útil para abatir enemigos como para destruir demonios. Con este Poder, un Hechicero puede gastar un punto de Sangre y frotárselo sobre los ojos; durante el resto de la escena podrá percibir a los espíritus desmaterializados y otras criaturas semejantes como si fueran materiales. Si gasta puntos de Sangre adicionales para cubrir con ellos un arma de combate cuerpo a cuerpo como una daga o una espada, esa arma puede golpear a ese tipo de enemigos y herirlos de forma normal a pesar de su intangibilidad.

••••• Sabor a Muerte

El Poder de los Hechiceros equivalente a Sabor a Muerte funciona exactamente como lo hace el Poder correspondiente de los Guerreros, salvo que el ataque sólo se dirige contra espíritus desmaterializados y criaturas similares, como si éstas fueran sólidas. La condición es que el Hechicero haya usado antes Caricia de Baal para ser capaz de percibir a esos seres.

Extinción de los Visires

• Silencio de la Muerte

Una vez activada la zona de silencio, el Visir puede decidir quién puede oírlo hablar, si es que alguien puede. Así, mientras el Poder está activo, puede permitir que una o más personas lo escuchen; aunque nadie más pueda oírlo. Lo que es más importante, puede impartir instrucciones con Presencia o Dominación sin que nadie se dé cuenta.

•• Toque de Ishtar (Toque de Escorpión)

La versión de los Visires de Toque de Escorpión es Toque de Ishtar. En vez de esgrimir un veneno mortal, este Poder convierte la Sangre del Visir en un narcótico activado por contacto que hace que la víctima entre en un estado de ebriedad en el cual es más vulnerable a Presencia, Dominación e incluso la manipulación Social cotidiana.

El jugador del Visir debe gastar un número variable de puntos de Sangre (hasta su máximo por Generación) y tirar Fuerza de Voluntad (dificultad 6). Si tiene éxito en la tirada y el Visir toca la piel desnuda del objetivo, la Sangre contaminada entra en el sistema circulatorio de la víctima. Entonces, el objetivo debe tirar Resistencia + Fortaleza (dificultad 6); sus éxitos se sustraen de los obtenidos por el Visir. Si a este último le quedan éxitos, el Poder funciona.

Mientras dure el efecto, el objetivo es incapaz de gastar Fuerza de Voluntad para resistir la manipulación mental o social del Visir y la dificultad de todas las tiradas de éste para manipular al adversario (por medios naturales o sobrenaturales) se reduce en el número de puntos de Sangre que haya gastado, hasta un mínimo de 4. El efecto sólo dura mientras el objetivo permanezca en presencia del Visir, después de lo cual recupera el juicio. Sin embargo, si regresa a la presencia del Assamita, automáticamente recae en su estado de confusión.

La duración de esta debilidad viene determinada por los éxitos obtenidos por el Visir de esta forma:

Éxitos	Resultado
1	Un turno.
2	Una hora.
3	Un día.
4	Un mes.
5	Un año.

••• Llamada de Dagón

Igual que la variante de los Hechiceros.

•••• Caricia de Baal

Los Visires rara vez están tan ansiosos de matar a sus oponentes como los Guerreros; la subyugación es mucho más deseable. El Visir puede cubrir un arma con su Vitae igual que un Guerrero en su versión del Poder. Sin embargo, si consigue impactar con ella, el golpe no causa daño alguno. En su lugar, el éxito en la tirada de daño provoca que el

objetivo pierda un punto de Fuerza de Voluntad temporal. Lo que es más importante, si el objetivo pierde *todos* sus puntos de Fuerza de Voluntad temporal a causa de Caricia de Baal, queda completamente Vinculado al Visir de forma temporal. Este efecto sólo dura una única escena, pero durante ésta el objetivo reacciona ante el Visir como si hubiera bebido su Sangre tres veces. Si ya está Vinculado a otro vampiro, puede tirar Fuerza de Voluntad (dificultad 7) para resistirse a las órdenes del Visir que entren en conflicto con los deseos de su reinante tal y como él los entiende.

Irónicamente, los Tremere son especialmente vulnerables a este Poder debido a su Debilidad de Clan y quedarán Vinculados durante toda la noche, y no sólo durante una escena.

••••• Sabor a Éxtasis (Sabor a Muerte)

Al contrario que en la desagradable y corrosiva versión de este Poder que usan los Guerreros, el equivalente de los Visires es Sabor a Éxtasis. En vez de escupir ácido mortal, el Visir exhala suavemente una fina neblina rojiza hacia el objetivo. Puede tomar como objetivo a cualquiera que se encuentre hasta a 3 metros (10 pies) de distancia por punto de Fuerza y Potencia que posea. Para acertarle al objetivo se necesita una tirada de Resistencia + Atletismo (dificultad 6). Si el ataque da en el blanco, el jugador del Visir tira dos dados por punto de Sangre invertido a una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad actual del objetivo. Cada éxito priva a éste de un punto de Fuerza de Voluntad temporal y, si los pierde todos, trata al Visir como si estuviera completamente Vinculado a él hasta la salida del Sol. Más aún, si el ataque causa la pérdida de aunque sea un solo punto de Fuerza de Voluntad, considera que el objetivo ha consumido un punto de Sangre a efectos de quedar Vinculado de la forma habitual.

Disciplinas Combinadas

Si una Disciplina Combinada indica como requisito una versión específica de una Casta de Extinción, sólo ese Poder en concreto tiene que ser específico de la Casta. Por ejemplo, si el requisito es "Extinción (Visires) •••••", el personaje sólo tiene que tener Sabor a Éxtasis; los otros cuatro Poderes de Extinción pueden ser cualquier combinación de Poderes habituales o específicos de los Visires. Si no se menciona versión de una Casta en concreto, entonces cualquier opción servirá para cumplir el requisito.

Finta Sombría (Celeridad ••, Ofuscación ••)

Finta Sombría combina las características de Celeridad y Ofuscación para distorsionar la percepción de los enemigos del Assamita.

Sistema: Al principio de cualquier turno en el que el Assamita haya activado Celeridad y en el que su primera acción sea evasiva, el jugador puede gastar un punto de Sangre adicional para activar Finta Sombría. Durante el resto del turno, la dificultad de todas las tiradas para impactar al Assamita se incrementa en 2 hasta un máximo de 9. Éste es un Poder de Ofuscación y no puede afectar a los vampiros cuya puntuación en Auspex sea mayor que la de Ofuscación del Assamita.

Aprender este Poder cuesta 12 puntos de Experiencia.

Marcha Forzada (Celeridad ••, Fortaleza ••)

Marcha Forzada permite al Assamita cubrir distancias rápidamente. No se puede usar este Poder en combate, pero puede ayudar al usuario a moverse a gran velocidad sin los debilitantes costes en Vitae de la Celeridad convencional.

Sistema: El Assamita gasta un número de puntos de Sangre igual a la mitad de su puntuación de Celeridad redondeando hacia arriba. Durante tantas horas como su puntuación en Fortaleza, la velocidad normal de carrera del personaje se multiplica por su puntuación en Celeridad. Así, un Assamita con Fortaleza ••• y Celeridad •••• que normalmente podría correr 6 kilómetros (4 millas) por hora podría usar este Poder para correr a 24 kilómetros (16 millas) por hora durante tres horas.

Aprender este Poder cuesta 12 puntos de Experiencia.

Ojos del Alamut (Auspex ••••, Extinción •••)

Este Poder permite vigilar a alguien de una forma muy astuta. Para activar el Poder, el Assamita debe tocar al objetivo. Si tiene éxito, puede ver a través de los ojos y oír a través de los oídos de éste durante una hora por éxito.

Sistema: Para activar Ojos del Alamut, el jugador debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad y tirar Percepción + Consciencia (la dificultad es igual a la Fuerza de Voluntad actual de la víctima). Este Poder sólo se puede usar para espiar a alguien a quien el Assamita ha tocado físicamente y la conexión sólo dura una hora. Mediante una tirada de Percepción + Ocultismo (dificultad 6), un objetivo que tenga Telepatía (Auspex ••••) puede notar que alguien está sirviéndose de sus sentidos. Un personaje así nota inmediatamente la intrusión si el Assamita usa Orden a Distancia (pág. 263) y el intento de control falla.

Aprender este Poder cuesta 21 puntos de Experiencia.

Ojos de Filos (Auspex ••, Celeridad •••)

El Assamita puede usar su velocidad antinatural para esquivar o parar una gran cantidad de ataques.



Sistema: Al principio del turno de combate del personaje, el jugador gasta dos puntos de Sangre y otro de Fuerza de Voluntad. Esto no cuenta como activar Celeridad durante un turno. Durante ese turno, el personaje no puede realizar ninguna acción que no sea de autodefensa, pero puede usar su reserva de dados completa (de esquivar o parar) contra *todos* los ataques que reciba.

Aprender este Poder cuesta 15 puntos de Experiencia.

Palabras Dulces (Auspex ••, Presencia •)

Los Visires son sobrenaturalmente hábiles a la hora de decir lo que sus oyentes quieren escuchar. Tan hábiles, de hecho, que a veces ni siquiera necesitan saber de qué están hablando. Este Poder le da la seguridad a un Visir de que, sin importar qué palabras escapan de su boca, éstas siempre serán la respuesta perfecta.

Sistema: El jugador debe tirar Manipulación + Expresión (dificultad 6). Durante el resto de la escena, la dificultad de persuadir, manipular o interrogar a un único objetivo mediante conversaciones normales se reduce en la cantidad de éxitos obtenidos hasta un mínimo de 4. Además, el Narrador (o un jugador si el Poder se usa contra su personaje) debe avisar al jugador del Visir si éste corre el riesgo de decir algo que podría ofender, confundir o preocupar al objetivo. Es posible usar este Poder para impresionar a alguien con un jerga extremadamente técnica que el propio Visir no comprenda en absoluto.

Aprender este Poder cuesta 9 puntos de Experiencia.

Trago del Alma (Auspex ••••, Extinción •••••)

Este Poder es en gran medida una reliquia de los tiempos anteriores a la Maldición Tremere. Aunque aún lo conocen muchos Antiguos, Trago del Alma es inútil para quienes no pueden beber la Sangre de otros Cainitas. Sin embargo, los Antitribu aún pueden usarlo y, si alguna vez se levanta la Maldición Tremere, todos los Assamitas podrían tener la capacidad de beber la memoria completa y detallada de sus víctimas, y no sólo sus almas.

Sistema: Sólo puede usarse este Poder cuando el Assamita comete Diablerie. El jugador gasta un número de puntos de Fuerza de Voluntad igual a la Inteligencia de la víctima y entonces tira Fuerza de Voluntad (la dificultad es igual a la Fuerza de Voluntad permanente de la víctima más uno por cada Trastorno que sufra; el máximo es 9).

Si tiene éxito en la tirada, el jugador obtiene un punto de Experiencia por cada Talento, Técnica o Conocimiento en

el que la puntuación de la víctima fuese igual o mayor que la del personaje. Estos puntos adicionales de Experiencia sólo se pueden usar para aumentar esas mismas Habilidades y deben ser mantenidos en una reserva aparte. A discreción del Narrador, el personaje también podría ser capaz de evocar recuerdos concretos de la víctima, normalmente en un estado de ensueño. Si la tirada del jugador resulta ser un fracaso, el personaje adquiere un Trastorno permanente, por lo general, si es apropiado, uno que sufriese la víctima.

Aprender este Poder cuesta 27 puntos de Experiencia.

Visión de Baal (Auspex ••, Extinción (Hechiceros) ••••)

A menudo, los cazadores de demonios de la Casta de los Hechiceros no tienen tiempo de activar la visión espiritual que se consigue con Caricia de Baal. Este Poder elimina la necesidad de tener que hacerlo.

Sistema: Tras aprender este Poder, el Hechicero tiene la capacidad permanente de ver espíritus desmaterializados y seres semejantes. No hay coste alguno, ni es necesaria ninguna tirada; además, esto cumple el requisito de la versión de los Hechiceros de Sabor a Muerte (pág. 27). Sin embargo, este Poder altera permanentemente los ojos del Hechicero, los cuales quedan para siempre repulsivamente inyectados en sangre como si estuvieran infectados. Además, todos los espíritus que estén en presencia del Hechicero sabrán intuitivamente que puede verlos, lo que algunos encuentran ofensivo.

Aprender este Poder cuesta 18 puntos de Experiencia.

Debilidades de los Assamitas

Dada la diversidad de los Assamitas y el inusual número de maldiciones que se les han impuesto a través de la historia, las enumeramos aquí.

Maldición de la Oscuridad Creciente

Todos los Assamitas la sufren. Para los jóvenes es un inconveniente sin importancia: al cabo de un siglo los blancos parecerán vagamente bien bronceados, la mayor parte de los Assamitas árabes y originarios de Oriente Próximo serán oscuros y la mayor parte de los africanos tendrán piel de ébano.

Tras entre tres y cinco siglos, el color de la piel se vuelve claramente antinatural. Al fin y al cabo, no hay etnias cuyo color sea literalmente negro azabache, el cual es común entre los Antiguos Assamitas. Un Antiguo Assamita de más de cinco siglos de edad sufre un +1 a la dificultad en las tiradas Sociales entre mortales debido a su color de piel inusualmente oscuro. Un Antiguo de más de mil años sufre un +3 y tiene un aspecto claramente inhumano, aunque no desagradable como el de un Nosferatu o un Tzimisce. Es posible superar ambas penalizaciones con los niveles apropiados de Ofuscación.

La mayoría de los Assamitas creen que esta maldición es la inversión de la maldición menor de los otros Clanes que, por lo general, se vuelven más pálidos con el paso del tiempo. El Amr, que por alguna razón es inmune a ella, opina que la Maldición de la Oscuridad Creciente era la que *originalmente* Caín impuso al Clan y que las otras Debilidades llegaron más tarde.

Maldición Baali o Maldición del Ansia

Esta maldición (una sed insaciable de Vitae vampírica) actualmente sólo afecta a los Assamitas Antitribu (como se describe en el **V20**, pág. 429). Hasta la imposición de la Maldición Tremere, afectaba a muchos Guerreros y a unos pocos Visires y Hechiceros. Ahora la maldición se ha extendido. Aunque esté inactiva en los Assamitas de la rama principal, si se levantase la Maldición Tremere probablemente retornaría redoblada. En ese caso, la Maldición del Ansia afectaría a todos los Guerreros. Para los Visires y Hechiceros, sufrir esta maldición además de las maldiciones normales de sus Castas supone un Defecto de tres puntos.

Maldición de la Obsesión

Esta maldición afecta a la Casta de los Visires. Sus orígenes son desconocidos y podría datar de la Segunda Ciudad. Se manifiesta como un Trastorno Obsesivo-Compulsivo (como se describe en el **V20**, pág. 434).

Maldición de la Prominencia

Esta maldición afecta a la Casta de los Hechiceros. El Amr afirma que esta "maldición" es benigna y que sólo es el resultado natural de su herencia mágica, más que un castigo impuesto a la Casta. Se manifiesta como un aura inusualmente vívida que señala a todos los Hechiceros como poseedores de Poderes mágicos a ojos de cualquiera que tenga Auspex o sentidos místicos comparables (como se describe en el **V20**, pág. 434).

Maldición Tremere o Maldición de la Sangre

Esta maldición afecta a todos los Assamitas excepto a los Antitribu. Hace que sufran una reacción alérgica mortal cuando consumen Vitae de Vástago (como se describe en el **V20**, pág. 49). Si Ur-Shulgi se alza, es probable que su primera acción sea levantar esta maldición.

Nuevo ritual de Dur-An-Ki: De la Garganta de Marduk (Nivel cinco)

Este ritual es el método mediante el que los Assamitas pueden continuar reduciendo su Generación a pesar de las limitaciones impuestas por la Maldición Tremere. También es el mecanismo que permite a la Casta de los Hechiceros mantener cierta influencia y control sobre el Clan a pesar de su escaso número, ya que su dificultad implica que sólo los Hechiceros muy experimentados pueden realizarlo. El Hechicero crea un sustituto alquímico de la Sangre vampírica que permite bajar de Generación a cualquier Assamita que beba la suficiente cantidad. Los ingredientes abarcan una gran variedad de productos químicos, hierbas y otros materiales exóticos, pero el más importante es la Sangre de Vástago.

Para reducir la Generación del bebedor en uno, hay que incluir en la poción un número de puntos de Sangre de vampiros de Generación menor que la del bebedor igual al valor máximo de puntos de Sangre de la Generación deseada. Por ejemplo, un Assamita que busque reducir su Generación de la Octava a la Séptima necesitará procurarse 20 puntos de Sangre de Vástagos de la Generación Séptima o menor. Independientemente de cuánta Sangre sea, el resultado del proceso alquímico se evaporará hasta convertirse en un material denso y fangoso que el bebedor debe consumir de un solo trago.

La poción es nauseabunda y exige que quien la tome haga una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 9). Si tiene éxito, el Assamita tiene que conseguir asimilar la Sangre en su organismo. Para ello se requiere una tirada extendida de Fuerza de Voluntad (dificultad 9); alcanzar 15 éxitos baja la Generación. Los fallos no detienen el proceso, pero cada uno de ellos causa seis dados de daño letal (que pueden ser absorbidos de forma normal). La asimilación es tan dolorosa y distrae tanto la atención que cualquier ataque realizado contra el bebedor en esos momentos se hace a dificultad 2.





BRUJAH

«Me rebelo; luego somos.»

— Albert Camus, *El Hombre Rebelde*

CADENA DE FAVORES

Shelly se agarró el estómago mientras se tropezaba en la calle. Había perdido el tacón de un zapato, lo que hacía que andar fuera complicado. El trauma del ataque lo hacía incluso peor. Aún estaba sorprendida de estar viva y relativamente ilesa. Cuando el cabrón de la gabardina de cuero la agarró y la arrastró al callejón, estaba segura que iban a violarla y probablemente a asesinarla. En cambio, sintió un dolor agudo en su cuello y despertó poco después con dolor de cabeza y una sensación ardiente en la garganta. Aturdida, salió tambaleándose del callejón por el lado equivocado, y no se dio cuenta de que se había perdido hasta varias calles más allá. Entonces escuchó el silbido.

Al girarse rápidamente, Shelly vio a tres jóvenes pandilleros que salían a la calle y comenzaban a caminar hacia ella. Entonces recordó que se dirigía a una fiesta clandestina en una parte poco segura de Chicago, pero que dijo a sus amigos que no pasaría nada siempre que no cruzaran la autovía. En ese momento se dio cuenta de que ya estaba bastante más allá de la Calle 51. Algo no iba bien. Había esquivado un encontronazo sólo para toparse con otro, y parecía que finalmente sí acabaría violada y asesinada. Pero, de algún modo, ese golpeteo en su cabeza y ese ardor en su garganta le parecían problemas mayores que los gamberros que se acercaban.

—Pareces un poco perdida, preciosa. No te preocupes. Yo y mis chicos te cuidaremos bien. Te haremos pasar un buen rato—. El líder del trío la miró con lascivia y sus dos compañeros se rieron cruelmente. Ella debería haber tenido miedo. Por supuesto, estar enfadada en sus circunstancias también era una reacción comprensible, pero el miedo debería haberse impuesto a la rabia. Esa noche no lo hizo. Los chicos se rieron y avanzaron. El golpeteo y el ardor empeoraron. Entonces todo se volvió rojo y comenzaron los gritos. La pequeña parte de Shelly que conservaba alguna consciencia de su entorno estaba realmente sorprendida de que los gritos no fueran suyos.

Todo se volvió rojo, borroso e insoportablemente caliente. Las sensaciones se volvieron por un momento algo cálido y delicioso que fluía por su garganta, calmando su extraña sed. Pero, tan pronto como el líquido dejó de fluir, el rojo regresó más fuerte que nunca... hasta que sintió como si un mazo la hubiese golpeado justo entre los ojos.

Despertó poco después en otro lugar. La sed seguía allí, pero más débil, y, por ahora, manejable. El golpeteo en su cabeza era mucho más suave, pero seguía allí, como si esperara al momento adecuado para atacar de nuevo. Estaba sobre un sofá en un apartamento decorado con buen gusto, aunque espartano. Pósteres enmarcados de

conciertos cubrían la pared. En la sala había un joven negro que parecía tener veintipocos o incluso menos sentado en una silla de oficina de cuero tras un escritorio de IKEA. Vestía un traje Versace sobre una camiseta y estaba leyendo un libro sobre "Introducción al griego conversacional". Cuando Shelly se incorporó, dejó el libro encima de otros libros sobre filosofía griega, principalmente Aristóteles.

—¿Ya?— dijo él. —¿Estamos bien? ¿O vas a entrar en Frenesí de nuevo?

—¿Frenesí?— preguntó ella débilmente.

—Sí, así es como llamamos a cuando nos volvemos locos y matamos a todo lo que se mueve. ¿Sientes que vas a controlarlo? Porque no me gustaría tener que golpearte de nuevo antes de hablar. Es decir, un negro golpeando a una blanca suena feo, ¿verdad? Me hace sentir como si me ajustara a los estereotipos.

Con esas palabras, de golpe ella sintió un pequeño pinchazo de... no de dolor, sino un estallido de ira tan intensa que le volvió a doler la cabeza. Luego se fue.

—Estoy bien. No necesitas hacerme daño.

—No es mi intención. ¿Cuándo fuiste Abrazada?

Ella se lo quedó mirando y él puso los ojos en blanco.

—Ok, ¿cuándo te convirtieron? Ya sabes, en un vampiro.

—¿Un... vampiro?

Él suspiró y abrió la boca. Shelly ahogó un grito cuando sus incisivos se convirtieron en terribles colmillos.

—¿Cómo te llamas?— preguntó mientras retraía sus colmillos.

—Sh... Shelly.

—Ok, Shelly, me llamo Dre. Ahora te voy a explicar las cosas una por una. Hace poco, tal vez incluso esta noche, algún cabronazo te atacó, te mordió en el cuello y te mató. Cuando despertaste estabas más sedienta que nunca y tenías ese terrible dolor de cabeza que crecía y crecía hasta que esos idiotas te cabrearon y luego todo se volvió negro. ¿Te suena?

Ella asintió en silencio.

—Ahora, esto es lo que necesito saber: ¿Viste al vampiro que te hizo esto? ¿Dijo algo?

—No... no vi su cara. Era grande y llevaba un abrigo grueso. Pero sí que dijo una cosa—. Derramó una lágrima y luego se quedó helada cuando se dio cuenta de que era de Sangre. —Dijo... «Diles que Jack te envió»—. No levantó la vista de las lágrimas de Sangre en las puntas de sus dedos.

Dre maldijo suavemente.

—Bien, entonces me imagino que eso te convierte en mi hermana pequeña o algo así. Smiling Jack también es mi Sire. Viene a Chicago cada pocos años como un reloj, Abraza a alguien en el Clan Brujah (eso es lo que eres ahora, una Brujah como yo) y luego se larga, dejando que los demás Brujah limpien su mierda.

—¿Bruja? ¿Como las de las escobas?

Dre se rio.

—¿Sabes? Dije exactamente lo mismo cuando estuve en tu lugar. Pero no te preocupes. Conozco a un tipo con el que podrás hablar mañana por la noche, una vez hayas descansado. También es Brujah, pero es la hostia de viejo y de pomposo. Sin embargo, respondió todas mis preguntas tras mi Abrazo y puede hacer lo mismo por ti.

Sin querer, Dre miró el espejo de la pared y se fijó en su reflejo. No había envejecido nada, pero el traje caro que vestía en vez de los raídos colores de los pandilleros era una señal de cuánto había crecido en los últimos veinticinco años. Se giró hacia Shelly.

—Considera que estoy devolviendo un favor que me hicieron.

LA AUTÉNTICA HISTORIA DE LA REBELIÓN

AL PRINCIPIO

Los orígenes de nuestro Clan se remontan a la primera ciudad humana, Enoch, fundada hace más de 10.000 años. Por ese motivo, los registros fiables sobre nuestras primeras noches son... poco claros. Hay desacuerdos sobre nombres, fechas, sexos y motivos. Lo que te contaré de esas noches sólo es la fábula más común.

Caín, el Primer Vampiro, fundó la ciudad de Enoch y abandonó a sus Chiquillos y a los Chiquillos de éstos después de que el Gran Diluvio destruyera la ciudad. Sus herederos la reconstruyeron, pero el conflicto estalló en la Segunda Ciudad entre la Segunda y la Tercera Generación y estos últimos destruyeron a sus ancestros. La ciudad cayó poco después. En algún momento de este conflicto, aquélla a quien llamamos Brujah fue asesinada. La mayoría dice que un Chiquillo suyo de Cuarta Generación, un hombre llamado Troile, la Diabolizó, pero otras historias cuentan que Brujah fue asesinada por el Antediluviano Ventrue y que Troile lo Diabolizó a él como represalia. Según esas historias, la enemistad entre los Brujah y los Ventrue data de esa noche. Según otras historias, Troile era el Antediluviano (o Antediluviana, ya que el sexo de los participantes es una especulación) y Brujah su Chiquillo asesino.

Los primeros Brujah fueron considerados un Clan de eruditos, al menos según nuestra mitología colectiva. Me parece improbable que todo el Clan tuviera aficiones tan comedidas. Después de todo, se conoce a nuestro Clan por su fuerza, velocidad, manipulación emocional y furia *berserker*, y, aunque muchos viejos Brujah fueran filósofos, parece improbable que nuestros ancestros interpretaran colectivamente el papel de "Clan Erudito" que nos asignaban en la antigüedad. Quizá los primeros Brujah, resentidos por nuestro temperamento legendario, buscaron combatir su inclinación innata a la violencia volviéndose más intelectuales y filosóficos. Se supone que los pares de Troile de la Cuarta Generación eran más comedidos emocionalmente que quienes descendían de él, por lo que tal vez nuestra reputación histórica viene de ellos. En todo caso, es debatible, ya que nadie nos ha llamado "El Clan Erudito" desde hace mucho.

LA ÉPOCA DE CARTAGO

Los primeros Brujah sin duda jugaron roles importantes en Mesopotamia y en Atenas, pero sobre todo en Cartago. Cartago, la joya del imperio fenicio, era una de las ciudades más cosmopolitas de su tiempo y, si Aníbal hubiera tenido un poco más de éxito, habría sido el centro de la civilización occidental en vez de Roma y todos estaríamos mucho mejor. Mientras que los Ventrue romanos animaban a los vampiros a ocultar sus actividades de los mortales, los Brujah de Cartago seguían un camino distinto: relación abierta y directa con los mortales de la ciudad bajo el gobierno del propio Troile como rey-dios de la ciudad. Nuestros Idealistas dicen que era una utopía en la que la Estirpe y la Grey vivían en paz y respeto mutuo. No sorprende que los Ventrue no coincidan. Como los ganadores escriben la historia, la mayoría de historiadores mortales afirman que Cartago tenía una terrible cultura de sacrificios humanos, y la mayoría de los vampíricos acusan a Troile de tratar con demonios. No ayudó que, aunque los Brujah dominaban la ciudad, Troile permitiera que una gran población Assamita y Setita se asentara allí. Pese a los mejores esfuerzos de Troile, probablemente hubo muchos abusos sobre los mortales por parte de miembros de esos Clanes y de Brujah jóvenes corrompidos por ellos.

Los conflictos iniciales entre Cartago y Roma eran escaramuzas militares previsibles entre dos imperios competidores que compartían esferas de influencia. No sabemos qué condujo a los Ventrue romanos a llegar a la conclusión de que Cartago era una amenaza existencial y a comprometerse a aniquilarla, pero así fue. Probablemente los Malkavian, que infestaban Roma y extendían locura y paranoia a su paso. Al final, Roma tomó la ciudad, la quemó hasta sus cimientos y echó sal sobre la tierra, supuestamente para impedir que cualquier Vástago fusionado con el suelo se alzara. Según algunos relatos, el propio Troile descansa enterrado bajo el suelo tunecino, atrapado por toda la eternidad. Ciertamente, nunca se ha sentido su presencia desde entonces. Bueno, no su presencia física. Algunos creen que nuestra tendencia hereditaria hacia el Frenesí es resultado de un lazo de Sangre con un Fundador de Clan enloquecido atrapado para siempre en un Ansia agónica bajo las arenas de Túnez.

La mayor consecuencia de la pérdida de Cartago puede verse en el auge de la hegemonía romana (y, por tanto, Ventrue). Cuando cayó la ciudad, era la única civilización remotamente capaz de contrarrestar el poder de Roma. Sin ella, nada impediría que Roma se volviera la potencia sociopolítica dominante en Europa, Oriente Próximo y el norte de África. Con su caída, llegaron los megalómanos autoritarios del Clan Ventrue, que pasaron los siguientes dos milenios convencidos de que la destrucción de Cartago justificaba su derecho a gobernar a todos los demás Vástagos. Cartago cayó mucho antes que César, pero pocos Brujah se sorprendieron cuando la República romana se convirtió en el Imperio romano y se sacrificó la idea misma de la libertad individual en el altar del nacionalismo romano. Después de todo, existe un motivo por el que los fascistas del siglo XX eligieron como símbolos la imagen romana de un águila sobre un haz de varas.

De la Inquisición a la Revuelta

La época romana y la posterior "Edad Oscura" que siguió a la caída de Roma fueron tiempos sombríos para el Clan Brujah. No, eso no es exacto. En realidad, desde la caída de Cartago no ha habido ninguna época que no resultase oscura para el Clan Brujah. Nuestros éxitos desde entonces han sido esporádicos y nos han costado más en vidas y principios de lo que hemos ganado. La primera puñalada al resurgir Brujah fue en la Edad Media durante la Revuelta Anarquista. Ésta tenía su origen en la Inquisición de la Iglesia católica contra la herejía cátara. Mientras quemaban albigenses en la estaca por diversos motivos doctrinales, los inquisidores descubrieron para su sorpresa que algunos de los cátaros eran, de hecho, vampiros. Tras encontrar pruebas concluyentes de nuestra existencia, la Madre Iglesia hizo exactamente lo que uno esperaría de una religión surgida de una tierra autoritaria fertilizada por los Ventrue: trataron de matarnos a todos.

Durante un tiempo, tuvieron éxito. Tanto que los Antiguos europeos decidieron enviar a sus propios Chiquillos a sus Muertes Definitivas contra la Inquisición esperando que una vez todos los soldados rasos hubieran muerto, la Iglesia pensase que la guerra había terminado. Comprensiblemente, algunos de esos Chiquillos se negaron a morir por tal propósito, pero carecían no sólo de liderazgo sino también de la capacidad de articular una respuesta más allá de la obediencia suicida. En esa época, había pocos Príncipes Brujah en el camino de la Inquisición. Nuestras inclinaciones antiautoritarias, combinadas con la antipatía hacia los Ventrue y sus lameculos, había evitado en gran parte que los Antiguos Brujah obtuvieran poder temporal.

Irónicamente, esto fue una bendición para nuestro Clan durante la Inquisición. Vetados de los puestos de poder, pero dotados de persuasión y retórica, esos Brujah estaban en una posición inmejorable para ofrecer un curso de acción alternativo a los aterrorizados Chiquillos de los demás Clanes: «¡Decid No!» Los Brujah presentaron a los vampiros jóvenes de los otros Clanes una idea que nunca se les había ocurrido: la rebelión. «Desafiad a vuestros Sires. Rechazad sus órdenes. Vivid vuestras no-vidas libres de los dictados de otros. No aceptéis gobernante». La idea se extendió tan bien que surgió una palabra para esos Vástagos sin señor: Anarquistas.

Aunque nuestro Clan dirigió la Revuelta Anarquista, no somos tan arrogantes como para afirmar que lo hicimos todo. Los Anarquistas Tzimisce derrotaron el Vínculo de Sangre con un ritual que rescató a muchos reclutas potenciales de la esclavitud. Los Lasombra también interpretaron su papel, aunque de un modo que incluso algunos Anarquistas Brujah encontraron problemático (Diabolizaron al Fundador de su propio Clan), un evento que reverberó entre los Vástagos de Europa y pronto se repitió contra el Fundador Tzimisce.

En serio, no soy tan remilgado como para espantarme ante la idea del Amaranto, aunque nunca lo he practicado. Era una Guerra de Generaciones, después de todo, y la Diablerie era una de las pocas maneras de igualar las probabilidades entre Antiguos y Ancillae. Pero para los Vástagos de entonces la Diablerie era el pecado más vil, y canibalizar a dos Antediluvianos agitó a los Anarquistas incluso cuando impulsó a los Antiguos a tomar contramedidas aún más duras. Entonces, uno de nuestros Antiguos, Patricia de Bollingbroke, atacó a Hardestadt, uno de los Ventrue más influyentes de Europa, y, según algunos relatos, de hecho, lo Diabolizó. Cierto o no, todo el Clan se puso en contra de nuestro movimiento de un modo tan implacable como cuando aniquilaron Cartago.

Las fuerzas en nuestra contra eran insuperables sin importar cuánto lucháramos, pero quiero creer que, al final, nos derrotamos nosotros mismos. La claridad moral de la causa Anarquista quedó embarrada por estas Diableries tan notables, e incluso más cuando los Assamitas nos ofrecieron su ayuda. Básicamente, si proporcionábamos información de los movimientos y refugios de los Antiguos tradicionalistas, los Assamitas los eliminarían, reclamando su Sangre en el proceso. Lo que comenzó como un movimiento de nobles luchadores por la libertad se convirtió en un grupo caótico de judas traicioneros. Tampoco ayudó que los líderes Anarquistas tomaran conciencia del precio que había que pagar por la ayuda de los Tzimisce: el ritual de la Vaulderie que nos permitía segar los Vínculos de Sangre los reemplazaba con lazos emocionales igualmente fuertes hacia el Movimiento Anarquista en su conjunto. Realmente, no estábamos liberando a los Chiquillos de nuestros enemigos. Los estábamos haciendo esclavos de otros amos.

De la Revuelta a la "Leal Oposición"

Y así fue como terminó. Asediados por todos lados por la naciente Camarilla, por la Inquisición, por los Assamitas y por los caníbales sedientos de Sangre de nuestras filas, los líderes Anarquistas sencillamente se rindieron. La Convención de Thorns nos permitió a la mayoría (principalmente a quienes no teníamos marcas negras en el aura) unirnos a la Camarilla. Para muchos rebeldes, especialmente Tzimisce y Lasombra, eso era inconcebible. Primero, su orgullo no lo permitiría. Segundo, muchos eran Diabolistas consumados y nunca habrían sido aceptados. Por último, la mayoría de ellos se habían vuelto adictos a la Vaulderie y a la Sangre



de los Antiguos. Así, de las cenizas de nuestra noble idea, nació el Sabbat. Hasta hoy en día, los Ventrue señalan el Sabbat como ejemplo de por qué los otros Vástagos no deberían escucharnos. Jodidos pomposos.

Tras Thorns, una pequeña parte de nuestro Clan decidió unirse al Sabbat como Antitribu, pero el resto de los Brujah volvimos al rebaño. Sinceramente, no extrañamos a los Antitribu, pues eran los más proclives al Frenesí y quienes menos podían presentar un argumento razonado sobre... bueno, sobre nada. Ellos lo ven como una fortaleza, pero nosotros sabemos qué es realmente. Los Brujah anticipamos que los Antiguos Ventrue victoriosos nos maltratarían terriblemente, y la mayoría montamos un espectáculo por lo enfadados que estábamos con los crueles abusos del Tratado. De hecho, los Anarquistas Brujah más sabios estaban discretamente encantados con las concesiones ganadas, especialmente una vez se vio cómo podríamos aprovecharlas.

El Tratado garantizaba el derecho de los Anarquistas a "trabajar pacíficamente" para lograr sus objetivos, pero sin especificarlos. El Tratado nos aseguraba los mismos derechos y privilegios que a cualquier otro miembro de la Camarilla. Exigía que quien nos hubiera arrebatado dominios nos los devolviera, mientras que sólo nos requería devolver todo lo que habíamos tomado a nuestros Sires o a los Antiguos de nuestro Clan, la mayoría también Anarquistas. Lo que es más importante, el Tratado contenía el siguiente lenguaje increíblemente ambiguo: «Los Anarquistas tienen garantizada la libertad para actuar según les plazca siempre que no rompan la Mascarada impuesta para la protección de todos los Vástagos frente a la Grey». Es decir, si ayudábamos a preservar la Mascarada y no empleábamos la violencia expresa contra nuestros pares de la Camarilla, teníamos libertad para hacer lo que quisiéramos.

Aún me sorprende que la Camarilla usara ese lenguaje en un tratado que consideraba un documento mágicamente vinculante. Me imagino que los Ventrue fueron tan arrogantes que no imaginaron la posibilidad de que los agresivos Brujah los insultaran en sus propios Elíseos. Sinceramente, no puedo asegurar que el Tratado fuera un documento mágicamente vinculante, pero extendimos el rumor de que así era y los Tremere nunca nos han contradicho. La Convención de Thorns también fue (o eso dicen) el mecanismo por el que los Tremere impusieron a los Assamitas su famosa Maldición de la Sangre y, por lo que la mayoría de vampiros de la Camarilla saben, si la Secta violara el tratado para tratar de exterminar a los Anarquistas, podría potencialmente liberar a los Assamitas para que empezaran de nuevo su campaña de Diablerie. Del mismo modo, podría ser que todo esto fuera una

Se hace constar que los Anarquistas se unirán a la Camarilla como parte aceptada, haciendo de ella un todo. Se espera que los Anarquistas trabajen pacíficamente para alcanzar sus propios fines. Deben convertirse en defensores de todos, y cada uno adquirirá el derecho a todos los beneficios y privilegios que pertenecen a los Vástagos de la Camarilla. Todos los Anarquistas serán aceptados de vuelta a sus Antiguos y a sus anteriormente criticados Clanes sin miedo alguno a represalias. Sólo las más crueles atrocidades no serán perdonadas. Éstas serán escritas para que los Justicar las revisen en audiencia en el plazo de un año, tras el cual todas las alegaciones no serán ya válidas. Todos los Anarquistas reclamarán todas las restantes propiedades que les hayan sido confiscadas. A cambio, ellos deben devolver todos los botines de guerra obtenidos durante el conflicto entregándolos a sus Sires o a cualquier Antiguo reconocido de su Clan.

Se hace constar también que, si los Anarquistas fueren combatidos de aquí en adelante, esta Jyhad abierta invalidaría su responsabilidad de mantener la paz con su atacante. Pueden actuar libremente sin miedo a represalias por parte de los miembros inactivos de la Camarilla. Los Anarquistas tienen garantizada la libertad para actuar según les plazca siempre que no rompan la "Mascarada" impuesta para la protección de todos los Vástagos frente a la Grey.

— Extracto de la Convención de Thorns

tontería. Los Tremere no dicen nada, e incluso si el Tratado no es mágicamente vinculante, podrían usarlo para mantener cerca sutilmente al Movimiento Anarquista como un modo de debilitar indirectamente a los Ventrue. Según mi experiencia, eso sin duda encajaría con el *modus operandi* de los Tremere.

Como sea, la mayoría de los Antiguos de la Camarilla han sido muy tolerantes con los Anarquistas (y los Brujah somos sinónimo de Anarquistas en la mayoría de dominios de la Camarilla) salvo que puedan probar que hemos roto la Mascarada o sido violentos sin provocación, momento en que tratan de aplastarnos como si fuéramos gusanos. Es un vacío legal que hemos usado con gran éxito desde entonces. En vez de interferir directamente con la política de la Camarilla, vamos tras los mortales. No rompemos la Mascarada, pero la tensamos todo lo que podemos sin que haya consecuencias, usando nuestra Presencia para inspirar a los mortales a alzarse contra los gobiernos autocráticos. En las colonias de EE.UU., los Brujah prendieron la llama de la Revolución Estadounidense. En Francia, observamos desde las sombras mientras los campesinos iracundos asaltaban la Bastilla al grito de *Liberté*, *Equalité* y *Fraternité*.

AVIVANDO LAS LLAMAS DE LA REVOLUCIÓN

FRANCIA

Lamentablemente, casi al instante, y pese a nuestros esfuerzos, otros se apropiaron de la Revolución Francesa. No es que nunca fuese realmente *nuestra* revolución. Pese a lo que digan los más orgullosos de los nuestros, los Vástagos rara vez tienen el poder y la libertad para moldear directamente la sociedad mortal. Los Brujah podemos como mucho empujar a los revolucionarios y cabrearnos cuando nuestros enemigos responden. En Francia, por una vez, ésos no eran los Ventrue. La Inquisición había diezmado a los autoproclamados "Reyes", que apenas tenían ninguna influencia sobre el Antiguo Régimen. No, fueron los Toreador liderados por François Villon quienes nos socavaron. Una palabra susurrada aquí y allí, y la Montaña eliminó a los girondinos a quienes apoyábamos y desencadenaron El Terror. El derramamiento de sangre creció más allá incluso del poder de Villon para contenerlo, pero los resultados le fueron igual de propicios, pues todo mortal sospechoso de

ser agente de los Brujah franceses perdió la cabeza. En diez años, Napoleón se había coronado emperador y, cuando fue incapaz de conquistar Europa, Villon bloqueó nuestros intentos de preservar la república, mientras que los monárquicos que apoyaban su decadente estilo de vida facilitaron el regreso de los Borbones a su viejo trono. Pero los Brujah de Francia nunca fueron del todo derrotados, y Francia ha sido un hervidero de ideas revolucionarias desde entonces, en el que gobiernos bajo la influencia Toreador han sido repetidamente derrocados.

Finalmente, la Tercera República en 1870 puso fin a la monarquía y, en el siglo xx, los Toreador y los Brujah unieron fuerzas frente a la invasión nazi. La Camarilla niega el papel de ningún Vástago en el ascenso de Hitler, pero nunca me convencerás de que el Tercer Reich no lleva la impronta de algún bastardo Ventrue. Sea como fuere, tras la Segunda Guerra Mundial, un François Villon sorprendentemente conciliador hizo muchas concesiones a sus aliados Brujah.

La era de tregua entre Brujah y Toreador franceses permitió un fascinante intercambio entre las ideas de artistas y revolucionarios, uno que tuvo sus orígenes en un movimiento poco usual entre el ganado: la Internacional Situacionista. Nacida tras la Segunda Guerra Mundial, los situacionistas eran un grupo de artistas, activistas políticos y revolucionarios de sillón unidos por un interés común por la teoría neocomunista y el arte vanguardista. El grupo, de naturaleza marxista pero opuesto al autoritarismo de las dictaduras comunistas de la época, usaba el arte surrealista para criticar el papel del capitalismo tanto en destruir la calidad de la vida humana como en convertir en un fetiche mundial el consumismo desenfrenado. Los situacionistas se ganaron el nombre por su creencia en que era posible contrarrestar el espectáculo generalizado del capitalismo creando "situaciones": momentos de autoconsciencia y autodescubrimiento que inspirarían a los individuos a rechazar la cultura de masas en favor de la búsqueda de sus propias necesidades y deseos individuales. Inicialmente era un movimiento puramente artístico, pero la IS se volvió cada vez más anarquista y revolucionaria, culminando con su papel en las insurrecciones de 1968 en las universidades de toda Francia y Bélgica. Tras ese cénit, la influencia de la IS declinó hasta su disolución a principios de la década de 1970.

Fuera cual fuera la influencia de la Internacional Situacionista sobre la política mortal, sin duda influyó en los Vástagos de Francia, especialmente en una pequeña coterie de artistas y activistas expulsados de la escena artística parisina por Toreador más tradicionalistas, escandalizados por la idea de usar el arte como vehículo de la revolución. El surrealismo y el dadaísmo habían existido durante décadas, y en Francia habían sido importantes vías para los artistas vampiros, especialmente Malkavian, los Toreador más vanguardistas y, por supuesto, los Brujah. Sin embargo, en general, la clase dirigente tremendamente conservadora de los Toreador franceses rechazaba considerar serios esos movimientos artísticos. No obstante, de todos los Vástagos situacionistas, sólo los Brujah llegaron tan lejos como para ver el arte surrealista como un arma contra sus oponentes políticos.

El situacionismo Brujah se manifestó como un esfuerzo para usar el arte como galvanizador de la opinión pública y socavar la autoridad de la Camarilla de un modo que sus líderes apenas podían entender y menos aún suprimir. Algunos situacionistas hicieron gran uso de *performances*, utilizando sus Poderes para obligar a otros a realizar extraños actos en lugares públicos que confundían o irritaban a los presentes. Otros encontraron modos de incorporar sus Disciplinas vampíricas a obras de arte o actuaciones musicales que afectaran a los espectadores. En los 80, los situacionistas incorporaron técnicas mágicas de los autoproclamados Hechiceros Punk obligados a huir a Francia por la reacción conservadora del Reino Unido de Thatcher. Los temas extremos contraculturales que impregnaban la Hechicería Punk encajaban bien entre los revolucionarios absurdistas del movimiento situacionista, y quienes se iniciaron en ella diseñaron varios rituales artísticos para sorprender y enfurecer a la clase dirigente artística de los Toreador y, por extensión, al liderazgo Toreador de la Camarilla, en gran medida sinónimos.

EE.UU.

Déjame retroceder un poco. Al otro lado del Atlántico, la Revolución Estadounidense nos fue mejor en general. Algunos de nuestros Antiguos insisten en que los Brujah tuvimos un papel en el Motín del Té de Boston y que los Idealistas aconsejaron a muchos Padres Fundadores acerca de cómo establecer un estado democrático moderno libre de los excesos de la monarquía. No sé mucho del tema, pero sé que Crispus Attucks acabó en nuestro Clan, lo que es algo para enorgullecerse.

Desde nuestra perspectiva, los resultados de la Revolución Estadounidense fueron imperfectos pero en gran parte satisfactorios. El principal problema era que los Estados del Sur se negaban a considerar ninguna interferencia federal en el tráfico de esclavos, y menos aún su abolición. Según algunas historias, esta obsesión con la esclavitud fue en parte obra de vampiros de la Camarilla y Autarcas (principalmente Ventrue, Malkavian y Toreador, pero con una cantidad sorprendente de Tremere y Setitas) que usaban a los esclavos de las plantaciones como rebaño y, a veces, material para viles experimentos de Magia de Sangre. No sé si es cierto, pero muchos Antiguos Brujah que apoyaron al Norte en la Guerra de Secesión consideraron la abolición

de la esclavitud como una pequeña venganza sobre los Ventrue por la caída de Cartago.

En estas noches, puede que los Brujah no controlemos la democracia estadounidense, pero nos hemos asegurado de que ningún otro Clan lo haga. En los 40, un Justicar Brujah prohibió al Príncipe de Washington interferir en los asuntos del gobierno federal, algo que corroe al Príncipe Vitel hasta la actualidad. Por supuesto, los años 40 también marcarían otro momento importante en nuestra historia, sucedido en el otro lado del país, pero me estoy adelantando.

Rusia

Nuestro tercer mayor esfuerzo revolucionario fue quizás el que tuvo más éxito, pero también con el que nuestros Idealistas tienen sentimientos más encontrados. En 1917, tras décadas de planificación, un consejo de Brujah europeos organizó la caída del régimen zarista y exterminó la alianza vampírica que discretamente había dominado Rusia durante siglos. Aunque la influencia del Consejo Brujah sobre la Unión Soviética fluctuó a lo largo de las décadas, su dominio sobre la Unión Soviética fue casi absoluto... hasta 1991, cuando algo despertó y aparentemente los mató a todos. Tras un cuarto de siglo, todavía no sabemos qué es ni tampoco lo sabe nadie más. De momento, los Brujah ignoran en gran medida el asunto. Que los Ventrue y los Tremere envíen a sus espías y asesinos a una muerte segura, aunque misteriosa.

Desde el principio, el experimento soviético incomodó a muchos de nuestro Clan. Nuestra tradición nos hace buscar una relación más cercana con el ganado (al menos hasta el grado permisible bajo la Mascarada) y la libertad individual para nosotros y el igualitarismo para todos. La facción menchevique de la Revolución era la que mejor representaba la ideología de los Brujah rusos. Tristemente, los mencheviques fueron derrotados por los bolcheviques, obligando a los revolucionarios Brujah a esforzarse al máximo. El camino del infierno está empedrado de buenas intenciones. Aunque pasaron algunas cosas buenas, como que la Unión Soviética derrotase a la Alemania Nazi, la "mejor de las cosas" terminó siendo una brutal sociedad totalitaria tan represiva como cualquier idea de los Ventrue. Según algunos recuentos, los muertos obra de Stalin son más que los atribuidos a Hitler, especialmente si uno acepta la idea de que los 10 millones de ucranianos muertos durante el Holodomor (una hambruna tan severa que recibió un *nombre*) fallecieron por un genocidio deliberado más que por una grotesca incompetencia.

No está claro si el Consejo Brujah llegó a controlar directamente a Stalin de algún modo, pero sin duda no lo bastante como para frenar sus abusos. Por otro lado, el Consejo tenía una enorme capacidad de usar la sociedad soviética como mecanismo para expandir el pensamiento revolucionario comunista. Durante su régimen, el Consejo financió alegremente actividades Anarquistas por todo el mundo; tanto que cuando cayó el Consejo, tomó por sorpresa a las células Anarquistas de todo el mundo y sus actividades revolucionarias se vieron gravemente afectadas.

Los Estados Libres Anarquistas

Pero la verdadera joya del Clan Brujah son los Estados Libres Anarquistas. Representan la expresión más clara de los ideales Brujah y del pensamiento Anarquista. Es lo más cerca que hemos estado del sueño de Cartago en dos milenios. Naturalmente, es un pozo de mierda. Los Estados Libres nacieron en 1944, cuando el Príncipe de Los Ángeles, un imbécil y servil Toreador llamado Don Sebastián, ordenó golpear severamente al Brujah Jeremy MacNeil por el crimen de buscar justicia después que los lacayos del Príncipe abusaran de varios Caitiff.

Al hacerlo, Don Sebastián cometió dos errores fatales. Primero, Sebastián asumió que MacNeil era el típico Brujah recién Abrazado, pero en realidad, era un Antiguo de 400 años veterano curtido en muchas batallas. Segundo, Sebastián, sorprendentemente ignorante de las tradiciones de la Camarilla para ser Príncipe de una gran ciudad, no se dio cuenta de que un ataque sancionado por el poder y sin provocación contra un líder Anarquista violaba los términos de la Convención de Thorns. Con ello, dio a los Anarquistas de Los Ángeles una excusa para contraatacar a un nivel sin precedentes desde el fin de la Revuelta Anarquista. MacNeil, mucho más versado en los detalles de dicho tratado que Sebastián, concluyó que los Anarquistas de la ciudad estaban ahora en guerra contra la Camarilla y actuó en consecuencia. Por desgracia para Sebastián y la mayoría de la Camarilla de Los Ángeles, MacNeil era muy bueno en la guerra. En un mes, Los Ángeles era la primera ciudad realmente Anarquista del mundo fuera de la Unión Soviética. En seis meses, la mayor parte del Sur de California era territorio Anarquista, pero la Camarilla, aún ocupada con el caos de la posguerra, no pudo responder.

Tristemente para los Anarquistas, Jeremy MacNeil parece representar lo mejor y lo peor de nuestro Clan. Un soñador Idealista comprometido con el anarquismo (en minúscula), no sólo se negó a tomar el control directo de los Estados Libres, sino que también tomó medidas para evitar que nadie más lo hiciera, fuera o no de nuestro Clan. El resultado no es una Nueva Cartago en la que todos los Vástagos comparten el poder como iguales, sino una zona desmilitarizada en la que pandillas vampíricas informales reclaman cuanto territorio pueden controlar. MacNeil instaló comités permanentes para preservar la Mascarada y defender la ciudad frente a una contrarre-

volución, pero más allá de eso, ha fracasado en todos los aspectos del gobierno vampírico.

Pero de algún modo sigue allí. Pese a todo, MacNeil y sus aliados Brujah (Foccart, Attucks y García entre otros) han hecho que los Estados Libres sigan funcionando, defendiéndolos contra la Camarilla, el Sabbat, los Setitas y la guerra civil interna. Pero, como la mayoría de Brujah acaban por aprender, la historia *siempre* se repite.

La Rebelión Esta Noche

La Chusma es una familia complicada. Somos más de lo que parecemos desde fuera. También somos menos de lo que querríamos ser y mucho menos de lo que fuimos en el noble pasado que imaginamos haber tenido. Estamos más en contacto con la humanidad que cualquier otro Clan al haber intentado durante milenios elevar a nuestros hermanos mortales hasta equipararlos con los Vástagos. También estamos más separados de ellos que la mayoría de Vástagos, pues las pasiones de nuestro interior suelen arder demasiado para que los mortales lo soporten.

Individualidad

Me gusta pensar que la característica definitoria de un Brujah es su intenso deseo de mantener su individualidad frente a poderosos grupos sociales que exigen conformidad, ya sea mediante las Tradiciones o la Vaulderie. Rara vez buscamos el poder, ya sea entre los Vástagos o el ganado. Una posición de autoridad necesariamente conlleva un requerimiento de adecuarse a las expectativas de tus superiores, al igual que a las de aquéllos sobre quienes tienes autoridad. La política es un juego adictivo: como adicción, socava tu libre albedrío y, como juego, finalmente no pasa de ser una distracción insignificante.

Incluso aquéllos de nosotros que poseen poder se esfuerzan por mantener esa individualidad. Los Príncipes Brujah (y Arzobispos, si eres de ésos) son escasos comparados con los de otros Clanes de la Camarilla. La mayoría de Príncipes gobiernan mediante un rígido control social; su poder se basa en obligar a sus pares a actuar de cierto modo o a arriesgarse al rechazo. Un Príncipe Brujah gobierna por la fuerza de su voluntad, su carisma, su pasión. Si no funciona, gobierna siendo lo bastante fuerte sobrenaturalmente para aplastar a sus enemigos, ya sea mediante la cruel sutileza de las Disciplinas emocionales o medios más directos como una tubería de plomo en la cabeza (con el impulso de la Vitae). Pese a ello, el Príncipe Brujah será más directo que sus rivales de otros Clanes. Las fiestas cortesanas no serán tan ostentosas, pero al menos sabes dónde estás.

Rabia

Por supuesto, aunque *yo* creo que la individualidad define a los Brujah, muchos dirían que lo que más nos define es la *rabia*. La ira arde con fuerza en el alma de todo Brujah. Tu subconsciente, amigo, es yesca seca esperando una chispa, y siempre será así. El fuego del alma de un Brujah tiene un combustible inagotable. Personalmente, creo que la furia Brujah, aunque sea una discapacidad que haya que controlar, también tiene un gran beneficio: evita que nos estanquemos y que la complacencia nos resulte imposible. Los otros Clanes gradualmente se convierten en parodias estáticas de la humanidad, pero los Brujah estamos bendecidos con una furia desmesurada apenas contenida. De vez en cuando, *debemos* perturbar el *status quo*. Pasa cien años estudiando a un Brujah y *aún* seguirás sin saber qué es lo que lo enciende. Incluso entre Príncipes Brujah es imposible ser una criatura estática cuando puedes desmembrar a un lacayo fiel sólo por traer malas noticias. Esto no implica que estemos orgullosos de nuestra rabia. Es una maldición, sin duda, que debemos resistir, especialmente mientras tengamos que respetar la Mascarada, pero es una constante de nuestra no-vida: un Brujah *entrará* en Frenesí y, casi cada vez que lo haga, su mundo cambiará de algún modo.

Es difícil explicar la naturaleza de los Frenesíes Brujah a los demás Vástagos. Al fin y al cabo, todos los vampiros sufren el Frenesí y nuestros primos suelen caer en la trampa de pensar que los Brujah son débiles de voluntad en cuanto a resistirlo. No lo entienden. Un Brujah no entra en Frenesí porque algún estímulo o frustración haya destruido su calma y desencadenado su Bestia. *Nunca nos calmamos*. Todos los Brujah que conozco están enfadados todo el tiempo. Cada minuto de nuestras no-vidas colectivas están llenos de un cabreo constante, apenas oculto, con el universo. Algunos Brujah sienten dolor de cabeza antes de que ocurra. Algunos me han dicho que escuchan un suave golpeteo todo el rato, o el sonido incesante de tambores distantes, o tal vez incluso una tonadilla molesta que se les quedó grabada hace 300 años y nunca se ha ido. La furia siempre se manifiesta como algo distinto, pero siempre está allí esperando su oportunidad. No nos provocan hacia una ira irracional. Siempre estamos enfadados y, al final, algo provocará que nos dejemos llevar.

Política Interna

A nadie le sorprende que los Brujah carezcamos de la estructura de algunos otros Clanes. Sin duda, no estamos tan estructurados como los Ventrue o los Tremere, los cuales se organizan más como conspiraciones globales que como Clanes. Como mucho, tenemos tres... denominaciones, términos que usamos para definir distintas aproximaciones a la condición Brujah: Iconoclasta, Idealista e Individua-

lista. No son movimientos políticos, ni siquiera divisiones sociales claras. Ni son estados permanentes, pues los Iconoclastas que sobreviven suficiente tiempo suelen volverse Individualistas o incluso Idealistas, mientras que los Idealistas a veces se cansan de la torre de marfil de sus no-vidas y se convierten en Iconoclastas, aunque sólo sea para vapulear unas pocas cabezas. Como siempre, los Brujah somos agentes del cambio.

Para muchos foráneos, un Iconoclasta es el Brujah estereotípico. Es el metalero, el agitador, el *raver* y el protestón, el Brujah que se pasa los primeros treinta minutos de cada noche afeitándose la cabeza para hacerse una cresta y que no haya dudas de su desprecio hacia las convenciones sociales. El término iconoclasta significa literalmente "el que destruye reliquias sagradas", y los Brujah Iconoclastas son proclives a derribar todo lo que los demás Vástagos veneran. Bueno, casi todo. La mayoría de Iconoclastas respetan las Tradiciones, aunque sólo sea por autopreservación. Incluso así, el Iconoclasta respeta sobre todo la Mascarada, sin la cual todos nos arriesgamos a la Muerte Definitiva. Las otras Tradiciones suelen ser objeto de burla. ¿Quién es ese Toreador para decir que los Brujah no pueden entrar en su dominio? ¿Quién es ese gordo Príncipe Ventrue para decir que los Brujah no pueden Abrazar a quien quieran? En los dominios de la Camarilla, ser Iconoclasta suele ser el preludio de la conversión en Anarquista, normalmente, cuando has ido demasiado lejos y te han expulsado de la sociedad.

En muchos sentidos, Iconoclasta es sinónimo de Anarquista, y los Iconoclastas astutos saben usar los vacíos legales de la Convención de Thorns para vandalizar el hogar del Príncipe y para gastar bromas telefónicas a las Arpías. Entre los mortales, los Iconoclastas suelen tener rebaños entre bandas de moteros, grupos radicales estudiantiles y los activistas políticos radicales violentos (desde la Estrella Negra al KKK). Un Iconoclasta es el Brujah más proclive a incitar a una turba a arrasar el mismo vecindario donde está su refugio. También es el Brujah más proclive a disfrutar de sus Frenesíes y ver la locura ardiente de su furia como una liberación orgiástica de sus frustraciones reprimidas. No es estúpido, pues muchos Iconoclastas son bien inteligentes y creativos en su destrucción. Simplemente no ve ningún valor en el *status quo*. Lo que, para un depredador inmortal con poder sobre las emociones, es una mentalidad tan terrible como te puedes imaginar.

Por otro lado, un Idealista se ve a sí mismo como el Brujah pensador. Resiste el Frenesí, al menos hasta que un rival lo provoca durante un debate negándose a aceptar su razonamiento superior. Los Antiguos de nuestro Clan insisten en que el Idealista fue el arquetipo original de los Brujah, que se remonta a los salones de debate de Cartago, Atenas y Roma. Mientras que los Iconoclastas zanjan las disputas con peleas de bar, los Idealistas realmente intentan debatir, a veces en formatos tan agobiantes que pueden provocar el Frenesí entre los Iconoclastas que vienen a mirar y se aburren hasta estallar. A veces, los Iconoclastas tienen razón en cabrearse, pues algunos Idealistas son tan rígidos y conservadores que se convierten en obstáculos para el cambio más que en sus agentes.

Sin embargo, los intelectos racionales de los Idealistas son valiosísimos para el Clan. Después de todo, fueron los Idealistas quienes negociaron la Convención de Thorns para permitir que los Iconoclastas quedasen impunes a sus actividades antisociales. A diferencia de los Iconoclastas, que abrazan el Frenesí Brujah, los Idealistas rechazan esa parte de su naturaleza. La mayoría se esfuerzan todo lo que pueden para resistir el Frenesí en todo momento. Supuestamente, algunos de los más Antiguos entre ellos trabajan en una nueva filosofía que sustituiría a la *Humanitas* y proporcionaría un mayor control sobre el Frenesí. Lo llaman la Senda de la Entelequia, aunque conozco poco de sus preceptos y menos aún si funciona. Los Idealistas suelen desarrollar rebaños entre grupos estudiantiles, activistas políticos, sindicatos y funcionarios locales.

Los Individualistas llenan el hueco entre Iconoclastas e Idealistas. Bueno, eso es lo que los Iconoclastas e Idealistas dicen. La mayoría de Individualistas dicen que simplemente van a la suya y evitan la violencia de los Iconoclastas y la pomposidad de los Idealistas. El Individualista traza su propio rumbo y persigue sus propios objetivos sin exigir que los demás le sigan ni incendiar el refugio de quien le lleve la contraria. Pero, ay, el precio que ese Brujah paga por la individualidad es... bueno, ser un individuo. Los Iconoclastas siempre pueden encontrar a alguien que los ayude a formar una turba. Los Idealistas pueden contar con el apoyo de los pares que hayan persuadido mediante un debate razonado. Un Individualista siempre está solo a no ser que cultive aliados que compartan sus objetivos. En cuanto al Frenesí, ni lo disfruta ni lo reprime. Es parte de lo que es, algo más con lo que lidiar cada noche. Los Individualistas pueden adquirir rebaños y seguidores entre casi cualquier grupo social que coincida con sus objetivos personales.

Tradicionalmente, los Idealistas consistían en los Antiguos de nuestro Clan (quienes habían pulido sus estilos de debate vistiendo una toga) o jóvenes interesados en formas intelectuales de rebelión (principalmente comunistas o devotos de teorías socioeconómicas más oscuras). Los Iconoclastas, por su parte, consistían en los Brujah más jóvenes proclives a la violencia que carecían de visión política, mientras que los Individualistas rellenaban la casilla "Otros".

Sin embargo, en las noches recientes, hemos visto nacer nuevas cepas de pensamiento Brujah que combinan las tres

filosofías en algo nuevo. Inspirados por movimientos mortales como Ocupa Wall Street y Anonymous, estos revolucionarios del siglo XXI, llevan sus debates a foros privados de Internet y tratan de convertir la red en otro campo de batalla de la Jyhad. Aunque sus identidades son secretas, la mayoría cree que los Brujah expertos en informática que trabajan contra el modelo de "control global hipercapitalista" favorecido por nuestros Clanes rivales son quienes dirigen la facción Anarquista de la Pregunta Roja. Su manifiesto, *Anarquistas Liberados*, muestra el razonamiento sofisticado de nuestros Idealistas, pero abrazando una agresiva filosofía libertaria que habla en el lenguaje de los Individualistas. Pero cuando ya ha pasado el tiempo de debatir, la Pregunta Roja emplea técnicas punteras de ciberterrorismo para generar destrucción creativa a una escala que les encanta a los Iconoclastas.

QUEDADAS

Cualquier gran quedada de Brujah está cargada de tensión (entramos en Frenesí a la primera de cambio, después de todo), pero pese a ello, quedamos. La naturaleza de una quedada Brujah concreta depende de la política y de las personalidades de los presentes, desde la cacofonía frenética de un griterío Iconoclasta a la estética formal de un debate Idealista.

El *griterío* es la forma más vieja de quedada Brujah, dado que el concepto básico de gente reuniéndose para discutir sobre algo de importancia general probablemente ha existido desde los tiempos del hombre de las cavernas. Cualquier Brujah puede convocar un griterío, desde el Antiguo más anciano hasta el Neonato más novato, pero nada garantiza que acuda alguien a no ser que tengas cierta influencia en el Clan o el tema a discutir sea tan importante que la Chusma acuda de todas formas.

Los griterío pueden celebrarse en cualquier parte, desde cafeterías (tras "pedir" al ganado que se vaya) hasta almacenes abandonados o fincas privadas, siempre que sean lo bastante grandes para acomodar a los Brujah de la ciudad. Amontonarnos nos pone nerviosos, después de todo. Generalmente, el Brujah que lo convocó es el primero en sacar el tema de discusión, tras lo cual todo aquél que pueda amedrentar a los demás y abrirse paso hasta el escenario puede hablar. Tampoco necesitan limitarse al tema oficial del debate, cualquiera que se gane la atención de la multitud puede hablar de lo que quiera. A nadie sorprende (dada la naturaleza anárquica del griterío) que haya Frenesíes, razón por la que el ganado no es bienvenido. De hecho, los Frenesíes no son la única fuente de violencia. Hay historias apócrifas de Brujah anarquistas que se aburrieron tanto con las trivialidades políticas de



algún Brujah comunista que lanzaron un cóctel Molotov al escenario mientras hablaba. Parece un poco extremo, pero así son los Iconoclastas.

Otra quedada Brujah común es la *rave*. Aunque la mayoría asocia el término con las fiestas clandestinas de los mortales, nuestro uso del término es mucho más antiguo. Hacia el siglo XV, los Brujah europeos solían rechazar las danzas cortesanas promovidas por los Ventrue y Toreador en favor de danzas populares, como los *reels* [N.d.T.: Danza popular escocesa e irlandesa], los bailes folclóricos y otros entretenimientos escandalosos de las clases campesinas. Somos criaturas pasionales y las danzas libres del pueblo siempre nos atrajeron de un modo que los pasos medidos carentes de sangre del vals y la gavota nunca podrían. Nuestro nombre para tales desmadres (la rave) viene de una definición arcaica de esa palabra que significaba "moverse salvaje o furiosamente". Originariamente, era sin duda un insulto por parte de algunos Ventrue o Toreador, pero lo adoptamos tan alegremente como la mayoría de insultos de nuestros pomposos y engreídos rivales.

Sinceramente, no sé si los DJ mortales de Chicago en los 80 tomaron el nombre de nuestras fiestas y bailes o se les ocurrió por su cuenta, pero la palabra "rave" es sinónimo por todo el mundo de "fiesta de baile clandestina". Fue una época gloriosa para un joven Brujah, que se alimentaba del ritmo viviente de la música *rave* que latía al tiempo que los corazones de un auténtico mar de mortales apasionados. Por supuesto, la policía, los políticos conservadores, grupos de padres y otras emanaciones de la mentalidad Ventrue tenían que pararlo con historias histéricas de abusos de drogas y criminalidad para suprimir la escena musical clandestina. Sí, los Ventrue *como Clan* no persiguieron la cultura *rave*. Probablemente. Sólo crearon un mundo gobernado por tocahuevos aburridos que no soportan ver a nadie divertirse. Eso no *nos* detuvo. Incluso después que esos mamones Ventrue comercializaran la escena como "EDM" en megaclubs para sus rebañitos aburridos, los Brujah de la escena gay y tecno de Berlín comenzaron una nueva ola de fiestas ilegales al aire libre y en clubs temporales en almacenes. Ahora sigue habiendo raves clandestinas por todo el mundo siempre que uno de nosotros encuentra un lugar lo bastante grande y un DJ lo bastante apasionado y decide que es el momento de que la Chusma y nuestros rebaños nos reunamos para pasar un buen rato.

Mientras, en el extremo opuesto del universo social, está el *debate*. No hay música en un debate, ni drogas, a no ser que un observador Iconoclasta haya tomado algunos tranquilizantes de las venas de una marioneta de sangre sólo para soportarlo. Los debates son la especialidad de los Antiguos Brujah, junto con una serie de jóvenes intelectuales que aspiran a ser tan pomposos como ellos o que necesitan algo de un Antiguo y creen que participar en un debate es una buena manera de lamerle el culo. Los debates son oportunidades formales para viejos Idealistas Brujah para quedar y discutir sobre temas que consideran importantes. Pero, a diferencia de un griterío, hay pocos Frenesíes (aunque los pocos que *sí* hay pueden ser particularmente explosivos) e incluso menos ocasiones en la que realmente se decida algo. De hecho, creo que el propósito principal del debate es animar a los asistentes a *obligar* a su rabia a contenerse e interiorizarla por completo. Claro, porque suprimir tus tendencias violentas nunca causa problemas después.

La mayoría de las veces, los debates no son realmente oportunidades para que Brujah en desacuerdo lleguen a un consenso. Más bien representan una oportunidad de debatir por debatir, para afinar tu capacidad para la retórica y disfrutar de la cálida sensación de hablar sin cesar sobre algo en vez de *hacer* de verdad algo. Demonios, he asistido a debates en los que se requería que tras tres horas de discusión, todos los participantes intercambiaran bandos y debatieran *en contra* de su anterior postura. Lo que creo que es una buena práctica para entender los matices de tu posición, pero es exasperante cuando hay algo realmente importante que debatir.

Otra forma de quedada Brujah que ha surgido en los últimos años es el *vapuleo* o, en algunos dominios, el "club de la lucha", por la película. Hay dos tipos de vapuleos Brujah. Los vapuleos normales incluyen participantes mortales (voluntarios o no) que pelean desarmados entre ellos para entretener a los vampiros, que apuestan por el resultado o se limitan a disfrutar de un buen baño de sangre. Los Brujah suelen acudir a vapuleos de mortales cuando buscan candidatos potenciales para Ghouls o sirvientes. Dada nuestra propensión revolucionaria, apreciamos las habilidades de lucha que nuestros aliados y agentes mortales puedan tener.

Los vapuleos de élite, por otro lado, son luchas entre Brujah rivales, entre Brujah y miembros de otros Clanes que no temen ser apaleados y, a veces, entre Brujah y otros tipos de seres sobrenaturales. Apostar es normal, por supuesto, y muchos Iconoclastas que no se dejarían ver en un debate ni muertos, arreglan sus diferencias con unos pocos asaltos en un vapuleo. Sorprendentemente, los Idealistas (especialmente los Antiguos) también disfrutan de los vapuleos, aunque se inclinan más por charlar sobre ideales olímpicos y la perfección atlética. Me sorprende que no aparezcan en togas e insistan en que todos peleen desnudos.

Aun así, los vapuleos son más que una oportunidad de romper cabezas. Muchos participantes me han dicho que la catarsis de pelear en un vapuleo les facilita resistir el Frenesí, al menos durante unas pocas horas. Naturalmente, no permitimos que haya ganado en los vapuleos de élite a no ser que ya estén Vinculados u obligados de otro modo a preservar nuestros secretos.

Un último tipo de quedada es la *baqueta*. Es una quedada informal, y no siempre la llamamos así, pero todos los presentes saben qué es. Convocamos baquetas cuando uno de los nuestros la ha cagado y toca que todo el Clan lo juzgue. Los Idealistas dicen que proviene de las tradiciones socialistas de "autocrítica" o de "crítica de camaradas", pero yo digo que algunos mamones necesitan que les partan la jeta de vez en cuando. A veces las baquetas surgen espontáneamente de griteríos cuando el tema de discusión es "lo que hizo ese mamón para meternos en problemas". Tales baquetas son a veces llamadas griteríos de castigo, de juicio o incluso de inquina.

Pese al término local preferido, el principio básico es el mismo. Los Brujah de la ciudad quedan para escuchar lo que ha hecho uno de los suyos y por qué hay que partirle la cara. Si hay consenso en que así sea, eso es lo que va a pasar. A veces, al bellaco le patean el culo hasta la Muerte Definitiva, lo que requiere una dedicación remarcable si asaltas a un vampiro con un instrumento romo. Un Brujah juzgado culpable de los crímenes más graves (ruptura de la Mascarada, violación grave del Elíseo, Amaranto) suele ser machacado hasta el Letargo y luego enviado al Príncipe.

Los crímenes contra el Clan (traición de sus miembros, conspirar con nuestros enemigos, sean quienes sean esa semana, vender al movimiento revolucionario del día o simplemente ser un mamón con demasiada gente influyente) reciben castigos menos serios. A veces, el bellaco realmente tiene que correr baquetas, corriendo entre dos filas llenas de Chusma que lo golpea con barras de hierro y palancas mientras pasa. A veces, alguien le rompe los huesos mientras está atado, obligándole a gastar Sangre para curar las heridas inadecuadamente, lo que significa que luego tendrá que romperse él mismo de nuevo esos huesos para curarlos correctamente. Ofensas menores pueden castigarse con ser marcado con un hierro al rojo vivo que deja cicatrices que enumeran sus crímenes. En una ciudad que visité, los Brujah castigaban cagadas menores con "el camino de la vergüenza": transportan a la víctima a 50 kilómetros de la ciudad y lo abandonan desnudo para que regrese a casa por su cuenta. A veces, pegarle plumas con alquitrán o proclamas vergonzantes escritas con rotuladores permanentes también forman parte de ese castigo.

Otro castigo común en algunos dominios europeos es la Caja de Tántalo. Meten al Brujah en un barril que luego llenan con cemento rápido hasta su cuello. Luego es torturado con cera caliente u otras molestias hasta que entra en Frenesí... para el jolgorio de la Chusma reunida, dado que no puede hacer nada salvo gritar incoherentemente inmovilizado por el cemento. Pero no todo es juegos y risas. La Caja de Tántalo es también el castigo para los crímenes más atroces contra el Clan Brujah, como la Diablerie de un miembro respetado del Clan, pero en esos casos, la asamblea no sólo se ríe del Frenesí del vampiro culpable. En su lugar, primero lo vacían casi por completo de Sangre y, cuando comienza el Frenesí, los otros Brujah terminan de llenar el barril con cemento y o bien lo entierran, o lo hunden en el mar una vez se ha secado, dejando al vampiro condenado atrapado en un Frenesí interminable de rabia impotente y Ansia sin fin.

OTROS DE LA SANGRE

Como uno podría suponer, los Brujah también tenemos nuestras Líneas de Sangre.

Los Verdaderos Brujah están extintos casi con toda seguridad. Digo "casi con toda seguridad" porque no hay evidencias de que hayan existido salvo unos pocos relatos apócrifos previos a Cartago. Esto no ha evitado que sean el hombre del saco con el que acojonamos a nuestros Neonatos: "¡No rompas la Mascarada o los Verdaderos Brujah aparecerán y borrarán tu culo de la historia!". Sí, las historias son así de tontas. El quid de la leyenda de los Verdaderos Brujah es que hay una pequeña Línea de Sangre que desciende de todos los miembros de la Cuarta Generación Brujah que no son Troile. Son una especie de "anti-Brujah", según las leyendas. Si nosotros somos apasionados, ellos carecen de emoción. Si usamos Celeridad para movernos a velocidad sobrehumana, ellos tienen una especie de extraño Poder temporal que les permite ralentizar a los demás. Sea como sea, han estado conspirando contra nosotros para vengar la muerte de Brujah desde hace unos 10.000 años. Estoy seguro de que en cualquier momento se pondrán a ello.

Pasando a vampiros de verdad, los Osebo son una Línea de Sangre de la sociedad Cainita africana conocida como Laibon. No sé mucho de los Laibon o los Osebo. La mayoría dice que son una Línea de Sangre de nuestro Clan, pero algunos dicen que los Osebo son el Clan original y nosotros una aberrante Línea de Sangre que emigró hacia el norte fuera de África. Lo que sea. Me han dicho que todos los Laibon tienen extrañas afinidades espirituales y son muy distintos de los Vástagos occidentales de maneras importantes que nunca nadie me ha explicado de una forma que tenga sentido. Algo que ver con los espíritus locales, por lo que recuerdo. Los Osebo, en el caso improbable de que te topes con uno, suelen ser más expertos en ver bien que en manipular emociones, pero tienen las mismas tendencias violentas que el Clan principal.

Por último, los Brujah Antitribu no son tanto una Línea de Sangre como un grupo disidente. Como nosotros, son proclives al Frenesí. Como nosotros, favorecen las mismas Disciplinas. Como nosotros, *realmente* odian a los Ventrue. La diferencia es filosófica. Los Antitribu han permitido que sus pasiones se impongan a su razón y, al hacerlo, han dejado que también se impongan a su herencia. El Antitribu

estereotípico parece más bien un punk Abrazado que entra en Frenesí si alguien lo mira mal. Los *peligrosos* son los que convierten su ira en un instrumento para lograr algún propósito superior en el Sabbat, los verdaderos creyentes tan devotos a alguna faceta de su culto que hasta los Lasombra y los Tzimisce dirán "¡Tío! ¡Cálmate de una puta vez!". Como sea, tanto si es un matón descerebrado o un fanático, un Antitribu es un traidor al legado Brujah.

Desde Cartago, si no antes, los Brujah nos hemos esforzado por encontrar formas de interactuar con los mortales reconociendo su valor como algo más que comida. Festejamos con los mortales en nuestras raves para que sentir su pasión nos recuerde el origen de la nuestra. Los Antitribu rechazan esta perspectiva de la humanidad y, al hacerlo, rechazan su propio valor intrínseco. Para un Brujah Antitribu (como todos los del Sabbat), un ser humano no es distinto a una vaca, excepto que el humano sabe mejor y te llena más. Al rechazar el valor tanto de la humanidad como de la *Humanitas*, carecen de baluarte alguno contra la furia de su propia rabia. Por eso, hay muy pocos Individualistas e Idealistas Antitribu tal y como lo entienden los Brujah de la Camarilla o los Anarquistas. Tan sólo un mar de Iconoclastas más violentos y autodestructivos que cualquier Iconoclasta del Clan principal.

Incluso aunque los Brujah fuimos los arquitectos y generales de la Revuelta Anarquista (y seguimos siendo los líderes del Movimiento Anarquista allá donde se encuentre), el liderazgo de los Antitribu en el Sabbat moderno es limitado. Cualesquiera que fueran el prestigio y estatus de los Antitribu entre la autoproclamada Espada de Caín, ahora se limitan a un puñado de Antiguos que sólo sienten desprecio por el tropel de jóvenes Cabezapalas Antitribu con quienes sólo tienen en común un nombre antaño orgulloso.

Personaje y Rasgos

Conceptos

Artista grafitero situacionista

En vida, eras otro artista fracasado que vendía sus obras en los Campos Elíseos. En la muerte, encontraste tu verdadera inspiración: el reconocimiento del absurdo sinsentido de la vida que terminó con tu Abrazo. Esa comprensión inspiró una nueva pasión, una que encontró su expresión a través de la intersección del arte, la política y la locura: el situacionismo. Tu medio favorito es el grafiti y te gusta pensar que eres el Bansky de los Condenados. La mayoría de la gente pasa al lado de tu trabajo sin percibir la existencia de una nueva mancha de color en la pared. Quienes *sí* la perciben se ven cautivados... y luego transformados.

Campeón de vapuleos

Parte de ti piensa que estás revitalizando las antiguas tradiciones griegas de excelencia personal a través del atletismo. La otra parte piensa que simplemente te gusta escuchar el rugido de la multitud y sentir el crujido de la mandíbula de alguien contra tu mano en una arena de combate clandestina. Te hace dejar de pensar en cómo los banqueros euromierdas han jodido tu patria con su avaricia. Pasas tanto tiempo como te permite tu no-vida entrenando, puliendo tus habilidades de combate y preparándote para tu próxima pelea en las barriadas de Atenas. Has peleado con luchadores de casi cada Clan y con más Brujah de los que puedes contar, y algunas noches eres lo bastante arrogante para preguntarte si podrías con un Lupino sólo con tus manos desnudas.

Hacker de la Pregunta Roja

Antes, cada día para trabajar vestías un traje que odiabas. La paga era buena y la Vitae de tu jefa Ventrue era todavía mejor, pero aun así odiabas ese traje que te hacía vestir. Necesitaba a un informático para su nueva compañía punto com y pensaba que serías un esclavo de Sangre servicial, pero insistía en que llevaras un traje para ir a trabajar. Te fastidiaba, pero te lo ponías porque la amabas. Pero en 1999, algo pasó que la obligó a largarse abruptamente, abandonándote como si fueras basura del pasado. La burbuja punto com estalló y terminaste sin techo, con el corazón roto y ansioso de Vitae.

Unos *hackers* Brujah te encontraron, te limpiaron y te explicaron los peculiares giros de la Jyhad que causaron que tu anterior reinante te abandonara, ya que creía que el Efecto 2000 causaría que los Antediluvianos se alzaran. Con el tiempo, demostraste tu valía (como *hacker* y como alguien resentido hacia los idiotas Ventrue) y los mismos Anarquistas de la Costa Oeste que primero te preguntaron "¿por qué obedeces?" después te Abrazaron. Tu respuesta fue quitarte el maldito traje y quemarlo en un contenedor de basura. Has estado haciendo arder tanto el mundo informático como la sociedad vampírica desde entonces.

Kult DJ Clandestino

¿La música *rave* está muerta? ¡Sobre tu cadáver! Tú no dormiste una sola noche durante finales de los 80 y principios de los 90. Eras un Ghoul del *acid house* colocado con Sangre y *speed* barato. Tus amos te tuvieron encadenado a los tocadiscos de Docklands en Estocolmo hasta que los cerdos clausuraron el ambiente y las estrellas de los megaclubs de Ibiza robaron la onda. Las criaturas de la noche ya no estaban y tú estabas solo. Los años pasaron rápido mientras mezclabas un *techno* desolador tras la barra del Tresor original y en los pozos de carne del club Ostgut. El SIDA, la heroína y la depresión te marcaron en un lapso de pocos años.

Luego pasó lo de Berghein. La primera noche que mezclabas en el Panorama Bar lloraste al verlos de nuevo en la pista de baile. Su gracia atemporal. Su rabia y su gloria. Los ancianos. Los inmortales. Los Vástagos. Esa noche falleciste y el *rave* renació.

Actualmente tienes cinco actuaciones semanales, un club comercial y cuatro *raves* privadas con nombres distintos para distraer a la policía. Tienes a la noche en la palma de la mano y las mismas criaturas que te abandonaron para que te marchitaras ahora se pelean por el derecho a Cazar en los almacenes y bosques nocturnos de tu imperio clandestino del baile.

Máquina de destrucción

Te llaman Iconoclasta. Eso es estúpido. Oh, quieres destruir iconos, cierto. Sólo que no quieres parar ahí. Aplastar a la Camarilla. Consumir a los Antiguos. Aniquilar a los Antediluvianos y a sus peones. Quemarlo, quemarlo todo. Con el tiempo, hasta el Sabbat que te engendró arderá por tu mano. ¿Por qué? Porque *tú* tenías una vida y *ellos* te la quitaron... por *capricho*. Las circunstancias de tu Abrazo (que te arrebató de tu familia y amigos y te convirtió en un animal sanguinario) han demostrado concluyentemente la aleatoriedad de la existencia, una existencia que te has comprometido a destruir. Para ti, el hecho de que exista del Sabbat *demuestra* que el nihilismo es la única filosofía racional, y sólo cuando no quede nada que destruir destrozarás el último icono: tú mismo.

Marcado

Te vendiste y pagaste el precio. La vida en las favelas de São Paulo era demasiado para ti, por lo que tomaste dinero de esa *bicha* [N.d.T.: Término despectivo para los homosexuales en Brasil] Ventrue a cambio de información de los refugios de otros Brujah que lo habían cabreado. Ellos acabaron muertos y tú frente a una baqueta en la que los otros te juzgaron culpable de traicionar los principios del Clan. Te apalearon durante una hora con barras de hierro y luego te marcaron con un atizador al rojo vivo que antes habían tratado con algún pringue mágico. Ahora estás exiliado, sin hogar y tienes una cicatriz en forma de dólar en tu mano izquierda que no sanará hagas lo que hagas.

Moderador de debates

Eras la capitana del equipo de debate de la escuela y te gustaba tanto que te licenciaste en Letras Clásicas con una especialidad en Retórica en Cambridge. Es divertido ver la clase de cosas que atraen la atención de un Antiguo. Los Brujah Idealistas de Londres consideraban que sus debates estaban llenos de puntos irrelevantes y falacias críticas, por lo que decidieron que necesitaban un moderador que supiera lo que estaba haciendo, uno capaz de dar vida a sus tediosos debates con nuevos temas y críticas incisivas. Es muy



inusual que un Brujah de tu relativa juventud tenga el privilegio de criticar los estilos de debate de polemistas de siglos de edad. También es muy peligroso, como aprendiste la primera vez que uno de esos Antiguos se tomó tus comentarios demasiado personalmente y tuvieron que sujetarle para que no te atacara. Opinas que debería ser una regla que entrar Frenesí durante un debate signifique automáticamente perderlo.

Mosca cojonera del Elíseo

Todos esperan que un Brujah entre en Frenesí en el Elíseo. Pocos Vástagos esperan que un Brujah *cause* Frenesíes en el Elíseo. Incluso menos sospechan que tú lo hagas sutilmente a cada oportunidad. No hay mayor ejemplo de aburrimiento vampírico que el Elíseo, por lo que disfrutas diciendo la palabra adecuada para cabrear a alguien: el sarcasmo apropiado sobre el nuevo vestido de la Toreador, el comentario justo sobre la mediocre marcha de la cartera de acciones del Ventrue, el galimatías preciso al Malkavian sobre lo molesto que debe ser que unas arañas infesten tu ropa... Luego te alejas rápidamente y disfrutas de la diversión cuando esos vampiros aburridos estallan en el lugar en el que menos desean hacerlo.

Ocupa el Elíseo

Todo es tan... feudal, ¿verdad? Los del uno por ciento gobiernan al ganado y los Antiguos gobiernan a los Vástagos, y la única razón es por distintas formas de riqueza heredada. Eras un organizador comunitario en vida, antes de que los políticos lo convirtieran una palabra sucia, y no viste ninguna razón para no continuar con esa profesión en la comunidad de los no-muertos. Aprendiste rápido que las convenciones sociales de tu nueva sociedad dificultaban organizar protestas contra la clase dirigente. Sin embargo, según aprendías qué son la Mascarada, las Tradiciones y la Convención de Thorns descubriste modos alternativos de protesta. Actuando mediante apoderados has animado a manifestantes a realizar sentadas en Elíseos para protestar por la corrupción financiera contra las élites adineradas. Los mortales no saben que la gente contra la que protestan no son sólo bastardos ricachones, sino vampiros, y esos vampiros no pueden responder sin romper la Mascarada. Ciertamente, tus acciones también están a punto de romperla, pero hasta ahora nadie se ha percatado de que tú eres la razón por la que gente sin hogar y jóvenes estudiantes enojados siguen realizando protestas ruidosas cada vez que el Príncipe visita el Elíseo.

Señor del *metal*

¡La música *rave* ha muerto! ¡Arriba el *metal*! Nunca entendiste cómo los Brujah acabaron asociados con la cultura *rave*. Por lo que a ti respecta, la única música de cualquier Brujah que se respete a sí mismo es el *metal*. *Death metal*, *black metal*, *goth metal*, incluso el *metal neoclásico*. Pero tu favorito es el *speed metal*. Con tu Celeridad, tus dedos vuelan por las cuerdas más rápido de lo que el ojo mortal puede seguir. Con tu Presencia, la multitud come de tu mano. Tu Potencia es muy útil cuando tus canciones más violentas provocan disturbios entre tus fans. Te ves como un Iconoclasta porque te encanta romper las convenciones musicales tanto como te encanta llevar a tu audiencia a una distracción violenta, pero tu talento y tu amor por el género significan que también tratas de construir algo nuevo para sustituir lo que has derribado, aunque sea algo que los Ventrue y Toreador jamás reconocerán como música.

Méritos y Defectos

Enfocar la Furia (Mérito de 3 puntos. Prerrequisito: Senda de la Entelequia)

Los Brujah dedicados a dominar sus Frenesíes mediante la Senda de la Entelequia a veces obtienen beneficios tangibles mediante sus esfuerzos. Un Brujah con este Mérito puede retrasar brevemente el arranque del Frenesí.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad al inicio del Frenesí y luego tira su nivel en la Senda de la Entelequia. La dificultad es uno más que la tirada original para resistir el Frenesí. El Brujah entra igualmente el Frenesí, pero el jugador controla las acciones del personaje durante un turno por éxito. Es más, cuando el control parcial termina y el Brujah pierde el control, la dificultad de cualquier tirada de Degeneración causada por los pecados cometidos durante el Frenesí se reduce en uno por cada éxito obtenido hasta una dificultad mínima de 4.

Personalidad Dinámica (Mérito de 5 puntos)

Tu carisma natural atrae a los mortales hacia ti como *groupies* hacia una estrella de *rock*. En consecuencia, te es más fácil adquirir ciertos Trasfondos relacionados con los mortales.

Sistema: Además de cualquier Trasfondo adquirido durante la creación del personaje o mediante interpretación, puedes adquirir nuevos Trasfondos con puntos de Experiencia al final de cada historia. Los Trasfondos disponibles son Aliados, Contactos, Criados y Rebaño, y cada nuevo punto cuesta el valor actual en puntos de Experiencia.

Depredador Obvio (Defecto de 2 puntos)

Tu rabia Brujah innata siempre se filtra bajo la superficie por mucho que te esfuerces en proyectar una imagen calmada. Los mortales sienten que eres intrínsecamente amenazante y te temen instintivamente por la violencia que prometes desencadenar.

Sistema: La dificultad de todas las tirada Sociales contra mortales (salvo Intimidación) aumenta en 2.

Poderes de Disciplinas

Persecución Implacable (Potencia ••••• •)

Este Poder es una mejora de Saltos Agigantados (pág. 51). Persecución Implacable puede usarse con Saltos Agigantados.

Sistema: Este Poder no tiene ningún coste y siempre está activo. El Brujah dobla el número de éxitos automáticos proporcionados por Potencia en las tiradas de salto. Se requiere una tirada de Destreza + Atletismo para asegurarse de que el personaje aterrice sin peligro.

Disciplinas Combinadas

Artista Reluctante (Dominación •••, Presencia •••)

Popular entre los situacionistas, este Poder no sólo permite al Brujah convertir a un mortal en un artista involuntario, sino que transforma a otros mortales en una audiencia cautiva. Otros Brujah menos artísticos que aprenden este Poder lo encuentran útil como una distracción para encubrir sus actividades clandestinas.

Sistema: El jugador añade un punto de Fuerza de Voluntad al coste de usar Mesmerismo sobre un mortal al que el Brujah luego ordena realizar alguna acción en un lugar público. Para los situacionistas, esta acción suele ser algo absurdo o extravagante, propia de las *performances* artísticas modernas. No obstante, en teoría, el Brujah podría ordenar al mortal hacer cualquier cosa, como comenzar a discutir con alguien o cometer vandalismo público.

Otros mortales que observen al objetivo y cuya Fuerza de Voluntad actual no supere los éxitos obtenidos por el Brujah son incapaces de hacer nada salvo mirar atentamente. Si el objetivo hace algo peligroso o ilegal, trata la Fuerza de Voluntad de cada miembro de la audiencia como si fuera 1 punto más alta. Si ataca a alguien de la audiencia, trata la Fuerza de Voluntad de cada miembro de la audiencia como si fuera 3 puntos más alta.

Si la *performance* se completa sin interrupción, los miembros afectados de la audiencia se irán y olvidarán las acciones del *performer* o racionalizarán los eventos como parte de una *performance* artística (por rara que haya sido). Que un mortal concreto piense que la *performance* haya sido buena, probablemente dependerá de lo que aprecie este tipo de expresión artística.

Aprender este Poder cuesta 18 puntos de Experiencia.

Azote de Alecto (Celeridad ••, Presencia ••••)

Azote de Alecto, un oscuro poder que se da entre viejos Idealistas, permite al Brujah encadenar a su propia Bestia y luego, a través de un acto de voluntad suprema, liberarla dentro del cuerpo de alguien cercano. Hacer esto no altera la propensión al Frenesí del Brujah, pero a sus enemigos puede causarles tanto daño como Frenesíes.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad mientras el personaje pasa un turno concentrándose en un único objetivo (ya sea mortal, vampiro o cualquier otro ser sobrenatural). Después, el jugador tira la Fuerza de Voluntad permanente del Brujah (la dificultad es igual a la Fuerza de Voluntad actual del objetivo). Cada éxito causa un nivel de daño contundente cuando la furia manifiesta del Brujah ataca al personaje desde dentro. Además, si el objetivo es alguien normalmente susceptible al Frenesí, debe tirar inmediatamente para resistirlo con una dificultad de +2.

Aprender este Poder cuesta 18 puntos de Experiencia.

Comandar a la Bestia Cautelosa (Animalismo ••, Presencia •••)

El Brujah refuerza su influencia sobre los animales con su carisma natural para hacer que huyan aterrorizados o, en el caso de animales bajo su control, que se mantengan tranquilos frente a circunstancias terroríficas.

Sistema: El jugador gasta 1 punto de Fuerza de Voluntad y tira Manipulación + Trato con Animales (dificultad 7). Los animales hostiles a los que nadie dirija deben huir. Los animales controlados por un enemigo no huirán necesariamente, pero la dificultad de todas las tiradas para controlarlos aumenta en 3. Por contra, los animales amistosos con el Brujah y sus aliados serán más dóciles y la dificultad para controlarlos se reducirá en 2.

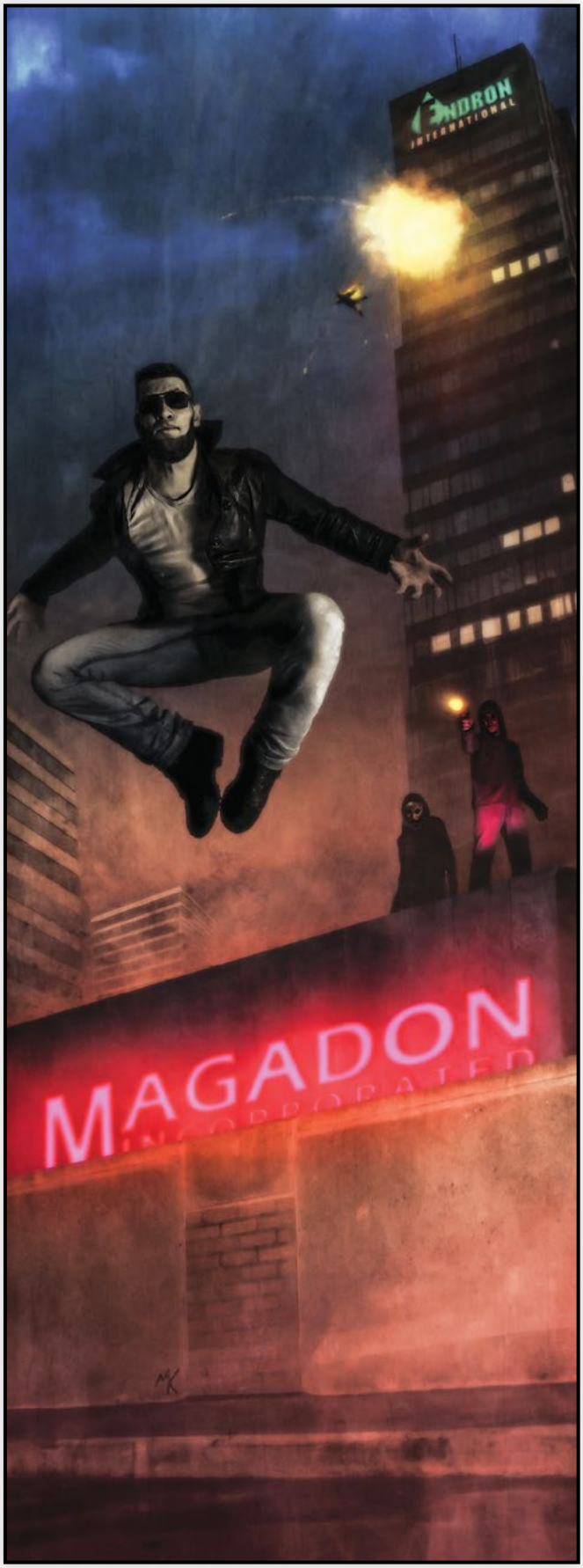
Aprender este Poder cuesta 15 puntos de Experiencia.

Corazón de Hierro (Potencia •••, Presencia •••)

Común entre Individualistas que buscan el autocontrol, Corazón de Hierro fortalece a los Brujah contra los Poderes sobrenaturales que afectan sus emociones, su autocontrol o su razón (incluyendo Dominación, Dementación y Presencia), a la vez que les permite inspirar a otros para que resistan tales manipulaciones.

Sistema: Este Poder tiene dos efectos. Primero, la dificultad de todos los intentos para manipular por medios sobrenaturales (Disciplinas u otra magia) a un Brujah que lo ha adquirido aumenta permanentemente en 2, hasta un máximo de 9. Contra efectos sobrenaturales sin tirada (como Majestad), la dificultad de la tirada para resistirlos por parte del Brujah se reduce en 2. Este aspecto del Poder siempre está activo.

Segundo, si el jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad mientras el personaje trata de persuadir a otro activamente de resistir tales efectos, la dificultad de cualquier manipulación sobrenatural aumenta en 1 (o la dificultad



para resistirse contra efectos que no requieren tirada se reduce en 1).

Aprender este Poder cuesta 18 puntos de Experiencia.

Esprit de Corps (Potencia ••••, Presencia ••••)

No debe ignorarse el poder de un Brujah para levantar a una turba o incluso un ejército. Aquéllos a quienes el vampiro inspira mediante este Poder luchan ferozmente y sin miedo.

Sistema: El jugador tira Carisma + Liderazgo (dificultad 7). Cualquier fuerza enemiga que trate de intimidar (sobrenaturalmente o no) a los afectados por Esprit de Corps descubre que la dificultad de tales intentos aumenta en 2. El número de éxitos determina el tamaño máximo de la multitud afectada.

Éxitos	Resultados
1	Una persona.
2	Dos personas.
3	Seis personas.
4	Veinte personas.
5	Todos los aliados en el entorno inmediato (ya sea un batallón o todo el mundo en una gran sala).

Además, por cada dos éxitos obtenidos, cada persona afectada adquiere el equivalente a un punto adicional de Potencia durante la escena, hasta un máximo de 3. Este beneficio se aplica independientemente de si la persona afectada es mortal, Ghoul o vampiro: como los mortales no pueden gastar puntos de Sangre, sólo pueden usar los efectos "pasivos" de Potencia (ver V20, pág 195).

Aprender este Poder cuesta 24 puntos de Experiencia.

Ira Ardiente (Celeridad •••, Potencia •••)

Este Poder, que está entre las expresiones más puras de la furia Brujah, permite al vampiro concentrar su ira a través de su Vitae y luego a través de sus puños.

Sistema: Este Poder cuesta un punto de Sangre y dura una escena. Cualquier ataque de Pelea aumentado con él causa daño agravado.

Aprender este Poder cuesta 18 puntos de Experiencia.

Pulso de la No-Muerte (Auspex •, Potencia •)

Gracias a este Poder, los Brujah astutos pueden ir a la lucha conociendo las capacidades de sus oponentes. El

Brujah pueden intuir qué Disciplinas físicas posee otro vampiro (si es que tiene alguna).

Sistema: El jugador tira Percepción + Empatía (dificultad 6). Cada éxito informa al Brujah de una Disciplina física (Celeridad, Potencia o Fortaleza) poseída por el objetivo observado, al igual que el nivel aproximado de esa Disciplina.

Aprender este Poder cuesta 6 puntos de Experiencia.

Saltos Agigantados (Celeridad ••, Potencia ••)

Mediante esta combinación de fuerza, rapidez y voluntad, el Brujah puede saltar distancias sorprendentes, ya sea para huir de enemigos o salir de un edificio en llamas.

Sistema: Todas las distancias de salto del Brujah, tanto verticales como horizontales, se multiplican por su puntuación en Celeridad o en Potencia, la que sea menor (ver reglas de salto en el **V20**, pág. 262). El jugador no necesita tirar nada para saltar pero, a discreción del Narrador, puede necesitar tirar Destreza + Atletismo (dificultad 4) para aterrizar sin peligro dependiendo del entorno.

Aprender este Poder cuesta 12 puntos de Experiencia.

Senda de la Entelequia

Apodo: Filósofos.

Virtudes: Autocontrol y Convicción.

Porte: Estoicismo. Los Filósofos alcanzan un pragmatismo ante la no-muerte que les permite mantener la ecuanimidad frente a las bromas infantiles y los comentarios crueles de Vástagos menos iluminados. El modificador se añade a las tiradas para resistir el Frenesí causadas por insultos u otras acciones deliberadamente provocadoras por parte de otros. No afecta a los Frenesíes desencadenados por otros estímulos.

Creencias básicas: La Senda de la Entelequia es antigua, pero se perdió durante siglos y ha sido recuperada recientemente por los Brujah actuales. La Senda de la Entelequia, una aplicación de la filosofía estoica para la condición Brujah, se centra en proteger la propia Humanidad, buscar la verdad y un propósito y, por encima de todo, dominar a la Bestia y la furia que provoca en los Brujah. El término *entelequia* proviene de Aristóteles y entre los Filósofos Brujah actuales significa "autorrealización". La búsqueda de la entelequia exige al Brujah desarrollar activamente su mente, cuerpo y habilidades sobrenaturales. Aunque la Senda está en consonancia con la Humanidad, es más proactiva en resistir a la Bestia.

La Senda, una aproximación intelectual a la no-vida, se centra en tres conceptos esenciales que se cree que eran características fundamentales buscadas en la potencial progenie Brujah en las noches de Cartago: *enkrateia*, *reie* y *sophrosyne*.

Los Beneficios del Vapuleo

Como se explica en la pág. 44, los Brujah que pelean en vapuleos organizados afirman que después es ligeramente más fácil resistir el Frenesí. Lo malo es que ambos oponentes han tenido que partirse la cara para ganar los beneficios.

Sistema: Para obtener los beneficios, el Brujah debe participar en una pelea a puñetazos con otro combatiente frente a una audiencia vitoreante durante un vapuleo organizado. Los beneficios surgen de los efectos psicológicos de pelear ante una multitud.

El jugador anota cuántos niveles de daño contundente sufrieron tanto el Brujah como su oponente. El menor valor indica cuánto se reduce la dificultad de las tiradas de Frenesí del Brujah (hasta un mínimo de 3). El mayor valor indica durante cuántas escenas consecutivas se beneficia el Brujah de la reducción. Así, para ganar algún beneficio, el Brujah debe tanto sufrir como causar al menos un nivel de daño contundente. Una pelea en la que el Brujah derrota como si nada a un combatiente inferior no proporciona beneficios, ni tampoco lo hace una en la que el Brujah es humillado por una paliza de un luchador superior que no sufre ningún daño.

Los combatientes sólo pueden pelear con ataques cuerpo a cuerpo que sólo causan daño contundente. Si ambos son Brujah, los dos ganan los beneficios del vapuleo.

Enkrateia se refiere a la fuerza interior. Al Filósofo no le basta con aceptar pasivamente las frustraciones que se interpondrán en su camino, como requiere la Senda de la Humanidad. En vez de ello, debe pulir su razón hasta que sea en una espada y su voluntad hasta que sea un escudo contra las fuerzas que podrían empujarlo a la Degeneración. En la práctica, esto significa que los Filósofos suelen tener elevados valores de Fuerza de Voluntad y Autocontrol o que persiguen agresivamente esos valores.

Reie se refiere al coraje moral. El Filósofo no debe rehuir su responsabilidad de perseguir la iluminación o su carácter moral por miedo al Frenesí u otras degradaciones.

JERARQUÍA DE PECADOS DE LA SENDA DE LA ENTELEQUIA

Puntuación	Guía Moral	Razonamiento
10	Pensar ociosamente o de modo poco definido	Sólo la rigidez de pensamiento puede permitir el dominio de la Bestia.
9	Negarse a intervenir cuando otro vampiro corre riesgo de degenerar	Al ayudar a otros a controlar sus impulsos, aprendes más acerca de cómo controlar los tuyos.
8	Actuar impulsivamente	Actuar sin pensar cuidadosamente conduce a la pérdida de control.
7	Robo, asalto o vandalismo	Actuar contra otros es la senda que te aleja de la Humanidad.
6	Negarse a defender un principio moral por miedo o cobardía	Sólo defendiendo la moralidad puedes entenderla.
5	Causar daño deliberado a un mortal, incluyendo la alimentación violenta no consensuada	Si dañas un cuerpo mortal, también dañas tu propia espiritualidad.
4	Ayudar a un seguidor de otra Senda que no respeta a la humanidad	Ayudar a quienes rechazan a la humanidad (y la Humanidad) es tan malo como rechazarla tú mismo.
3	Sucumbir al Frenesí cuando un comportamiento sabio podría haberlo evitado	No des a la Bestia la oportunidad de prosperar.
2	Permitir que cualquier crimen violento contra un inocente quede impune	Si permites a otros causar daño sin castigo, es como si tú mismo hubieras cometido el daño.
1	El asesinato de inocentes	Tomar una vida es la peor pérdida de control que uno puede cometer.

Más bien, debe confrontar situaciones difíciles con razón y autodisciplina, rechazando la impetuosidad que define a los Brujah actuales. En la práctica, esto significa que el Brujah buscará (o debería buscar) proactivamente evitar situaciones que son proclives a provocar el Frenesí o la Degeneración. A la vez, la Senda también anima a los Filósofos a mostrar valor frente a la adversidad, pero sólo a favor de una causa que el Brujah considere moral o justa.

Sophrosyne significa control del yo y representa el objetivo idealizado de todos los Filósofos: el dominio de la rabia Brujah. También significa que el Brujah está dedicado a una eternidad de desarrollo mental, espiritual y físico. Los Filósofos desarrollan *sophrosyne* al esforzarse en mejorar los Atributos y Habilidades Físicos y Mentales, en vez de centrarse en las Disciplinas o rasgos Sociales.

Ética de la Senda

- La Bestia es debilidad. Sé fuerte y ordénale guardar silencio.
- Domina tu verdadero potencial. Aprende todo lo que puedas sobre ti mismo.
- No muestres cobardía cuando tus principios morales más profundos estén en juego.
- No des por hecho a los mortales. Aliméntate para vivir, no más.

Historia

Pese a sus antiguos orígenes, la Senda de la Entelequia es un fenómeno reciente, promovido en gran parte por Antiguos Brujah que se desesperan ante la degradación de su antaño orgulloso Clan. Esos fundadores se avergüenzan de que los Brujah sean llamados "Chusma". Por ese motivo, reclutan a jóvenes Brujah que quieran de la no-vida algo más que violencia, anarquía y muerte.

Según algunas historias, los principios subyacentes a la Senda de la Entelequia fueron adoptados por los Brujah de Cartago, quienes supuestamente tenían un control mucho mayor sobre sus Frenesíes antes de la caída de la ciudad. Otros rechazan tales afirmaciones como meros deseos, señalando que no hay evidencia histórica de que los Brujah de entonces fueran más resistentes al Frenesí que los actuales. Aunque los Matusalenes que promueven la expansión de esta Senda son sin duda lo bastante viejos como para recordar Cartago, también lo son para haber pasado siglos contemplando la condición vampírica (y, particularmente, la Brujah).

Prácticas actuales

Actualmente, los Filósofos de la Entelequia son pocos, aunque ambicionan crecer rápidamente. La mayoría residen en Europa, aunque los Filósofos que han avanzado más en la Senda han comenzado una "labor misionera" en

América y especialmente en los decadentes enclaves pandilleros de los Estados Libres. Actualmente, la instrucción más organizada se ofrece en Grecia continental y Creta, aunque el Antiguo de Chicago Critias ha aceptado estudiantes en Norteamérica. La mayoría de maestros no aceptarán más de cuatro estudiantes a la vez, por lo que el crecimiento de la Senda es lento.

La mayoría de los Filósofos son Anarquistas o Autarcas. Unos pocos son de la Camarilla, pero son discretos en sus creencias dada la general hostilidad de esa Secta hacia las Sendas distintas a *Humanitas*. Es posible que algún Brujah del Sabbat busque la iluminación en esta Senda (cosas más raras se han visto), pero esos Filósofos del Sabbat serían increíblemente infrecuentes, pues la mayoría de esa Secta consideraría anatemas los preceptos pro-Humanidad de la Senda.

Descripción de los Seguidores

El patrón más importante de la Senda de la Entelequia es Menelao, un Matusalén Brujah que contacta psíquicamente con sus seguidores, aunque su cuerpo en Letargo reposa bajo Chicago. El Chiquillo de Troile quiere dejar un legado mayor que el mísero conflicto de 2500 años con su vieja rival, la Toreador Helena. Ha contactado con otros viajeros en Grecia y Turquía, y guía a candidatos potenciales a maestros de la filosofía mientras se prepara para su inminente despertar. Cuando llegue esa noche, espera encontrar un Clan de líderes y pensadores en vez de matones.

Seguir la Senda

La característica que define a la Senda es que ve gran parte de la condición vampírica como una debilidad a purgar. La Bestia no es una parte de tu naturaleza con la que dialogar; es una fuerza externa a combatir a cualquier precio. La lujuria, el Frenesí, el Ansia y la pasión deben resistirse y someterse espiritualmente. Los líderes de la Senda animan constantemente a sus adeptos a superarse en busca de la excelencia personal.

Habilidades comunes: Se espera que los seguidores se perfeccionen en Atletismo, Alerta y Expresión, al igual que en Academicismo y Ciencias. Además, el énfasis de la Senda en un aprendizaje generalizado suele exigir un alto grado de formación multicultural, por lo que es común entre los Filósofos tener varias versiones del Mérito Idioma. El griego y el latín son los más comunes, pero los líderes más respetados de la Senda son políglotas y hablan fluidamente muchos idiomas.

Disciplinas preferidas: La mayoría de Filósofos se sienten atraídos por Disciplinas que facilitan el control sobre la Bestia. Por ello, Animalismo es sorprendentemente común, pero los pocos Filósofos que se han iniciado en la Magia de Sangre buscan enérgicamente estudiar la Senda de la Mente Centrada. Muchos valoran Auspex como un signo de gran aptitud mental y Potencia es valorada más que las otras Disciplinas físicas, debido a la percepción de que demuestra la excelencia física.





Gangrel

«La naturaleza nunca hace cosas excelentes para usos mezquinos o inútiles.»
— John Locke, Ensayo sobre el entendimiento humano

NI UN SUSURRO

El viento hace ondear mi cabello mientras estoy en la azotea del teatro de la calle 99. A lo lejos, puedo oír el chillido de murciélagos perdidos en el cielo y los silbidos de una mujer caminando por la acera, ambos en busca de una presa. La noche se expande a mi alrededor, luces rojas y blancas se combinan en mi cabeza con azuladas lámparas de gas, antorchas calientes y las amarillentas linternas de los vagones de las caravanas del pasado. ¿Había alguna diferencia? ¿Importaba acaso?

Estirando mis dedos con los brazos abiertos, salto de la azotea, girando ampliamente y describiendo un arco hacia el suelo que nunca llegaré a encontrar. Con el rápido fluir de la Sangre a través de mis frías venas, mis brazos se vuelven ligeros. Mis piernas se encogen y el peso de todo mi cuerpo cambia. Mi piel cosquillea y se cae, las plumas brotan de cada poro, mi rostro se ondula de la misma manera que un periódico adopta otra forma con el viento. Estoy volando, ya no soy humano. Como si lo hubiera sido alguna vez.

Esto es vida. No-vida, supongo. Esto es lo que significa "libertad".

No hay cortes de Vástagos ni Tradiciones vampíricas cuando vuelas por encima de los rascacielos: no hay política, ni favores, ni posición. Me compadezco de los demás, que no pueden escapar tan fácilmente de las cadenas con las que siglos de costumbre y avaricia los han atado. Calle tras calle, peino la ciudad y mis ojos de halcón captan cosas que mi vista humana pasaría por alto.

Allí, en las sombras, me inclino, con las alas ladeadas respecto al viento según mi cuerpo gira y comienza a descender. Mis instintos se agudizan. Las garras se extienden.

Un hombre está atacando a una mujer, su mano se alza para darle otro golpe. Ella se encoge y empuja su bolso hacia él, pidiéndole que tome sus pertenencias y se marche. Justo antes de que me vean, fuera del arco de luz de la farola, recupero mi forma humana. Soy 90 kilos de pura masa muscular que caen como un cohete con garras afiladas que chocan con la clavícula del hombre y la rompen al instante. Antes de que pueda gritar, mis pies tocan tierra y me revuelvo, aprovechando el agarre que he obtenido para estamparlo contra el suelo. Queda inconsciente sin saber siquiera qué lo ha golpeado.

La mujer me mira con el bolso aún colgando de los dedos. Comienza a balbucear un "gracias". Entonces se percata de mis ojos amarillos, las plumas de mis antebrazos y los colmillos creciendo entre mis dientes. Quizás había creído que era alguna clase de superhéroe. Cuando desgarro la garganta del hombre y comienzo a alimentarme cambia rápidamente de opinión. Sus ojos se abren y sus labios se separan en el principio de un grito apagado. Más rápido que sus reflejos humanos, salto a su lado y agarro su cuello con la mano; pongo mi rostro a centímetros del suyo.

—Ni una palabra, ni un susurro—. Sonrío llevándome un dedo a los labios manchados de sangre. Señalo hacia el cielo furtivamente y hago una mueca. —Estaré vigilando.

—Vete. Ahora—. Aferrando su bolso y sus gritos contra su pecho, huye del callejón.

Esto es inmortalidad. Esto es poder. Nadie podría darte más.

Historia oral

Hace mucho tiempo que no escribo nada. Viajar mucho puede tener ese efecto. Una persona puede olvidar en qué día vive, en qué año, incluso en qué parte del mundo está, y volverse insensible frente al constante flujo de estímulos. Nuevos lugares, nueva gente, nuevas aventuras. Tendrías que moverte más despacio, tomarte un momento para detenerte y escribir en un diario y, mientras lo haces, podrías perderte algo. Quizá por eso la historia de mi Clan es principalmente oral, aunque la mayoría de nosotros llevemos teléfono y usemos computadoras.

Mucha de nuestra historia es de conocimiento común. El Clan Gangrel, orgullosos y salvajes amos de las estepas y de las tierras nórdicas. Los otros Clanes vampíricos parecen creer que nos sentamos por ahí y recitamos las *Eddas* o imitamos a los chamanes de los nativos americanos. Sí, cierto, en ocasiones el estereotipo se cumple. Aun así, como ocurre con cualquier animal salvaje, si nos juzgas por nuestros pelajes o plumas, terminarán destripándote las garras que hay debajo.

Lo que crees saber

Todo el mundo ha escuchado la leyenda de Caín y Abel. Ya sabes, el Primer Vampiro, maldito por una fuerza divina porque mató a su hermano a causa de una ofrenda de fruta. Ésa es la historia que a la mayoría nos han contado, especialmente en el mundo occidental, donde la cristianización es común. Es un mito, sí, pero no es el único. Muchos de los Gangrel más viejos narran cuentos diferentes, relatos tan distintos como su propia historia. Leyendas de Lamashtu, la hija del dios del cielo Anu, que robó niños para criarlos ella y Abrazarlos en la inmortalidad en su vigésimo año de vida. Cuentos de Lilith, la primera mujer creada, que desafió a Yahvé y rechazó subordinarse. Expulsada del jardín mucho tiempo antes de que Eva alumbrase a los hijos de Adán. Roma tuvo las estirges, el mito griego cambia por completo con Hécate y Empusa. Y la lista sigue y sigue.

En su mayor parte, los Gangrel más viejos dispuestos a hablarme sobre los orígenes de nuestro Clan se refieren a nuestro más Antiguo, nuestro Antediluviano, como mujer. Desde su apogeo, las convenciones sociales "modernas" como el catolicismo y el ascenso de la Camarilla convencieron a la mayoría de los Gangrel de adoptar la creencia de que Caín creó la raza vampírica y Ennoia fue una de las Chiquillas de sus Chiquillos, una Antediluviana, es decir "de antes del diluvio". Quizá sea verdad, o quizá sean un montón de gilipolleces patriarcales. A pesar de que los Antiguos asientan y suelten clichés sobre Caín cuando hablan con la Camarilla, cuando hablan con los del Clan, los más viejos alaban a Ennoia como si fuese una creadora independiente.

Ennoia. Ése es el nombre que utilizan. Ése es el nombre que nos han enseñado. En la mitología gnóstica, el nombre representa la mitad femenina de Dios. Algunos de los vampiros no cristianos más viejos aseguran que es una feminización de "Enoch", la antigua ciudad de los vampiros que se menciona en el *Libro de Nod*. Hay tantos mitos y leyendas en torno a nuestro progenitor que resulta chocante que tengamos sentido de la continuidad como Clan.

En serio, no hay forma de explicar cómo empezó todo. Bueno, hay una manera, supongo. Sigue el rastro de sangre hasta el vampiro más antiguo que puedas encontrar (los legendarios Antediluvianos) y pregunta.

Buena suerte.

Relatos realmente viejos

Enoch, Mesopotamia, la primera aparición de una sociedad humana "civilizada". Estuvimos allí, por supuesto. Los Gangrel van a todas partes. Te será difícil encontrar un país, o incluso un continente, en donde los Gangrel no hayan vagabundeado. ¿Los tres lugares más importantes? Tendría que decir que son Alejandría, las estepas de Asia central y Escandinavia.

Alejandría

Los Gangrel estuvieron más involucrados en los días dorados de las culturas ancestrales de lo que puedas imaginar dada nuestra bestial reputación. Estuvimos ahí para ser testigos del auge de la sociedad griega. Fuimos parte de Alejandría, el reino bereber de los almorávides, y de un montón de la brutalidad en la costa berberisca.

Mucha gente te hablará acerca de la educación y cultura en los ancestrales días de Grecia. Si te fijas bien, verás que también tenían una relación especial con la naturaleza. Los cazadores, los granjeros, el vino y las estaciones también fueron fundamentales en la cultura griega. La era bizantina de Grecia fue una de las pocas veces en que mi Clan hincó el diente en la "civilización". Por supuesto, después los otomanos conquistaron todo y se vino abajo y nos dispersamos de nuevo.

Con el declive de las dinastías bereberes en el siglo xv d.C. vino la caída de no pocos territorios civilizados. Los Gangrel emigraron a Marruecos y al norte de África. Luchamos en los conflictos entre la España de los Habsburgo y el Imperio Otomano y, cuando éstos terminaron, huimos al mar. Lo admito, te diré que la piratería fue un oficio popular entre los miembros de nuestro Clan. Hay una leyenda sobre ese viejo y canoso Antiguo portugués llamado Benigno. Su barco, el "Galantería", naufragó en alguna parte entre Lisboa y Túnez atiborrado de artefactos. La leyenda ha crecido tanto con el paso de los siglos que la última vez que la escuché se decía que el oro había sido recuperado de la propia Enoch.

Otra cosa, los vampiros de África (incluyendo a nuestros supuestos hermanos, los misteriosos Akunanse) no son como nosotros. Según las historias, ni siquiera es del todo seguro que tengamos un ancestro común, ni mucho menos que desciendan de nuestro linaje. Dado que es muy peligroso, los Gangrel consideran una prueba de valor viajar a las profundidades de África. Aunque seamos guardianes de la tierra, el espíritu de este bello continente es poderoso, salvaje y fiero. Incluso me han dicho que algunos Clanes que se creen extintos se esconden y medran allí.

Una vez logras dejar atrás a los guardias en Egipto, Marruecos y Túnez, descubrirás que los vampiros africanos viven en un caótico batiburrillo de dominios independientes. Algunos son inteligentes, educados y cultos, mientras que otros son poco más que caudillos violentos. Supongo que es lo que te encuentras en cualquier parte del mundo. No se trata del primitivismo de algunas culturas residentes en África. Ciertamente, los Gangrel no son los más indicados para hablar acerca de un modo de vivir primitivo, y bien sabemos que "iletrado" en absoluto significa ser "inferior". Son las reglas. En África tienen un sistema político muy similar a la Camarilla y sus Tradiciones, pero con reglas y expectativas muy diferentes. Te lo advierto, no vayas allí a menos que hayas dedicado tiempo a estudiar sus principios. Los Laibon esperan que vivas (o no-vivas) bajo sus reglas, sin importar de dónde seas.

Uno de los Gangrel más influyentes, y uno de los más viejos entre nosotros, es una mujer que se hace llamar Hipatia. No estoy seguro si realmente es la bibliotecaria de la escuela de Alejandría, o si simplemente tomó el nombre de la famosa mártir porque significa algo para ella. Te digo esto porque la Hipatia que conocí tenía marcas en su piel de color miel, con latigazos y cicatrices en cada centímetro de su carne. Quizá esa chusma cristiana realmente la desolló con conchas afiladas. ¿Quién sabe? En cualquier caso, Hipatia es el enlace entre el mundo moderno y la salvaje África subsahariana. Si eres Gangrel y planeas hacer algo en esa zona, mejor habla con ella.

Dicen que esta Hipatia es la líder de una Secta Gangrel conocida como los Discípulos de Anubis. Trazan sus orígenes hasta un vampiro realmente viejo llamado Anpu, expulsado de Egipto por los sacerdotes de Isis por algún viejo pecado. Desde entonces, supongo que han tratado de volver. Al menos han tenido un montón de luchas para mantener a los vampiros fuera de Egipto, usando un ritual que llaman el Rito del Dios-Sol. No trato de ser intencionadamente vago. Fue bastante difícil descubrir que este grupo existía, no pude encontrar mucho más sobre su historia y propósitos. No es algo de lo que te recomiende hablar con Hipatia. No si quieres seguir hablando.

Hipatia y su prole forman un enlace vital que mantiene el continente abierto para que los Gangrel puedan vagar por él. Hay un peaje, creo, y frecuentemente se paga con cenizas. Hipatia es particularmente amistosa con la gente que mata a Seguidores de Set. Los Gangrel griegos y la señora de los bajos fondos de Mombasa, una Setita llamada Zhenga, llevan tiempo enfrentados. Hay un montón de resentimiento entre los dos, y es mejor que los Gangrel que desean vagar por las llanuras africanas estén bien preparados para sortear las minas... tanto políticas como literales.

Arnulf y las Gárgolas

Hubo Gangrel dentro de la Horda Dorada de los kanes destruyendo civilizaciones de Asia y Rusia. Dobrul el Bravo (el Fundador de los Anda, una Línea de Sangre de los Gangrel que juraron nunca asentarse en un lugar durante demasiado tiempo) lideró a muchos de ellos. Los mongoles fueron refugio y hogar de los Anda. Algunos de nosotros cabalgamos con ellos en la emoción de la batalla. Otros se dedicaron a destruir enclaves Ventrue y Tremere a través de Europa. Cabalgamos con los cimerios y los escitas más o menos a la vez que el "nuevo Clan" de los Tremere capturaba a nuestros jóvenes Chiquillos, los retorcía mediante oscuros rituales y los usaba como esclavos Gárgola. Será mejor que lo explique antes de pasar a la historia real.



Primero, los Nosferatu nos contaron lo que estaba pasando. Los Gangrel Abrazan a Chiquillos robustos y, para probar su valía, los recién Abrazados son abandonados durante meses, incluso años, para demostrar que pueden sobrevivir. Puede que el Sire haga algún control ocasional, pero si el Chiquillo desaparece, es habitual asumir que los cazadores o su propia estupidez han provocado su destrucción. Los Nosferatu tienen más cuidado con sus Neonatos que nosotros. Notan cuando algunos desaparecen aquí o allá e investigan cuando nosotros sencillamente nos encogeríamos de hombros. Con el tiempo, uno de sus Antiguos (un ser de aspecto empapado llamada Marienna) preguntó a Dobrul si quería acompañar a los Nosfis a buscar a uno de sus Chiquillos perdidos. Ella tuvo que gastar un favor para ello, pero él lo hizo.

Unos pocos meses después, Dobrul se presentó en un encuentro Gangrel y su cólera podría haber incendiado las llanuras. Habían descubierto lo que estaban haciendo los Tremere, no sólo con los jóvenes Nosferatu, sino también con Gangrel y Tzimisce capturados. Los experimentos. Las monstruosidades. Cuando acabó de hablar, los Gangrel fueron a la guerra.

Los Antiguos de otros Clanes no nos escucharon cuando sacamos estas violaciones a la luz. Algunos nos ignoraron, queriendo así evitar una guerra con los poderosos magos. Otros, me dijeron, ayudaron deliberadamente a los Tremere en su matanza contra los Salubri, destrozando a esos vampiros sin importarles quiénes los devoraban. Demonios, hasta los Tzimisce tardaron cierto tiempo en unirse. También hay que decir que son duros y crueles. Me sorprende que les preocupara que sus Chiquillos fuesen torturados, excepto porque los Tremere eran culpables de haberles robado sus juguetes.

Dobrul no fue el único líder de nuestra venganza contra el nuevo Clan. Otro fue un poderoso guerrero Gangrel llamado Arnulf, el cual cabalgó con los mongoles cuando éstos destruyeron Hungría y Polonia y devastó cada enclave Tremere que encontró, incluso después de que los invasores mongoles se hubiesen dispersado. Durante siglos, él y su linaje cazaron a los Tremere. Su nombre era una maldición para esos magos bastardos y más de un Gangrel (y Nosferatu) le deben sus no-vidas. Un montón de Gárgolas también. Incluso en las noches actuales, descender del linaje de Arnulf se considera una maldición y una bendición. Conlleva aliados y enemigos y también ciertas expectativas. Sí, Arnulf se volvió loco al final y lanzó su inmortalidad al vacío cuando combatió contra Vlad Tepes años después. Arnulf nunca volvió a ser el mismo tras su último asalto a Viena.

Incluso después de que la Camarilla "los perdonase", Arnulf jamás dejó de odiar a los Tremere.

Escandinavia

La mayoría de la gente asocia a los Gangrel con vikingos, incursiones bárbaras, valquirias, el futhark [N.d.T.: Alfabeto rúnico], el rechazo de Radbod al cristianismo y la construcción de Danevirke. Estos estereotipos no son erróneos. Llamamos a nuestras reuniones "Alþingi" y la posición en el Clan aumenta y cae según las historias que cuentes junto al fuego, justo igual que en los días de los viejos hombres del norte, o eso me han dicho. Los Gangrel que dañan a otros miembros del Clan fuera de un combate justo o una cacería, o muestran cobardía, son desterrados de acuerdo con las viejas tradiciones de Danelaw.

Las primeras leyendas de nuestro Clan se centran en los climas nevosos de las tierras nórdicas. Aunque viajemos por todo el mundo, muchos Gangrel consideran estas tierras su hogar. Esta gente ruda fue la que aportó la mayor parte de nuestro Chiquillos e, incluso ahora, la mayoría de los Antiguos de nuestro Clan tienen nombres como Asbjörn, Volker y Signy. Los Ventrue reclaman el Sacro Imperio Romano Germánico, pero la gente, la tierra y los que la trabajaban, siempre han sido nuestros.

Desde el principio de la historia, el Altísimo, el Jarl del Norte, es el líder nominal de esas tierras. Sus vargr deambulan por los salones helados de Europa, insistiendo en que aún se encuentran en la cúspide de su poder. Las convulsiones de dos guerras mundiales y el auge de la tecnología no han cambiado el hecho de que los vargr reivindiquen la mayor parte de las tierras nórdicas. "Modernidades" aparte, no tienen intención de perder el control.

A veces, los Gangrel actuales pueden unirse a este ancestral grupo si consiguen el respeto de los vargr. Cuando alguien logra esta hazaña, los vargr lo invitan a ingresar en la orden, pues es de muy mala educación que un no iniciado solicite unirse. Los vargr premian el valor, los actos individuales de heroísmo y coraje, y la fuerza personal y la astucia en un guerrero mucho más que los "hándicaps" como las armas, la tecnología o las tácticas de grupo.

Los vargr son resueltos y en su mayoría fanáticos. Incluso los Gangrel más jóvenes de esta facción tienden a ser duros; se les ha enseñado que el mundo no es un lugar amable y creen que el Clan Gangrel debe ser fuerte para sobrevivir y prosperar. Hasta los miembros jóvenes de los vargr desdeñan el armamento moderno a favor de las garras y la astucia. No es porque no vean el valor de tal tecnología, sino porque sienten que están por encima de ella, y objetos como GPS, rifles, explosivos y otras ayudas vuelven a un cazador débil y blando.

La Convención de Thorns

La mayoría de vampiros saben algo de la famosa Convención de Thorns y la creación de la Camarilla en el siglo XV. Habrás oído las historias sobre un puñado de Antiguos Ventrue, Tremere y Toreador que unieron a todos y los convencieron de que era mejor trabajar juntos que dejar que la Inquisición los destrozase. Bueno, convencieron a todo el mundo excepto a los proto-Sabbat, que siguieron a una mujer que se marchó pidiendo sangre a gritos y devastaron el pueblo de Silchester en la masacre más sangrienta antes de Nanking.

¿Qué hacían los Gangrel ahí? Buena pregunta. Somos un Clan independiente, reacio a confiar en los demás o a unirse a la multitud. La mitad de nuestros compañeros de Clan se pasan su no-vida destrozando la civilización. Entonces, ¿por qué los Gangrel fueron parte de la fundación de la sociedad vampírica? De todos los Clanes, somos los más hábiles a la hora de esquivar a los cazadores. Dormimos bajo tierra o allá donde queramos. Nos convertimos en animales, volamos y podemos convertirnos en bancos de niebla. Sí, la Bestia marca nuestros rostros y cuerpos con pelo, escamas, colmillos, garras y otras maldiciones, pero aun así somos los más aptos para sobrevivir a cualquier tipo de ataque de cazadores. Ligarnos a los demás Clanes y prometer ser parte de un esfuerzo unificador sólo puede dañarnos. A ojos de algunos de nuestros Antiguos, esto permite a los débiles (los demás Clanes) sobrevivir. Los Antiguos dicen que eso va contra las leyes de la naturaleza. Pero igualmente lo hicimos.

Dicen que somos fríos, y duros. Abandonamos a nuestros Chiquillos y los dejamos vivir o morir por su cuenta. Es cierto, hasta cierto punto. No hay madre como una Gangrel, y una vez que un Chiquillo ha sobrevivido a la caída del nido, una Sire Gangrel puede ser una leona. Los Tremere robaron nuestros Chiquillos y los deformaron hasta convertirlos en abominaciones. Nos prometieron que esto era una forma de evitar que esto sucediese, una forma de forzar a los Tremere a abandonar esta práctica y buscar la paz. Los Antiguos de la Camarilla crearon el Pacto de Montmartre y convencieron a nuestro Clan de que lo firmara, pero sólo a duras penas. La Camarilla insistió en que dejásemos nuestras Sendas de Iluminación y volviésemos a la *Humanitas*. Eso provocó aún más problemas. Pese a todo, hubo algunos dentro del Clan que estuvieron de acuerdo. Nuestros Ancillae adoptaron el movimiento filosófico de la ética de la humanidad y lo promulgaron hasta que llegó a convertirse en una de las principales bazas del Clan en la actualidad.

Aun así, los Gangrel son pragmáticos y supervivientes. Nuestros Antiguos sabían que nuestro Clan sería más fuerte si se aliaba con otros. Los Nosferatu y los Brujah ya nos habían mostrado las virtudes de una alianza, la caída de los Salubri era un recordatorio constante de qué pasa cuando un Clan está completamente solo. La Camarilla proporciona soldados para combatir amenazas mayores y bastantes vampiros no Gangrel para sacrificar si es necesario para salvar nuestros pellejos. Como decía, pragmáticos. ¿Acaso pensaste que la gente se unió a la Camarilla para jugar a ser amigos?

El Alþingi de aquel año fue sangriento, con gran cantidad de disputas y discusiones. Tres Antiguos murieron

por resistirse a la idea. Más aún nos dejaron, escogiendo permanecer Independientes en vez de hacer las paces con los Tremere. Sin embargo, al final, aceptamos un lugar en la Camarilla. Fue una decisión muy ajustada, e incluso generaciones más tarde se sigue discutiendo en los Alþingi de la misma forma en la que tus abuelos discuten sobre dónde fueron en su primera cita.

Gárgolas

Gárgolas. Esto es difícil. Pequeñas creaciones deformes a lo monstruo de Frankenstein que los Tremere hicieron a partir de jóvenes Gangrel, Nosferatu y Tzimisce. Siguieron fabricándolas justo hasta 1489, cuando el Pacto de Montmartre prohibió seguir haciéndolo. Después de eso, la Camarilla liberó a todas las que pudo encontrar. Un montón de Gárgolas se pasaron años asegurándose de que sus hermanas fuesen libres. Sabían dónde ocultaban los Tremere sus laboratorios de cría y qué Tremere habían dominado los hechizos de creación a base de retales. Incluso con esta información, todo el mundo sabía que algunas escaparon. Tres grandes y legendarias criaturas en particular: Chaundice, Saxim y Ublo-Satha. Las tres están Vinculadas por Sangre a Antiguos Tremere del más alto nivel y rango. Una de ellas, Chaundice, se desvaneció mucho antes de la revolución y se rumorea que sirve como guardia y protectora del cuerpo en Letargo del propio Tremere. Una de las otras dos, Saxim, sirvió a Etrius. La tercera, Ublo-Satha, fue vista en Chicago defendiendo la Capilla durante el último gran ataque del Sabbat. Si lográsemos demostrar ese rumor, podríamos ser finalmente capaces de echar a esos sucios magos del club.

El fuego de nuestro odio hacia los Tremere nunca murió. Los Gangrel hablan a sus Neonatos de las Gárgolas desde el momento en que son acogidos, después de que sobrevivan al Abrazo y demuestren que merecen sobrevivir. Los Tremere son una especie de enemigo natural, no un depredador, como un lobo o un tiburón, sino un oportunista, como una araña o una tijereta. Dales un ápice de confianza y te desmembrarán. Por nuestro propio bien, nos asegurarnos de que nadie olvide las historias sobre las Gárgolas. Siempre estamos vigilando a los Tremere y nos aseguramos de que no puedan mantener ocultas esa clase de actividades. Un error, sólo un error. Una Gárgola aún esclavizada, un gilipollas que comience a usar bioingeniería para convertir Neonatos en descerebrada y pétrea carne de cañón, y tendremos todo lo que necesitamos para forzar al Círculo Interior a echarlos.

No estaríamos solos, tampoco. Los Nosferatu están de nuestro lado. Es una de las cosas en las que nuestros Clanes están completamente de acuerdo. Una vez que los Tremere no disfruten de la protección de la Camarilla, tendrán un montón de enemigos que gustosamente les clavarán los colmillos en la garganta. Demonios, la mitad de Clanes del Sabbat están ahí sólo porque les brinda una oportunidad de matar a los Tremere.

Un error. Un error demostrable. Es todo lo que necesitamos para destruirlos.

Mitos modernos

El mundo se actualiza más rápido que el aliento de una presa huidiza, más rápido que la Luna al perseguir al Sol. Los lugares salvajes son escasos y la señal de los teléfonos llega a todos sitios, excepto a las partes más profundas de la jungla o las más desoladas llanuras de la Antártida. Quedan muy pocas fronteras. Aunque, como la mayoría de animales, los Gangrel nos adaptamos. Es parte de ser capaz de sobrevivir. Si no puedes cambiar con las estaciones, morirás cuando llegue el invierno.

Según el mundo se vuelve más tecnológico, nuestros Chiquillos han aportado al Clan nuevos conocimientos y una nueva comprensión de la supervivencia urbana. Es difícil para nosotros adaptarnos a este nuevo mundo, pero no es difícil ver la necesidad. Las pandillas en las calles se han convertido en nuestras nuevas "manadas". Algunos miden el territorio en bloques y sus fronteras son carreteras cimentadas en vez de ríos y bosques. El mundo moderno nos ha cambiado, es cierto, pero también nos ha hecho más fuertes.

Los mensajes por ordenador son rápidos, pero el *hackeo* y el crimen telemático los hacen inestables y poco fiables. Servimos como mensajeros, usando nuestras propias alas y encontrando una forma fácil de colarnos en aviones y otros transportes como jirones de niebla. Nos movemos silenciosamente y no se nos puede rastrear ni *hackear*. El primitivismo está experimentando un resurgimiento, desde los tatuajes tribales a estudiantes universitarios que hacen autostop mientras recorren Europa. Greenpeace hace la guerra a los balleneros. La ecología es algo importante y la decadencia urbana nos está devolviendo áreas naturales en el corazón de las que una vez fueron grandes ciudades. Los *hippies* no están muertos, sólo se han vuelto virales. Aún hay multitud de oportunidades para que los Gangrel "tradicionales" sean útiles.

Más que eso, nuestra Sangre adaptable ha demostrado su valía de nuevo en el entorno actual. Los Lycaon, también conocidos como los Gangrel griegos, fueron una vez un grupo de filósofos de nuestro Clan. Estudiaron la mutabilidad de la Sangre y mantuvieron el saber de todas las Líneas de Sangre que se generaron a partir de nuestra semilla. Desde la Revolución Industrial, los Lycaon lucharon para mantenerse al ritmo de los cambios políticos y los avances tecnológicos que barrían esa parte del mundo. Fue a partir de su Sangre evolucionada de la que surgieron los Gangrel Urbanos o "Coyotes". No estoy seguro de cómo lo hicieron

los Lycaon, pero al hacerlo, destruyeron su propio linaje. No se ha Abrazado a más Lycaon, y sus Chiquillos y los Chiquillos de éstos han resultado ser Coyotes. La línea Lycaon se muere. Los Coyotes son la sangre nueva y, aunque solían ser principalmente miembros del Sabbat, la proliferación de esta Línea de Sangre ha ido en aumento. Se han vuelto más comunes en las últimas décadas. Algunos incluso han intentado entrar en la Camarilla.

Esto ya había pasado antes. Cambiantes por naturaleza, los Gangrel son proclives a alterar su forma de manera constante, pasando de humano a lobo, a murciélago y cualquier otro de una serie de animales. Se convierten en niebla o se funden con la tierra para dormir días e incluso años. Con tanta alteración corporal y el Clan alimentándose de cualquier cosa que haya alrededor, de cualquier cosa que puedan encontrar, no es extraño que la Sangre del Clan siga alterándose a un nivel intrínseco. Las Líneas de Sangre conocidas incluyen: Mariner, Noiad, Anda, Coyotes (Gangrel Urbanos), Lycaon (Gangrel griegos), Lhiannan, Ahrimanes y Akunanse. Sé que hubo más, pero han muerto conforme el mundo ha ido avanzando con los siglos. Aquellas mutaciones que demuestren no ser aptas, se extinguen pronto. Las que desarrollan rasgos que las ayuden a sobrevivir, perviven.

Ésa no es la única parte del mundo actual que afecta a los Gangrel. Nuestros instintos predatorios se traducen en mucho más que arcos y flechas y rastrear búfalos. Según el mundo moderno se vuelve más despiadado, más cómodos nos sentimos en salas de juntas y oficinas. Los Coyotes están en lo cierto, están teniendo lugar muchos derramamientos de sangre y el inquebrantable instinto depredador que nos empuja a desgarrar gargantas nos ayuda a encajar en Wall Street. No estamos tan fuera del 1% como podrías pensar.

Brutales y bestiales

Ser un Gangrel no es como ser un miembro de cualquier otro Clan. No somos de los de "el Clan por encima de todo", como los Brujah y los Nosferatu. No tratamos de dejar una huella persistente en el mundo como los Toreador. No tratamos de agarrarnos al poder como los Lasombra o los Ventrue. Para la mayoría, ser un Gangrel significa que no te importen una mierda los demás Clanes y sus maquinaciones. Significa concentrarte en tu poder personal, tu individualidad y tu capacidad de sobrevivir a cualquier cosa que te eche el mundo. Somos brutales y fieros, somos fríos asesinos de todo tipo y no nos importan el honor y el deber, nos importa sobrevivir. Sobrevivir alimentándose de bestias, a diferencia de los Clanes más delicados. Sobrevivir por encima de los cadáveres de tus aliados si es necesario. Y, sin duda, sobrevivir cuando significa aplastar las cenizas de tus enemigos bajo tus botas.

Sé que estás pensando en tu amigo, el noble y amable Gangrel. Ese chico en la corte de la Camarilla que siempre habla de cuando estuvo en el ejército y de los ideales de honor y deber que aprendió como mortal. Seguro, apostaría que es un buen chico. También apuesto que es joven, demasiado, y odia sentir a la Bestia moviéndose hambrienta dentro de su espíritu. La imagen del "Tarzán" Gangrel, el "noble salvaje" de las novelas eduardianas baratas, tiene algunos defensores. Pero cuanto más nos dejamos arrastrar por la asoladora rabia de nuestra Bestia, el fluir de la sangre entre nuestros dientes y la sensación de la carne desgarrándose bajo nuestras garras, menos probable es que encuentres eso "noble" otra vez.

Creéme cuando te digo que todo en nuestro Clan se reduce a la supervivencia. Todo. No puedo insistir lo suficiente. Cualquier cosa que hacemos, desde la política a la humanidad, es sólo pasar el tiempo. ¿Sabes esas películas de zombies que están tan de moda ahora? ¿Ésas en las que dos hombres que son amigos desde la infancia se traicionan mutuamente desesperados por alejarse de una horda de no-muertos y abandonan al otro para que lo devoren? "No necesito correr más rápido que los zombies, sólo necesito correr más rápido que tú".

Eso es el Clan Gangrel. Cada miembro y cada gota de nuestra Sangre tiene esa vocación absoluta. Lo ocultamos, luchamos contra ello y lo negamos, pero al final nuestro instinto más básico es sobrevivir, y te aseguro que lo mejor es no interponerse en nuestro camino.

La supervivencia es la razón por la que Abrazamos y abandonamos. Es una dicotomía; todo Sire tiene el instinto de proteger a su Chiquillo, pero ningún Gangrel quiere a un débil mocoso que se aferre a él durante toda la eternidad. La debilidad es la única cosa que nuestras Bestias no pueden tolerar, así que Abrazamos a los que parecen más fuertes, más duros, los depredadores en la cúspide de la pirámide. Entonces los dejamos para ver si sobreviven por sí mismos. Algunos Sires se mantienen cerca y observan, otros los abandonan por completo, permitiendo que sus Chiquillos pongan en riesgo la Mascarada, sean destruidos por cazadores o les sobrevenga cualquier otro destino. Cuando volvemos y encontramos un Chiquillo que ha sobrevivido, hay pocos Sires tan orgullosos y comprometidos como los Gangrel. Simplemente, no estamos dispuestos a quedar atados a un Retoño si éste es defectuoso, débil o estúpido. Es mejor dejarle morir que traerle a la prole y debilitarnos cuando la supervivencia del grupo esté en juego.

La marca de la Bestia

Los otros Clanes tienen defectos fáciles de ignorar. Por supuesto, los Ventrue son quisquillosos con la comida y los Toreador tienen problemas de concentración en los museos, pero ¿crees que eso le importa lo más mínimo al chico cuya cara se ha convertido en los ojos de una araña o a la chica con pechos con ocho ubres como los de una loba? No me jodas. Cada vez que a un Gangrel se le escapa la Bestia, cada vez que entra en Frenesí, la Bestia deja una marca en

su carne. La mayor parte del tiempo son temporales, el fugaz coste de estar cerca de nuestros demonios interiores. Duermes o esperas unas pocas noches y habitualmente la apariencia humana vuelve. Pero no siempre.

Muchos de nuestros Antiguos, los realmente viejos, ya apenas parecen humanos. A veces caen en Letargo durante algunos centenares de años y las partes animales revierten lentamente (en su mayor parte), pero es raro encontrarse a uno que no porte varias marcas. Es la razón por la que muchos de nuestros Antiguos abandonaron la Humanidad en un primer momento. Los Frenesíes son nuestra perdición. Destrozan literalmente nuestros cuerpos, desgarran nuestros espíritus y nos hacen menos humanos cada vez. Permanente o no, cuando sufres esa clase de cambio, no puedes ignorar el hecho de que vives con un demonio dentro de ti que está ansioso por salir. Eres un animal. Te guste o no.

Solía haber un grupo de Gangrel llamados los Caballeros de Ávalon, que veían las marcas animales como un signo de vergüenza. En la Edad Oscura, el estigma de estar maldito por Dios era aún más fuerte de lo que es ahora, y esos vampiros se tomaron las implicaciones religiosas de "volverse una bestia" muy a pecho. Intentaron con mucho empeño no entrar nunca en Frenesí y jamás adquirir rasgos animales o, al menos, esconderlos cuando lo hiciesen. Esa filosofía ha tenido cierto resurgir en el último siglo. Desde la aparición de la fotografía, así como las grabaciones analógicas y digitales, los rasgos bestiales se han vuelto más peligrosos. Los nuevos Caballeros de Ávalon no sólo se especializan en asegurarse de no obtener estos rasgos, también enseñan al resto técnicas para ocultarlos.

Anarca, Autarca e Independiente

Ya he comentado lo difícil que fue que el Clan Gangrel se uniese a la Camarilla. Se nos hicieron un montón de promesas de que mantendrían a los Tremere a raya. Los demás Clanes también invocaron gran cantidad de favores de nuestros Antiguos y sus proles, favores importantes. La supervivencia fue otro gran motivo, pero eso no convenció a todo el mundo. Muchos Gangrel rechazaron la llamada de la Camarilla porque sabían que no la necesitábamos para sobrevivir y vieron que no había razón para debilitar al Clan Gangrel obligando a sus proles a defender a un gimoteante Toreador o a un pretencioso Ventrue.

Muchos jóvenes Gangrel ven el Movimiento Anarquista como un "punto intermedio". Lo suficientemente social para involucrarse en cosas, pero sin el fundamentalismo o las estrictas reglas del Sabbat y la Camarilla. Permanecen en el Movimiento por un tiempo y finalmente "crecen" y escogen un lugar en una de las Sectas o como Independientes legítimos. Para mí, esto son más gilipolleces vampíricas. Dedícate a algo y deja de gimotear acerca de la "libertad". Nadie es realmente libre. Nunca fuiste realmente "libre" como mortal y puedes estar seguro que nunca serás "libre" como vampiro. Hazlo lo mejor que puedas para seguir siendo independiente y eso será todo lo que puedas lograr.

A diferencia de los otros pilares de la Camarilla, una gran parte de nuestro Clan ha permanecido Independiente. Joder, la palabra "Autarca" es una palabra alemana, utilizada primero por nuestro Clan. Quiere decir "autosuficiente" o "autogobernado" en algunas traducciones. Usarla era la forma en la que nuestros Antiguos se zafaban de la la pregunta sin responderla del todo: "¿Eres Camarilla o Sabbat?". "Autarca". La mayoría de los Gangrel son agnósticos respectos a las Sectas y están satisfechos así.

¿Ves lo que te decía acerca de la supervivencia? Nuestros Antiguos no querían cabrear a nadie o ser el objetivo de ninguna de las Sectas. Sólo querían mantenerse libres, pero también asegurarse de tener la oportunidad de entrar en una Secta después, *si* querían hacerlo. "Autarca" inicialmente significaba "aún estoy considerando si quiero entrar en una Secta, pero por ahora estoy bien solo, gracias".

No estaba destinado a durar para siempre. Sólo era una respuesta para posponer preguntas hasta ver si la Camarilla era algo más que una flor de un día. Igual que cuando Abraza a un Chiquillo y espera a ver si sobrevive por sí solo, el Clan Gangrel necesitaba saber si la Camarilla iba a ser una carga para el Clan. Cuando se mostró estable, muchos de nuestros Antiguos entraron y nuestras filas se engrosaron. Eh, un lobo puede comer de un plato cuando la carne está fresca y la puerta sigue abierta, ¿de acuerdo?

Incluso ahora, hay muchos más Gangrel Independientes y Autarcas que de cualquier otro "Clan pilar de la Camarilla". La Camarilla nos acepta porque sabe que nuestras proles son fuertes y nuestros jóvenes no son idiotas. No rompemos la Mascarada. No arriesgamos nuestras no-vidas por razones estúpidas. La supervivencia corre con fuerza por nuestras venas. Siempre puedes contar con eso.

Alþingi

Para ser un Clan de individualistas solitarios, nos encanta hablar. Historias, Eddas, poemas épicos y toda clase de charlas. Tenemos una historia oral, por el amor de Fenris, y una vez empezamos, no podemos callar.

Los Gangrel nos consideramos una vez maestros del saber. No del tipo erudito, científico, canoso y arrugado que lee libros, sino maestros de la historia viva. Los cuentacuentos que mantienen el pasado vivo. Por descontado, eso fue antes de que la Camarilla prohibiese un montón de información sobre la historia vampírica. Se pusieron muy quisquillosos con un texto llamado el *Libro de Nod*, y las investigaciones de un Gangrel llamado Beckett para traducirlo y recopilarlo. He leído un poco del *Libro de Nod* y ha sido interesante en

la misma forma que puede serlo leer cualquier texto religioso. Está lleno de cuentos de una ciudad vampírica llamada Enoch y leyendas de diversos Antediluvianos, un montón de parábolas, algunos fragmentos de poesía al azar y un montón de oscuras advertencias sobre el Fin de los Tiempos.

De todas formas, a la Camarilla no le gusta que los jóvenes Vástagos aprendan esa clase de historia mítica. Algunos de los Antiguos creen que fomentan oscuras conspiraciones o animan a los Neonatos a sobre-idealizar el estado vampírico. La persecución a los Gangrel ha continuado, aunque de forma silenciosa, a través de la política y el subterfugio. Muchos de nuestros escaldos y guardianes de la memoria murieron. A veces se culpaba de la muerte a un accidente o al Sabbat. Sabíamos la verdadera razón. Fue sólo otro giro político de la Jyhad.

Perder los mayores tesoros de nuestro Clan, nuestros historiadores orales, cambió la dinámica de los Gangrel. En lugar de enseñar a otros nuestra historia y tradición, los que conocen nuestros secretos no hablan sobre ellos. Nuestros eruditos se protegen a sí mismos y el saber que albergan manteniéndose en silencio... excepto en los encuentros de nuestro Clan. Los Gangrel comparten con otros Gangrel y no confían en nadie más. Ésa es la razón por la que no permitimos a los no Gangrel acudir a los Alþingi. No es cuestión de confianza. Es cuestión de supervivencia. Quizá sea un error, pero es difícil abandonar las tradiciones.

Los Alþingi son la principal estructura social del Clan. Es donde nos encontramos, socializamos y discutimos el pasado, presente y futuro del Clan. No nos reunimos para organizarnos o actuar como un grupo unificado. Nos reunimos para intercambiar información por información, un trueque entre supervivencialistas. ¿Quieres saber algo sobre el próximo lugar al que irás? Mejor hablar con alguien que haya estado ahí. ¿Quieres saber qué grandes amenazas se ciernen sobre nosotros y si debes esconderte, volar o huir? Éste es el tipo de charla que tenemos en los Alþingi. Llegado el caso, eso es también la historia oral de nuestro Clan. Una lista de cosas a las que hemos sobrevivido, cómo lo hemos hecho y las lecciones que hemos aprendido y que podrían ayudarnos a sobrevivir a la próxima cosa desagradable que atisbemos en el horizonte.

Los Alþingi son relativamente sencillos; se difunde la noticia de que en cierta Luna llena el Clan se reunirá en uno de varios lugares bien conocidos, sitios que hemos usado durante centenares de años. Las reglas de un Alþingi son sencillas: los fuertes hablan, los débiles escuchan. Si no sabes de cuáles eres, eres débil. Ahí contamos cuentos, proclamamos nuestras victorias individuales más recientes o hazañas y recordamos el pasado. Aprendemos lecciones.



Transmitimos cosas y nos marchamos. Si has aprendido bien, seguirás ahí para acudir al próximo Alþingi y compartir algunas lecciones propias.

Los Gangrel de la Camarilla se reúnen en la Luna llena previa a los encuentros más significativos de la Secta (cónclaves y similares) para compartir historias y obtener el respeto de los demás. El Gangrel que haya realizado los actos más valientes, cumplido con importantes tareas o al que le haya ido bien en combates informales o juicios celebrados en el Alþingi suele ser escogido para ser el Guarda del Clan: un portavoz y contacto entre los Gangrel y los líderes de la Secta. Cuando acaba el cónclave, el "rango" del individuo se desvanece, hasta que el nuevo Alþingi determine un nuevo portavoz para el Clan. Como dije, no nos importa mucho la unidad.

No todos los Alþingi son amistosos. A veces el encuentro es una excusa para atraer a un Gangrel que se ha convertido en presa. Si son lo suficientemente fuertes para asistir, decir lo que piensan y sobrevivir, entonces el Clan ignorará cualquier pecado. Si no lo hacen, entonces... problema resuelto.

Los Ravnos y los romaníes

Podrías decir que Gangrel y Ravnos compartimos mucha historia. Mala historia y mala sangre. No necesitamos "dioses" para justificar la enemistad entre nuestros Clanes y no necesitamos que la Camarilla nos respalde cuando luchamos contra nuestros enemigos. Desde las más viejas leyendas que representan a nuestros Antediluvianos como rivales, luchando por un amor despechado o instinto territorial, nuestros dos Clanes se han odiado el uno al otro durante mucho tiempo. Hay muchos asesinatos en esta historia. Creo que no conozco a ningún Gangrel que no haya escuchado las viejas historias de Ravnos que matan Gangrel.

Las primeras guerras entre los dos Clanes (al menos las primeras que puedo confirmar) se debieron a territorio. Comenzaron en torno a la época en que los Ravnos reclamaron India y partes de Oriente Próximo. Me avergüenza decir que, pese a los viejos relatos que nos pintan como héroes, es más probable que fuésemos invasores violentos y crueles que arrasaron las tierras de los Ravnos. Expulsados de Oriente Próximo, nos dirigimos hacia Alemania y Escandinavia para encontrar tierras para nosotros. De todas maneras estábamos mejor fuera de ahí.

Sin embargo, la rivalidad no acabó cuando nos fuimos. Las luchas entre los Ravnos y los Gangrel continúan en cualquier parte en que se encuentren. Hay una profunda diferencia filosófica, por ejemplo. Los Frenesíes nos convierten en animales, por lo que muchos de nosotros somos humanistas que tratan de evitar el azote de nuestra condición vampírica. Los Ravnos, en cambio, abrazan el hecho de ser no-muertos. Sienten que ser un vampiro es parte de su karma o *dharma* o algo así. Es el destino. Debía ser así y no luchan contra ello ni tratan de escapar del estado vampírico. Ni siquiera nuestros Antiguos, los que siguen Sendas de Iluminación, pueden soportar la forma en que los Ravnos se pavonean mientras hablan del "ciclo kármico", actuando orgullosos de ser muertos andantes. Joder, suena como el Sabbat. Los Ravnos no se ajustan al mundo natural y nosotros no encajamos en esa loca reverencia de ser una monstruosidad. Esas filosofías nunca encajarán.

Además de eso, son tramposos, se meten constantemente en problemas lo que hace que atraigan todas las miradas. Son todo un espectáculo. Les gusta la atención. Nosotros somos supervivencialistas y no nos gusta que la gente vea lo que hacemos o nos recuerde demasiado bien. Son mentirosos, mientras que nosotros sabemos que la verdad es necesaria para mantenerse vivo. Cualquiera que vea a los Gangrel y a los Ravnos y diga que deberíamos ser coleguitas porque ambos erramos lejos de las ciudades, probablemente tampoco podría diferenciar a un Toreador de un Ventrue.

Desde los días de nuestra historia antigua, nuestros Clanes han sido encarnizados enemigos. Luchamos por los animales que controlamos, por tierras e incluso por gente. Ghouls, sí, pero grupos mayores que eso: los viajeros, los solitarios y los vagabundos. Incluyendo, pero no limitándonos, a los romaníes. La historia nos da muchas razones para guardarle rencor a ciertos Ravnos concretos, pero eso sólo es una alegoría para tapar algo aún más oscuro que tiene poco que ver con las rivalidades de vampiros y mucho que ver con los miedos de éstos. Un miedo duro, frío y voraz, del que hace que se te revuelva el estómago.

Hay una leyenda medieval acerca del "cuarto clavo". Las historias dicen que, cuando iban a clavar a Jesús en la cruz, los soldados pidieron cuatro clavos para colgar al Salvador: uno para cada mano y pie. Según los manouches de Alsacia, uno de sus ancestros quiso salvar a Jesús de la muerte. Cuando no logró rescatarlo, hizo lo que pudo por salvarlo de la crucifixión robando los clavos. Ni siquiera así pudo evitar la muerte de Cristo, pues sólo pudo hacerse con uno de los cuatro clavos. Se dice que Dios sonrió a aquéllos que trataron de salvar a Su hijo del dolor y la angustia, y los bendijo.

Sin importar si los detalles son ciertos o no, un Antiguo Gangrel lituano llamado Intam creyó la historia lo suficiente como para pasarse la mayor parte de su no-vida buscando entre de las tribus romaníes el signo de la gracia de Dios. Cuando finalmente lo encontró en una kumpaniya, o al menos dijo haberlo encontrado, reclamó la tribu para sí y la tomó bajo su protección. Beckett me contó que Intam creía que podría valerse de esta conexión de la tribu con Dios para lograr escapar de la maldición vampírica.

Sólo hay una cosa que debes saber del sistema de iluminación de los Ravnos, que odian a quienes tratan de salirse del sistema. Cuando algunos de sus más rabiosos espiri-

tualistas descubrieron lo que Intam estaba haciendo y protegiendo, todo fue humo y caos. Encontraron las cenizas de nuestro Antiguo entre los cuerpos de los mortales que buscaba proteger. Los Ravnos reivindicaron la autoría de la matanza, orgullosos de lo que habían hecho. En lugar de contar la verdadera razón, crearon historias basadas en leyendas de los Antediluvianos, culpando de la lucha a viejas rencillas y figuras míticas enfrentadas. Ellos no quieren que nadie continúe la búsqueda de Intam o trate de averiguar si algún miembro de esa kumpaniya concreta sigue vivo.

De todas formas, la muerte de Intam enconó el odio entre los dos Clanes. Las cosas estallaron rápidamente, las historias se propagaron y fueron acalladas igual de rápido según una venganza seguía a otra. La razón fue el miedo. Miedo de que Intam estuviese en lo cierto o estuviese equivocado. Él buscaba esperanza. Este tipo de historia podía extenderse y hacer que un montón de vampiros idiotas se interesasen. Algunos quieren destruir a cualquier romaní que pudiera ser parte de la leyenda y otros tratan de esclavizar y usar a esa pobre gente. Todos ellos actúan bajo algún tipo de creencia, esperanza (esperanza en que podría haber un Dios, pese a todo) y en que Él podría estar prestando atención.

Creéme en esto. La esperanza puede ser una increíble fuente de miedo.

Lupinos

A estas alturas, habrás escuchado todo tipo de historias sobre nuestra relación con los Lupinos, o de que somos medio hombres lobo o los hombres lobo son medio vampiros. Todos los Gangrel son un tipo de chorrada medio unicornio-hada-mago, ¿verdad?

Déjame que te lo diga directamente: No es verdad.

Los hombres lobo son peligrosos. No son nuestros amigos, no son nuestros hermanos y no vamos sus fiestas de cumpleaños ni quedamos con ellos en cafeterías. Matarán a un Gangrel igual de rápido que a cualquier otro vampiro y sonreirán al hacerlo. De hecho, somos a los que probablemente más quieren matar. Vagamos por "sus" bosques y somos los que más nos topamos con ellos. No van a las ciudades, así que no tienen muchas oportunidades de masacrar a los demás Clanes vampíricos. No, es con los Gangrel con quienes se encuentran y es a los Gangrel a quienes matan. Tan sencillo como eso.

Sí, los Gangrel sabemos mucho de los hombres lobo porque somos los únicos que seguimos encontrándonos con ellos ahí fuera, lejos de las ciudades. Los hombres lobo tienen la loca creencia de que el mundo entero está vivo, como un gran espíritu cósmico, y los vampiros somos una plaga. Nuestra existencia es una mancha en la Tierra y su gran meta y propósito es aniquilarnos. No hay discusión o compromiso. Sería como debatir tu propósito en la vida con una trituradora. Aun así, he oído historias de unos pocos Gangrel que encontraron una forma de engañar a los hombres lobo durante una noche o dos; ocultaron su olor, se escondieron como animales en el bosque y espiaron a estas peludas máquinas de matar. Una idea terrible, en realidad, pero los Neonatos pueden ser estúpidos. Volvieron contando historias sobre la política de los cambiantes tan enrevesadas como la Jyhad y el doble de desesperanzadoras.

Los hombres lobo son unos siervos pésimos; ni la Sangre ni la dominación mental los controlan por mucho tiempo. Son demasiado peligrosos e impredecibles para ser aliados, matarán a cualquier vampiro en cuanto tengan oportunidad. Entran en Frenesí más a menudo que nosotros, así que ni el chantaje ni los rehenes asegurarán su lealtad ni siquiera durante un corto período de tiempo. En serio, no hay nada que ganar tratando con esas bestias lunares. Limítate a dirigirlos hacia otra persona y apártate de su puto camino.

Personaje y Rasgos

Conceptos

Autoestopista alberguista

Tu padre te empujó a ir a la universidad, pero el regalo de tu madre fue una cuenta bancaria con los suficientes euros para vagar un año entero por Europa. Hiciste la mochila, descargaste una lista de albergues y compraste un mapa de líneas ferroviarias de todo el continente. No podías imaginar que ya no volverías a casa. El Abrazo fue difícil para ti y esconderte de la Interpol fue aún peor, pero después de algunos meses, tu Sire se apiadó de ti y apareció de nuevo. Lo has hecho mejor con algo de instrucción, pero sigues sintiéndote a gusto sólo cuando estás en la carretera. Asentarse es buscar problemas.

Burning Man

Eres un chico salvaje, inquieto, un trabajador del metal y un supervivencialista en una playa desierta. Cada año vas al Burning Man y otros varios festivales y te dejas arrastrar por las drogas, el alcohol, la camaradería, el arte y el goce de un total salvajismo. Sobrevivir como vampiro fue sencillo: sabías dónde estaba la carpa de la orgía y fuiste capaz de convencer a un puñado de amigos de sucumbir a tu nuevo "fetichismo por la sangre". Cuando tu Sire se presentó al año siguiente, tú eras quien tenía cosas que ofrecer: un rebaño de tu propiedad y un nuevo proyecto artístico centrado en los pellejos de animales que habías cazado para sobrevivir.

Chamán urbano

Un chamán urbano puede ser un vampiro viejo que despertó recientemente y que se ha enamorado locamente del mundo, o podría ser un joven primitivista que ha aceptado

el Abrazo con vitalidad e ímpetu. En cualquier caso, ves el mundo actual a través del humo del pasado y percibes que las viejas costumbres y las nuevas ciencias no son tan diferentes.

Chica de *roller derby*

Siempre fuiste ese tipo de chica que "lucha por sobrevivir", un hueso duro de roer que sobrevivió a una infancia llena de maltratos y que apoyó a sus hermanos más jóvenes cuando ambos padres murieron. Sacrificaste tu propia educación por la suya, trabajando en una cafetería hasta altas horas para poner comida a la mesa, y las únicas noches que te divertías era cuando eras una chica *derby* y descargabas toda tu rabia y resentimiento contra el equipo rival. Ahora eres una vampira y te pone tu poder. Por fin tienes el control de tu vida y nadie volverá a arrebatártelo.

Documentalista de naturaleza

Gentil y pacífico, el Abrazo ha sido una especie de pesadilla para ti. Luchas contra la pérdida de Humanidad y temes transformarte en un animal si pierdes el control. Cuando estabas vivo apreciabas la belleza de la naturaleza; nunca más verás un amanecer. Luchas por hacer algo con tu vida postrera, pero con frecuencia te hundes en una depresión y te dedicas a beber sangre de bolsas refrigeradas y darle vueltas a cómo eran las cosas antes.

Ejecutivo agresivo

Despiadado, controlador, implacable, has transferido tu instinto depredador al mundo de los negocios. Cuando la gente piensa en "Gangrel", piensan en aullar y revolcarse por el suelo, y no podrían estar más equivocados. Tus garras están afiladas y tu visión de negocio te equipara a los grandes rastreadores del mundo. Adoras encontrar debilidad y explotarla y no te asusta disparar a matar.

Especialista en transporte

En vida, eras el tipo que podía pasar cosas a través de un gran número de fronteras: gente, drogas, municiones. etc. Tras tu muerte, has mantenido el mismo papel, incrementando tus precios e inflando tu estilo de vida. Ahora, además, mueves vampiros e información capital en la guerra entre la Camarilla y el Sabbat. No te asusta trabajar para ambos bandos siempre y cuando el precio sea el adecuado.



Madre osa

Tu prole es una de las más grandes y fuertes. Los has enseñado bien, cuidado bien y sabes cuándo involucrarte y cuándo dejar que los Chiquillos aprendan la lección. Tienes el mal hábito de adoptar Caitiff y otros cachorros perdidos, lo que ha sido una bendición y una maldición. Eres protectora y algo fiera y todo el mundo sabe que no debe cabrear a una madre osa.

Mecánico

Tu Sire te Abrazó porque no podía comprender estos cacharros modernos y que sabías hacerlos funcionar. Pese a los años que han pasado, te mantienes al día en cuanto a motores, coches y motocicletas. Es una pasión. No te importa estar cubierto de mierda, literal o metafóricamente. Si quieren que las cosas sigan funcionando en esta ciudad, deben acudir a ti.

Tiburón de las subastas

El dinero es como la sangre: fluye, aumenta y es la razón por la que vivir. Tú le sigues la pista, buscas pinturas antiguas que pertenecen a señoras seniles y antigüedades de la Guerra de Independencia de EE.UU. en manos de herederos que creen que la afición de su abuelo era una pérdida de tiempo. Entonces atacas y, una vez hueles la sangre, no te detienes hasta saciar tu hambre.

Méritos y Defectos

Mente Colmena (Mérito de 1 o 2 puntos)

Tu Animalismo funciona con insectos y otros bichos además de sobre los animales. Si escoges la versión de 2 puntos de este Mérito, mediante Protean puedes adoptar la forma de un enjambre de insectos en vez de la de una única criatura (aunque el enjambre debe equivaler en tamaño y mecánica a un lobo o un murciélago, según sea apropiado).

Escaldo (Mérito de 2 puntos)

Cada vez que hagas una tirada de Ocultismo para saber un hecho relacionado con la historia vampírica, puedes añadir un dado a tu reserva. Además, tienes una memoria excepcional para las historias orales y eres rápido memorizando gran cantidad de información por repetición. Esto no es una auténtica memoria eidética, pero representa la capacidad de memorizar Eddas poéticos, códigos o mensajes complejos con tan sólo pocas horas de estudio.

Marca Menor de la Bestia (Mérito de 4 puntos)

Este Mérito, común entre los Gangrel conocidos como Caballeros de Ávalon, hace que seas capaz de controlar cómo se manifiesta tu Bestia más que otros. Cada vez que ganes un rasgo animal (ver **V20**, pág. 53), tira tu Fuerza de Voluntad actual (dificultad 12 – puntuación de Humanidad, máximo 9). Si tienes éxito, logras canalizar tu Humanidad para evitar adquirir un rasgo animal. Sin embargo, la Bestia se aleja de ti, lo que hace que tengas un +2 a la dificultad en las tiradas que impliquen Animalismo y Protean (o en Disciplinas Combinadas que impliquen cualquiera de ellas) durante el resto de la noche. Los vampiros con Sendas de Iluminación pierden el acceso a este Mérito.

Cambio Totémico (Mérito de 5 puntos)

Las formas que adoptas mediante Protean son flexibles, puedes escoger un animal diferente cada vez que cambies de forma. La forma que elijas cada vez debe seguir las directrices y reglas de las formas animales de Protean estándar (ver pág. 71); simplemente puedes escoger el aspecto de un animal diferente cada vez que adoptas una forma de bestia.

Miembro de la Manada (Defecto de 2 puntos)

Sólo puedes convocar, hablar y dar órdenes con Animalismo a un tipo concreto de animal: cuervos, ratas, etc. Tu Narrador será quien determine qué tipos de animales son apropiados para este Defecto, pero la elección debería ser suficientemente restrictiva. Los demás animales no responderán en absoluto a tus usos de Animalismo.

Rata Enjaulada (Defecto de 2 puntos)

Cada vez que te ves acorralado o físicamente restringido (como en una jaula o esposado), sufres una grave ansiedad. La dificultad de cualquier tirada realizada bajo estas circunstancias se incrementa en 2.

Poderes de Disciplinas

Dominio de la Forma (Protean ••••• •)

Una cosa es dominar tu propia carne y moldear tu propia forma, pero imponer tu voluntad sobre otros y obligarlos a adoptar la forma física que desees es algo bien distinto. Ciertos Antiguos Gangrel excepcionales han dominado esta habilidad y pueden usar su Sangre para imponerse al dominio del cambio de forma de otros individuos. Para que este Poder funcione, una parte de la Sangre del Gangrel debe ser ingerida por el objetivo o estar en contacto de alguna otra forma con su piel o la ropa que vista, ya sea de forma voluntaria o no.

Sistema: En primer lugar, el Gangrel debe poner su Sangre en el objetivo. Si este último ha atacado con éxito al Gangrel con armas naturales o cortas, como un cuchillo, se cumple esta condición. Si no es así, el Gangrel debe untar al objetivo con al menos un punto de Sangre de su Vitae realizando un ataque con éxito o haciendo una pequeña marca con Sangre sin que se percate ello. Esto puede realizarse previamente, pero la Sangre aún debe estar húmeda (un plazo de unos pocos minutos) y el sujeto debe estar en la línea de visión para que el Poder pueda funcionar. Después, el Gangrel activa el Poder gastando un punto de Sangre adicional y haciendo una tirada de Percepción + Supervivencia (dificultad 7). Son necesarios dos éxitos para forzar al objetivo a abandonar la forma que ha adoptado y asumir su forma nativa original.

Mientras este Poder esté activo, el individuo no podrá asumir ninguna otra forma. Este Poder dura toda una escena o hasta que el objetivo elimine la Vitae del Gangrel de su cuerpo (o ropa), lo que pase primero. El proceso de limpiar la Sangre del Gangrel dura al menos un turno de acción completo. Si el objetivo ha ingerido la Sangre del Gangrel no podrá deshacerse de ella tan fácilmente.

El uso de este Poder dura toda la escena; Dominio de la Forma puede volver a usarse más tarde (este Poder no consume la Sangre al ser activado) mientras el Gangrel pueda ver a su objetivo. Si el objetivo quiere volver a alterar su forma una vez acabe el efecto de este Poder, deberá reactivarlo, pagar los costes asociados y realizar las tiradas pertinentes.

Este Poder tiene efecto sobre las formas cambiantes de Obtenebración, Protean, Serpentis, Taumaturgia y Vicisitud a niveles iguales o inferiores al nivel de Protean del vampiro. Además, también frustra las habilidades nativas de otros cambiaformas o criaturas sobrenaturales como Lupinos o hadas.

Humo y Espejos (Protean ••••• •)

Uno de los más notables y fascinantes Poderes de los Gangrel es la capacidad de convertirse en niebla. Algunos Antiguos Gangrel han encontrado la manera de emplear este Poder y usarlo de forma instintiva para convertirse en niebla con el fin de evitar los golpes más mortales.

Sistema: Cuando seas atacado, puedes gastar 4 puntos de Sangre para convertirte instantáneamente en niebla, como en Forma de Niebla (ver **V20**, pág. 203). El ataque falla automáticamente y reviertes a tu forma física una vez ha pasado el peligro inmediato. Puedes activar este Poder de forma refleja cuando se determine el daño, pero en el momento en el que se ha determinado el daño o se ha pasado a la siguiente fase del turno ya no se puede usar Humo y Espejos sobre ese daño.

Verano Dichoso (Protean ••••• •)

Aunque la mayoría de vampiros retornan a su forma física normal cuando duermen, los Gangrel que han dominado Protean hasta este nivel pueden permanecer en Forma de Niebla incluso mientras están comatosos durante el día. Este Poder ofrece una gran protección, aunque no es infalible, el fuego y la luz solar siguen haciendo daño al vampiro. Además, un Vástago dormido que esté usando Verano Dichoso no se despierta por el ruido o la actividad en el área.

Sistema: No es necesaria ninguna tirada para activar Verano Dichoso, pero la transformación requiere el gasto de 5 puntos de Sangre. Una vez activado, el usuario permanece en Forma de Niebla (ver **V20**, pág. 203) hasta el siguiente amanecer, momento en el que recupera su forma física. Los ataques físicos no pueden afectarlo mientras duerme en Forma de Niebla, aunque el fuego y la luz solar siguen pudiendo dañarlo. El vampiro sólo puede despertar antes del anochecer si su Forma de Niebla sufre daño.

Enjambre Animal (Protean ••••• ••)

Al activar este Poder, el Gangrel se disuelve en un enjambre de pequeñas criaturas como ratas, cuervos o escorpiones. Las criaturas permanecen bajo el control del Gangrel, que puede dirigirlas al unísono o de forma individual.

Sistema: El Gangrel puede dispersarse en tantas criaturas como puntos de Sangre tenga, cada criatura porta un punto de Sangre; puede decidir convertirse en menos criaturas, en cuyo caso los puntos de Sangre se dividen de la forma más uniforme posible entre ellas. Las criaturas pueden actuar de forma conjunta o seguir individualmente instrucciones sencillas como "dispersaos y escondeos". El Gangrel sólo puede prestar especial atención a una única criatura a la vez. Por ejemplo, podría escuchar una conversación usando el cuerpo de una rata mientras que dirige a otra docena para que sigan moviéndose y eviten ser detectadas.

Mientras se usa este Poder, todas las criaturas del enjambre de animales deben permanecer en un radio de 300 metros (o yardas) unas de otras; cualquier animal que salga de ese radio se disolverá inmediatamente en cenizas y el vampiro perderá la Sangre que portaba la criatura. El vampiro puede recuperar su forma a partir de cualquier criatura del enjambre, pero cuando se reforme todos los animales a menos de 10 metros (o yardas) son atraídos a su sustancia física.

Este Poder tarda un turno en hacer efecto y dura hasta el amanecer o hasta que el Gangrel decida retomar su forma humanoide. En ese momento, todas las criaturas componentes presentes son reabsorbidas en el cuerpo del Gangrel, junto con toda la Sangre que el animal llevase consigo. Si esto deja al vampiro con menos de 3 puntos de Sangre, deberá hacer inmediatamente una tirada para resistir el Frenesí. Las criaturas que no puedan reentrar en el cuerpo del Gangrel pueden ser reabsorbidas en otro momento, aunque si solo queda una única criatura en el enjambre, el Gangrel inmediatamente revertirá su forma física.

El vampiro debe recuperar su forma al amanecer. Puede escoger a partir de qué criatura recomponerse. Las que no se reabsorban se disolverán en pequeñas pilas de cenizas y Sangre al alba.

El vampiro puede usar las siguientes Disciplinas mientras usa Enjambre Animal: Auspex, Celeridad, Fortaleza, Ofuscación y Potencia. La criatura individual que sea la fuerza tangible del Poder debe alimentar cualquier Disciplina que requiera gasto de Sangre. Las criaturas cuya Sangre se reduzca a cero quedan inmediatamente destruidas.

Forma Mítica (Protean ••••• •••)

Algunos Gangrel ancestrales han cazado monstruos ya olvidados y robado la piel de criaturas legendarias, bestias gigantescas cuya existencia ha quedado reducida a mitos. Rumores de grifos, esfinges, dragones, pájaros del trueno y kirin son mitos sobre estos viejos Gangrel que aún vagan en busca de presas que ya no existen.

Además del gran tamaño y la forma terrorífica de estas criaturas, un Gangrel que adopte Forma Mítica también adquiere algunas de las capacidades especiales comúnmente atribuidas a la bestia; un grifo, por ejemplo, tendría la de volar y un devastador ataque de garrazo. Cuando se escoge la Forma Mítica de un personaje, ésta queda asociada al personaje durante toda su existencia.

Sistema: Un personaje debe gastar 3 puntos de Sangre para adoptar su Forma Mítica. La transformación requiere tres turnos (gastar Sangre adicional no acelerará el cambio, pero el Gangrel puede actuar de forma normal mientras ocurre la transformación). Forma Mítica dura hasta el próximo amanecer o hasta que el vampiro vuelve a su

Forma mítica de ejemplo: Dragón

+3 Fuerza, +2 Destreza, +4 Resistencia

Bonificación defensiva: Acorazado.

Bonificación ofensiva: Mortal.

Bonificación de movimiento: Vuelo.

Poder especial: Como Taumaturgia: Encanto de las Llamas (5).

forma natural. El tipo de criatura y los efectos mecánicos se determinan cuando el vampiro aprende este Poder y no pueden cambiarse posteriormente.

Cuando adquieras este Poder, divide 9 puntos como bonificaciones a Fuerza, Destreza y Resistencia. Además, escoge una bonificación defensiva, una ofensiva, una al movimiento y un poder especial (enumerados a continuación). Son posibles las bonificaciones no estandarizadas, pero requieren la aprobación del Narrador.

Bonificación defensiva (escoge una)

- **Acorazado:** Tienes 4 puntos de armadura mientras estés en esta forma.
- **Ágil:** Suma dos dados a tu reserva para esquivar.
- **Invulnerabilidad:** Eres invulnerable a una de estas fuentes: fuego, ácido, electricidad o veneno.

Bonificación ofensiva (escoge una)

- **Apresador:** Cuando impactas a un objetivo con un ataque normal, se considera que lo has apresado. Se aplica una penalización –2 a los intentos de liberarse de tu presa.
- **Mortal:** Tu ataque de mordisco y/o garrazo recibe un bonificación de +3 al daño.
- **Multiataque:** Cuando realices ataques de Pelea, recibes 2 dados que sólo pueden usarse si divides tu reserva de dados para realizar varios ataques (los 2 dados adicionales se aplican a todos los ataques).

Bonificación de movimiento (escoge una)

- **Acuático:** Puedes nadar al doble de tu velocidad normal de movimiento.
- **Rápido:** En tierra puedes moverte al doble de tu velocidad normal.
- **Vuelo:** Puedes volar a tu velocidad normal.

Poder especial

Escoge cualquier Poder de Disciplina de nivel 5 o inferior. Mientras estés en Forma Mítica, puedes usar ese Poder como si lo hubieras adquirido. No es necesario que adquieras los prerrequisitos del Poder (es decir, los niveles inferiores del árbol de Poderes de esa Disciplina). Si el Poder que has escogido está basado en Taumaturgia o Necromancia, no necesitas hablar o gesticular para activar el Poder mientras estés en esa forma.

Disciplinas Combinadas

Espinas de Sangre (Protean ••, Potencia ••)

Este Poder permite al usuario gastar la fuerza de su Sangre con el fin de hacer un ataque a distancia con sus armas naturales. Con esta habilidad, el Gangrel dispara una púa o una garra a su objetivo, pudiendo herirlo como si lo hubiese golpeado con Garras Salvajes. Una garra lanzada de esta forma tarda tres turnos en volver a crecer. Las garras o púas expulsadas con el uso de Espinas de Sangre se convierten en polvo diez minutos después de haber salido del cuerpo del Gangrel.

Sistema: El personaje gasta un punto de Sangre y tira Destreza + Armas de Fuego a dificultad 7 para realizar un ataque a distancia contra un personaje que esté a menos de 10 metros (o yardas). Si el ataque tiene éxito, inflige un daño agravado de Fuerza +1.

Aprender este Poder cuesta 12 puntos de Experiencia.

Herida Superficial (Fortaleza ••, Ofuscación •••)

Los auténticos depredadores saben cuándo confiar en la astucia y las tretas para derrotar a sus enemigos. Al usar este Poder, el Gangrel aparenta no recibir daño de los ataques. En realidad, los ataques le duelen mucho, pero el Gangrel mantiene una fachada de invulnerabilidad para poner nerviosos a sus oponentes. Los vampiros particularmente astutos pueden convencer a sus enemigos que son, de hecho, inmunes al asalto.

Sistema: El jugador gasta un punto de Sangre para activar este Poder. Durante toda la escena, el Gangrel mantiene la misma apariencia que en el momento de activar este Poder; cualquier herida o cicatriz ya presente seguirá siendo visible. El daño adicional no resultará visible en el cuerpo del Gangrel, ni tampoco ningún resultado lógico, como cojera o perder Sangre. El Poder finaliza si el Gangrel alcanza el nivel de Salud Incapacitado o es estacado. En ninguna

otra circunstancia las heridas pueden ser discernidas por una fuente externa antes de que el Poder acabe.

Aprender este Poder cuesta 15 puntos de Experiencia.

Inastillable (Protean •••, Fortaleza ••••)

Un Gangrel con este Poder endurece su carne y permite que su cuerpo absorba el daño, repartiendo el impacto del golpe a través de todo su cuerpo para evitar daño importante.

Sistema: El Gangrel puede tirar a la vez Resistencia y Fortaleza para absorber el daño agravado. Por cada turno que el Gangrel use esta habilidad se requiere el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad.

Aprender este Poder cuesta 21 puntos de Experiencia.

Inmunidad a las Garras (Animalismo ••, Fortaleza ••••)

Bastantes Gangrel de alta Generación han desarrollado la habilidad de evitar los ataques de mordisco y garrazo de otros animales endureciendo su carne contra las amenazas no sobrenaturales. Este talento es extremadamente útil en zonas donde vagan depredadores peligrosos, y particularmente cuando se debe luchar contra animales comandados por un enemigo... como los Ravnos. Este Poder no funciona contra Garras Salvajes ni ataques sobrenaturales como las garras y colmillos de los hombres lobo.

Sistema: El jugador gasta 2 puntos de Sangre para activar este Poder. Durante el resto de la escena, recibe tantos dados de absorción adicionales como su Animalismo + Fortaleza para resistir el daño de cualquier ataque animal no sobrenatural (garras, colmillos y otras armas naturales). Estos dados se añaden a la Resistencia + Fortaleza normal del vampiro (es decir, Fortaleza cuenta doble).

Aprender este Poder cuesta 18 puntos de Experiencia.

Rastreo Espiritual (Protean ••, Animalismo ••)

Tu Bestia es una rastreadora excepcional que siente los persistentes rastros de otra Bestia a través del éter espiritual en lugar de confiar únicamente en los sentidos físicos. Ciertamente, tu Bestia puede sentir y seguir el rastro de la Bestia de otro vampiro, incluso cuando la presa adopta medidas físicas para evitar ser seguida o encontrada. Tus instintos primarios son tan agudos que, de hecho, es difícil que te puedan engañar con ilusiones o pistas falsas, lo que dificulta que los Poderes de los Ravnos pueden engañarte.

Sistema: Cuando sigas a un vampiro, puedes tirar Percepción + Supervivencia (dificultad 7) para rastrearlo mientras esté a menos de 10 metros (o yardas). Con tres o más éxitos, puedes continuar siguiéndolo siempre que esté a menos de 100 metros (o yardas). Con cinco éxitos podrás sentir individuos específicos que hayan estado en una localización en los últimos tres días, aunque no podrás rastrearlos a menos que permanezcan en un radio de 100 metros (o yardas). Además, no se te puede engañar mediante Ofuscación o las ilusiones creadas mediante Ignis Fatuus (ver **V20**, pág. 206). A menos que el Ravnos cree una ilusión que apele a todos los sentidos (es decir, use Fata Morgana o un Poder superior), tu naturaleza animal te hará ver instintivamente que el espejismo es falso.

Aprender este Poder cuesta 12 puntos de Experiencia.

Rey de las Bestias (Fortaleza ••, Animalismo ••••)

El vampiro que domina este Poder tiene la habilidad de expandir los auspicios de su Fortaleza a aquellos animales que haya convocado con su Sangre, asegurándose de que éstos estarán protegidos. Este Poder no requiere ningún gasto adicional por parte del usuario, su propia naturaleza endurece y fortalece a sus esbirros frente al daño.

Sistema: Las criaturas que convoques con Animalismo ganan un punto de Fortaleza mientras se mantengan dentro de tu línea de visión.

Aprender este Poder cuesta 18 puntos de Experiencia.

Ver la Forma Reflejada (Auspex ••, Protean ••••)

Al usar este Poder, el Gangrel puede usar Percepción del Aura para extraer información detallada del aura del sujeto. En ella podrá ver las formas bestiales de Gangrel u otros vampiros que posean Protean, las formas de los Lupinos y otras bestias cambiaformas, las formas oníricas semirreales de las hadas y las sombras de formas vampíricas adquiridas mediante Obtenebración, Protean, Serpentis y Vicisitud. Además, el usuario de este Poder puede distinguir cuál es la forma "nativa" u original del objetivo.

Sistema: El jugador tira Percepción + Alerta (dificultad 6). Un éxito le proporciona al personaje conocimiento acerca de la forma nativa del individuo, independientemente de la forma en la que esté el usuario en ese momento. Tres éxitos permiten al usuario ver todas las formas que puede asumir el individuo en cuestión y saber qué Disciplinas utiliza para conseguirlas. Con cinco éxitos, puede ver imágenes de todas las formas asumidas por los no vampiros (como Lupinos y hadas), aunque el usuario puede no entender los Poderes que se usan para adoptar esas formas. Esta habilidad no revela los cambios visuales de la Ofuscación, ya que no son realmente poderes transformadores.

Aprender este Poder cuesta 18 puntos de Experiencia.

Formas Animales

Cualquier vampiro que aprenda Forma de la Bestia puede transformarse en lobo o murciélago, pero los Gangrel tienen una conexión más fuerte con la naturaleza. Como los *bersekers* de antaño, que descuartizaban osos para poder convertirse en ellos, los Gangrel son un tipo de cazador que ningún otro vampiro comprende. No se conforman con el lobo y el murciélago, sino que roban las formas de otros animales. Los cazan, los matan, los devoran. Visten sus pieles, machacan sus huesos, los mezclan con sangre y se los tragan a la fuerza. Una vez han tomado cada parte de la bestia, el animal les pertenece.

Cuando un jugador crea un personaje Gangrel y adquiere el Poder de Protean Forma de la Bestia, debe escoger sus formas animales. Una de estas formas debería ser un depredador grande (como un lobo) y la otra debería ser más pequeña, un depredador que vuele o nade (como un murciélago o un pez). Una vez se han escogido estas formas, quedan fijadas para toda la existencia del personaje. Siempre se transformará en ese lobo y ese murciélago concretos, con rasgos y apariencia característicos. Ten en cuenta que los personajes no Gangrel siempre se convierten en un lobo o un murciélago a menos que seleccionen el Mérito Cambio Totémico.

Además, asumir la forma de un animal proporciona al personaje ciertas capacidades basadas en esa criatura. En forma de lobo, los dientes y garras del vampiro infligen Fuerza + 1 de daño agravado, puede correr al doble de velocidad y la dificultad de todas las tiradas basadas en Percepción se reduce en 2. En forma de murciélago, la Fuerza del vampiro se reduce a 1, pero puede volar a velocidades de hasta 30 kilómetros (20 millas) por hora, la dificultad de todas las tiradas de Percepción basadas en la vista se reduce en 3 y los ataques realizados contra él tienen una dificultad de +2 debido a su pequeño tamaño.

El Narrador puede permitir al Gangrel escoger una forma animal diferente cuando adquiere este nivel de Protean o bien cuando cace y mate la criatura en la que quiera convertirse. Si el jugador hace eso, entonces él y el Narrador deberán establecer qué capacidades naturales concede la forma al personaje en base a las mecánicas de las formas estándares de lobo y murciélago. Recuerda que los animales demasiado "humanizados" (como los monos) y los animales que no son depredadores o carroñeros (como caballos u otro tipo de herbívoros) no son apropiados para las formas de Protean. Aquí hay algunos ejemplos de formas alternativas de Protean que el jugador puede elegir:

Formas de lucha

- **Oso:** En forma de oso, los colmillos y garras del vampiro infligen Fuerza + 2 de daño agravado, puede correr al doble de velocidad y la dificultad de todas las tiradas de Percepción se reduce en 1.
- **Hiena:** En forma de hiena, los colmillos y garras del vampiro infligen Fuerza + 1 de daño agravado, puede saltar dos veces el doble de alto que un humano normal y la dificultad de todas las tiradas de Percepción se reduce en 2.
- **Lince:** En forma de lince, los colmillos y garras del vampiro infligen Fuerza + 1 de daño agravado, puede correr al doble de velocidad, el daño por caídas se reduce a la mitad y la dificultad de todas las tiradas de Percepción se reduce en 1.

Formas de huida

- **Barracuda:** En forma de barracuda, la Fuerza del vampiro se reduce a 1, pero puede nadar a velocidades de 30 kilómetros (20 millas) por hora. La dificultad de todas las tiradas de Percepción basadas en la vista se reduce en 3 y los ataques realizados contra él tienen un +3 a la dificultad debido a su pequeño tamaño y agilidad.
- **Halcón:** En forma de halcón, la fuerza del vampiro se reduce a 1, pero puede volar hasta a velocidades de 40 kilómetros (25 millas) por hora. La dificultad de todas las tiradas de Percepción basadas en la vista se reducen en 2 y todos los ataques realizados contra él tienen un +1 a la dificultad debido a su pequeño tamaño.
- **Buitre:** En forma de buitre, la Fuerza del Vampiro se reduce a 2, pero puede volar hasta velocidades de 30 kilómetros (20 millas) por hora. La dificultad de todas las tiradas de Percepción basadas en la vista se reducen en 3 y los ataques realizados contra él tienen un +1 a la dificultad debido a su pequeño tamaño.


Sacra Triumpho

Giovanni

«¡Esta es la fiera de aguzada cola, que montes pasa, rompe armas y muros, que el mundo apesta y todo lo desola!»

— Dante Alighieri, El Infierno (Canto XVII)

La soga

La casa se encorva en lo alto de la colina, inclinándose a la luz de la Luna. Observa a Harper conforme avanza lentamente por el sendero del jardín. Él puede sentir sus ojos puestos en él. «Es sólo la topiaria» piensa. Alguien ha recortado los setos en caprichosas formas animales. No las mira. Tiene miedo de que vuelvan sus cabezas para verle pasar. Sabe que están mirando la caja que porta.

Las hojas susurran en los arbustos, pero no hay viento. Harper acelera, deseando que Chiara se encuentre con él en la puerta. Nunca antes ha estado en la casa. Alguien está sentado en una silla en el porche. Harper llama a Chiara, pero ella no responde.

Cuando llega al porche, la silla está vacía. La puerta chirría y se abre. Un escalofrío recorre la espalda del chico. «Me están jodiendo». El tío de Chiara, Vittorio, pidió esta cosa rara sólo para asustarlo. Se aferra a la caja con más fuerza. «¡No vas a asustarme!». Sigue sin ver a nadie.

Harper cruza el umbral de la casa. Hace demasiado frío. La puerta se cierra tras él con un golpe. El mayordomo, que está tras la puerta, levanta la mano y Harper casi se muere del susto. La luz brilla a través de la mano del anciano. Parece dibujado en papel de cera.

—Por favor, por aquí—. El viejo mayordomo guía a Harper por salones forrados con estoicos retratos de gente obviamente emparentada con Chiara. Tienen su pelo y esos centelleantes ojos oscuros que lo vuelven idiota. Lo bastante idiota para robar la caja de sus prácticas en el museo por una cita. El resto de la casa parece un mercadillo de segunda mano en un mausoleo.

El hombre que se presenta como el tío Vittorio de Chiara es demasiado joven. No puede tener más que unos pocos años más que Chiara. Parece divertido mientras avanza hacia una silla.

—Siéntate, muchacho.

—¿Dónde está Chiara?—. Harper no se sienta. Vittorio se encoge de hombros y toma asiento.

—Estará aquí pronto. ¿Qué te hace pensar que te mereces a mi sobrina, Harper?

—He traído lo que me pidió, Mr. Giovanni, he probado ser digno.



—Sí, parece que lo has hecho. Veámosla, ¿no?

Harper pone la caja sobre la mesa y saca un flexible trozo de cuerda de su interior. En los labios de Vittorio reluce una sonrisa cuando toma la soga. Harper jura que está temblando. «Probablemente está cachondo», piensa.

—De esta soga colgó el primer asesino en serie de EE.UU., Harper.

—Lo sé, Holmes. Trabajo en el museo. ¿Dónde está Chiara?

—Él se asfixió durante quince minutos. Seguro que puedes esperar a que ella se ponga presentable.

—Yo...—. Harper se detiene cuando se abre la puerta. Chiara está luminosa. Sus ojos oscuros llaman su atención, pero hay algo raro. Ella mira la soga.

—¿Estás bien, Chiara?—Harper toma su mano y ella le mira.

—Sí, Harper. Estoy más feliz que nunca. Gracias por traerlo—. Lo besa en la mejilla y después camina hasta Vittorio y lo abraza más estrechamente de lo que Harper considera de buen gusto. —Volveré pronto.

Mientras Harper guía a Chiara fuera de la casa, Vittorio le grita:

—Asegúrate de comer lo suficiente.

Historia familiar

Capadocios

No siempre fuimos los Giovanni. Antes de la ascensión del Imperio romano estaban los Ioveanus o la familia Joviana, ya entonces, eran mercaderes y prestamistas. Sin embargo, practicaban magia negra tras puertas cerradas, comulgaban con sus antepasados y hacían tratos con los espíritus del otro lado del Sudario [N.d.T.: En italiano en el original], el velo entre nuestro mundo y las tierras de los muertos. Una cantidad significativa de la riqueza del

Imperio pertenecía a los Jovianos, y de forma natural extendieron su influencia del comercio a la política. Incluso entonces, tenían tratos con los Vástagos. En lo profundo de los archivos Giovanni, ancestrales manifiestos insinúan que la familia transportaba a cierta cantidad de Cainitas de un lado a otro del continente.

Para comprender lo que pasó, tienes que entender a los vampiros que nos tomaron. El Fundador de los Capadocios era, según cuentan las historias, un hombre santo o un esclavo (o ambas cosas) en Enoch, la casi mítica Primera Ciudad. Fuese lo que fuese, atrajo la atención de Caín. Muchos asumen que provenía de la región que terminaría por denominarse Kapadokya en Turquía, pero nadie salvo el propio Antediluviano lo sabe con seguridad y no hay registros de su verdadero nombre. Basándome en las historias que he oído, no creo que ni él mismo lo supiera en sus últimos años. Los registros y relatos Cainitas nunca se refieren a él de otra forma que Cappadocius, pero dado que Enoch existió miles de años antes de que nadie llamase a Capadocia nada similar, quién sabe cuándo comenzó a usar ese nombre.

Los Capadocios eran monjes eruditos que buscaban la sabiduría en tumbas desmoronadas, recogiendo los huesos del pasado. Sus experimentos y estudios les enseñaron mucho sobre la naturaleza física de la muerte y cómo conquistarla, pero la intención de Cappadocius nunca fue *sólo* conquistar la muerte física.

Para cuando Augustus fue Abrazado, ya se rumoreaba entre algunos Cainitas que el Alto Sacerdote de los Ladrones de Tumbas estaba loco. Entre sus seguidores había rumores de un gran plan, alguna meta que Cappadocius buscaba pero no podía alcanzar. Sus lugartenientes, Japheth y Constancia, le protegían de la gran comunidad Cainita, manteniéndolo encerrado en el monte Erciyes, donde buscaba respuestas a su gran pregunta. Estaba seguro de que había alcanzado el límite del conocimiento que podía obtener del estudio de la muerte física. Los Capadocios podían animar cadáveres. Podían controlar la enfermedad y la putrefacción. Pero Augustus Giovanni y su familia podían comandar a la muerte. Nuestros necromantes podían alcanzar y dar directamente órdenes a las sombras del otro lado del Manto, tocar e incluso devorar las almas de los muertos. Era la clave de su plan, el último paso que necesitaba Cappadocius.

Mira, este grupo de Capadocios se había convencido de alguna forma de que la mejor manera de expiar la Maldición de Caín era eliminar la fuente de la infección. Nada tan prosaico como aniquilar a todos los Vástagos desde Caín para abajo. No, ése no era el plan. Cappadocius y su pequeña cábala secreta pensaban que la mejor vía era también el siguiente paso en su propia evolución como no-muertos. Querían ascender a los cielos y *cometer Diablerie sobre el propio Dios*.

Sí, estaba así de loco.

La conversión

Augustus Giovanni fue llevado al monte Erciyes y fue Abrazado en contra de las recomendaciones de Japheth y Constancia. Es curioso lo fácil que resulta reducirlo a eso. "Fue Abrazado" son sólo dos palabras, pero el propio evento fue mucho más que eso. Ese momento condenó a los Capadocios; ese momento unió a toda nuestra familia al pacto de nuestro patriarca con el Diablo.

Sé lo que estás pensando. Estás pensando: «Dios santo, parece que los Capadocios Abrazaron a Augustus sólo para aprender los secretos de nuestra Necromancia. ¿Qué sacaba Augustus de eso?», y ése es el tema. Le contaron a Augustus toda clase de historias maravillosas. Por supuesto que había sido *elegido* por el Alto Sacerdote, el Santo Mortífero de la otra vida, etc. Y que al unirse a él como uno de sus más cercanos consejeros, sería recompensado con la vida eterna, con enorme poder y nunca debería preocuparse por el legado de su familia porque sería capaz de supervisar de forma personal sus negocios por y para siempre, amén. Sencillamente, no mencionaron la completa dependencia de la Sangre o que nunca vería el Sol sin salir ardiendo, o que la única forma de unirse a ellos era morir.

Augustus no se dirigió al Abrazo a ciegas como un idiota. Ellos mintieron, pero nuestro chico había investigado por su cuenta. La familia sabía de los vampiros, hasta cierto punto. Había registros de los tratos de los Jovianos con diversas criaturas a lo largo de los años, y tratar con fantasmas significa que antes o después vas a oír hablar de ellos. Así que la familia aprendió lo que pudo. Echó un vistazo y recibió ofertas de otros Cainitas para que se uniese a sus Clanes. Basándonos únicamente en su perspicacia para los negocios, sabes que los Ventrue querían mucho al Tío Augus. De alguna forma, Augustus provocó una guerra de pujas global por el derecho de concederle la inmortalidad. Él no tenía ningún interés real en los juegos de prestación y política de los Ventrue y los Toreador, pero los Capadocios eran objetivos perfectos, y tener ventaja le puso en una posición aún mejor. Eran monjes estudiosos con túnicas harapientas jugando al engaño y la intriga. En sus ansias de conseguir lo que querían de nosotros, abandonaron el juego. Ofrecieron lo que los Toreador y los Ventrue nunca pudieron: que Augustus fuera Abrazado directamente por uno de los Cainitas más poderosos del planeta. Podría tener el poder de un Matusalén y estar en posición de darle la vuelta a la situación y sacar adelante el mayor golpe que el mundo vampírico había visto desde que los Antediluvianos mataron a sus Sires en el tropecientos antes de Cristo.

Las cabezas de las diversas ramas de la familia Giovanni debatieron activamente el Abrazo durante la mayor parte del año. Esto puede sonarte extraño, pero era el siglo XI. En los mapas aún se podía leer "aquí hay monstruos", y la Iglesia con

"i" mayúscula alertaba contra demonios reales de carne y sangre, no de parábolas. Los Giovanni ya estaban metidos hasta el cuello en la magia negra y habían esclavizado a fantasmas durante casi mil años. Habría sido raro si, en sus reuniones familiares, entre los "nuevos negocios" no *hubieran* discutido hacer un trato por la inmortalidad con los vampiros chupasangres . La familia consultó al Dis Pater y a los demás espíritus, lo cuales aprobaron la unión. Asumo que planearon la continuación del linaje, negociaron quién sería convertido y quién no, etc. Dada su adoración a los ancestros y su creencia en el poder de la familia, no hay forma de que hubieran convertido a toda la línea familiar Giovanni. El linaje debía continuar para que pudiera proporcionar agentes de confianza y potenciales reclutas para la naciente Línea de Sangre.

De vuelta a la historia en el monte Erciyes: Augustus está en el templo con Cappadocius y sus pequeñas y amargadas brujas. El Abrazo no fue como suele ir. No sé si fue la necesidad del Antiguo de pompa y circunstancia o su miedo a que Augustus tomase medidas drásticas y lo drenase allí mismo, borracho de poder por la Sangre de Antediluviano que fluía por sus venas. Cappadocius vació a Augustus y derramó su propia Sangre en un recipiente que pasó a Japheth y Constancia, quienes dieron de beber a Augustus y lo convirtieron en un Cainita. Pero incluso así hubo algo de traición y desconfianza. Esos dos pequeños conspiradores *guardaron* un poco de la Sangre del recipiente. La ocultaron como una especie de depósito de seguridad. Verás, esa Sangre les daba una conexión mágica tanto con Cappadocius como con Augustus, así que si algo iba mal, podrían emprender acciones contra cualquiera de ellos.

Constancia preparó una jarra de arcilla y selló la Vitae robada en su interior con cera de abeja mientras Japheth impuso una maldición sobre la jarra, la cual llegó a ser conocida como el Verdadero Recipiente. Algunos historiadores Cainitas creen que la maldición es la razón de que el mordisco de nuestro Clan no tenga los mismos efectos soporíferos que el de otros Vástagos. Creen que la maldición del Verdadero Recipiente condenó a los mortales a sentir la misma agonía que sintieron los Capadocios con nuestra traición. Aunque es poético, supongo, es una soberana estupidez. ¿No deberían haber intentado que fuéramos *nosotros* los que sufriéramos cuando nos alimentamos? Por supuesto, eran el Clan que se creyó la "ingenua" treta de Augustus, así que quién sabe, quizás *sí* fueran tan estúpidos.

Tras unirnos al Clan, Augustus pasó cientos de años convenciendo a los Capadocios de que seguían una senda errónea. Su Necromancia estaba terriblemente limitada. No es de extrañar que quisieran tanto a Augustus. Por supuesto, estoy seguro de que se arrepintieron tras el Abrazo, pero no durante mucho tiempo, porque Augustus y sus brujas pasaron los dos siglos siguientes cazando al resto de los Capadocios y ejecutándolos, porque... Mira, si no entiendes por qué, entonces te *mereces* que te apuñale por la espalda un enemigo al que dejaste marchar, idiota.

Los Premascíne

Los Giovanni dividen la historia en dos eras: antes y después del "Mordisco", que es nuestro adorable y discreto eufemismo para la traición a Cappadocius y sus Chiquillos. Pero eso no es algo en lo que debamos obcecarnos. La cosa es que los Cainitas anteriores son Premascine, que es una palabra elegante que significa exactamente eso: "antes del Mordisco". Esto incluye al propio Augustus, así como a cualquier Giovanni convertido en los años entre el Abrazo de Augustus y el siglo XV, pero también incluye a cualquier Vástago teórico de cualquier resto de los Capadocios o de la Línea de Sangre de sus mascotas Lamias que pudiera haber sobrevivido a las purgas. Por lo que no estamos hablando sólo necesariamente del tatara-tatara-loquesea-abuelo Gino. Son ancestrales hombres del saco de setecientos años. A esa edad, ni siquiera estoy seguro de que la sangre humana sea suficiente para ellos.

Lo que es peor, no todos los Premascine de la familia estuvieron de acuerdo con la decisión de que Augustus asumiese el cargo de líder del Clan. De hecho, algunos Capadocios Giovanni creían realmente en Cappadocius y sus planes de oscura apoteosis. Incluso ahora, existen rumores de que están ahí fuera, historias para asustar a jóvenes Giovanni (tanto mortales como Neonatos) cuando se meten en la cama. Se rumorea que se han refugiado bajo los canales de Venecia, abotargados monstruos acuáticos que se deslizan entre las góndolas. Otras historias hablan de marchitas criaturas que acechan en ancestrales tumbas en busca de libros y grimorios tan desvaídos y polvorientos como ellas mismas. Es posible que los Samedi desciendan de los Capadocios que escaparon. Peores aún son las noticias que llegan de México, que hablan de una cábala de furiosos y vengativos cadáveres Giovanni que se autodenominan Heraldos de las Calaveras. Los Pisanob dicen haber estado sufriendo bajas y están preocupados. Ahora bien, un poco de paranoia es saludable, pero cada vez que aparece algún Cainita con algo de garbo, los chupópteros comienzan a hablar. Y siempre recurren a la misma serie de rumores: son instrumentos de uno de los Antediluvianos (lo que es siempre divertido, porque nosotros *conocemos* a nuestro Antediluviano y, *sí*), o son los últimos de los Capadocios originales, o se han hecho amigos de esos pirados amantes de Caín del Sabbat. Tanto si *es* verdad que hay Capadocios que sobrevivieron encerrados en alguna polvorienta caverna como si no, la familia tiene un jodido problema.

Hasta los Premascine Giovanni leales (si es que existen) serían criaturas rotas y alienígenas, con piel apergaminada y sonrisa forzada, tan secos como flores de cementerio.

Para ellos, el resto de nosotros, los *Post*mascine si quieres, seríamos criaturas inferiores, miopes e incultas, atrapadas más cerca de la mortalidad y en último término destinadas a perderse en la Noche Eterna. A pesar de todo, no esperes tener ninguna conversación coherente con nadie de más de setecientos años. No trates de conseguir algo de ellos y *definitivamente* no trates de jugársela. Probablemente, algunos te odien sólo por ser un Giovanni. Limítate a seguir mi consejo y mantente todo lo alejado que puedas.

Las Cruzadas

Las cruzadas comenzaron unas cuantas décadas después de que Augustus fuera Abrazado, cuando el Papa Urbano II respondió a una petición de ayuda de Alejo I Comneno, emperador de Bizancio. Los Giovanni se unieron, por supuesto, y no sólo como especuladores en tiempos de guerra. Las cruzadas también fueron una oportunidad para demostrar abiertamente que eran buenos católicos y para hacer que la gente no sospechase. No te confundas; fue sobre todo para sacar provecho de la guerra y hubo mucha caza de reliquias. Conforme la familia se aclimataba a su nueva situación, buscábamos fuentes de poder necromántico allí donde podíamos.

Ciertos objetos prácticamente bullen con energía mortuoria. Su presencia es suficiente para debilitar y retorcer el Sudario colindante. He oído historias de Giovanni que coleccionan estos objetos y les conceden un significado casi religioso. Hay cultistas de la muerte en una familia de necromantes. *Sorprendente*, lo sé. Bien, en el mismo siglo XIII, descubrieron que habían encontrado su reliquia *prima potente*: la mandíbula que Caín usó para matar a su hermano estaba en Constantinopla.

Verás, cuando Caín mató a Abel, desató algo más que la maldición del vampirismo. Por lo que sabemos, Abel fue la primera persona en morir. No te estoy soltando alguna mierda de adorador de Caín del Sabbat. Caín fue el gilipollas que lo provocó todo. El fratricidio que creó a los vampiros fue más importante que sólo eso. La mandíbula que usó para matar a Abel fue la piedra que encendió la chispa que creó el Inframundo. Imagina la energía potencial de esa reliquia. El poder en bruto que se filtró a través del primer asesinato. Si el recuerdo alimenta a los muertos, imagina cuánto podrían absorber del candelabro del primer *Cluedo* del mundo.

Inmediatamente, los Giovanni reclamamos favores. El dogo de Venecia, Enrico Dandolo, había estado tomando nuestro dinero durante años. Le dijimos que entraría en la familia si nos llevaba a Constantinopla, y él se ofreció desinteresadamente a financiar la Cuarta Cruzada a Tierra Santa, proporcionando barcos y tropas a la Iglesia Católica. Cuando las puertas cayeron, él lideró la carga, a pesar de tener 90 años y estar ciego. No creo que llegase a ser Abrazado.

La Noche Eterna

Hubo un tiempo en el que las cosas fueron más fáciles. El Sudario solía ser una cosa endeble, más un velo que una cortina. Con el tiempo, se hizo más difícil cruzarlo. Su mismo tejido se engrosó, coagulándose, pasando de gasa a kevlar. Es más difícil alcanzar el otro lado, y se ha ido haciendo aún más difícil. Sí, hay lugares donde es más fino. Hubo momentos maravillosos en los que el engrosamiento se revirtió por sí solo (las guerras mundiales, el comienzo de este siglo) por el peso de la violencia y la muerte, del luto en el mundo.

¿No sería maravilloso si no tuviéramos que pelear con él todo el tiempo?

Algunos dicen que Augustus tiene un libro llamado *Diario de Khazar*, del que se rumorea que contiene un ritual que permitiría eliminar las barreras entre el mundo físico y el Inframundo. Según quienes tienen el conocimiento adecuado, para realizar el ritual se requieren las almas de cien millones de difuntos. Ésas son muchas almas, pero si se derriba el Sudario, imagina cuán poderosos nos volveríamos. Seríamos los mandamases de un mundo en el que los muertos serían otro sector demográfico más.

Entropía y podredumbre

Cuando las cosas se vuelven demasiado fáciles, los imperios se derrumban. Los Giovanni tenían todo lo que importaba en el mundo físico y se volvió demasiado fácil disfrutar de los frutos de su privilegio. Eso llevó, tal y como lo hace, a la desensibilización y el hastío. Era cada vez más difícil excitarlos y eso llevó a muchos Giovanni a convertirse en espeleólogos sensuales que se sumían en lo esotérico y lo prohibido por diversión. Y cuando tu estilo de vida "tradicional" incluye invocar fantasmas y la necrofilia ritual..., digamos que algunos miembros de la familia fueron realmente lejos.

Además, la familia Giovanni era, como muchas familias nobles y adineradas, extremadamente selectiva acerca de quién podía unirse a ella. La pureza y el prestigio de su sangre era motivo de gran orgullo. Los primos se casaban con los primos para evitar diluir el linaje, lo cual era tremendamente habitual en esa época. Los Giovanni fueron más allá. La mezcla de hastiada perversión y la obsesión con la familia engendró una malsana inclinación por el incesto. Ahora bien, no todos los Giovanni son incestuosos, eso habría destrozado a la familia hace siglos. Sin embargo, apenas está mal visto. De hecho, los Giovanni tienen una cierta perversa estima por aquéllos que no se apartan de los linajes familiares. Oirás hablar de los Giovanni de "sangre única" y su superioridad por encima del resto del mundo, incluyendo los miembros de "sangre doble" de la familia.

La Promesa de 1528

En las décadas que siguieron a la caída de los Capadocios, los Giovanni fueron motivo de gran cantidad de rumores y chismorreos en la naciente comunidad de la Camarilla. Los demás Clanes llamaban a los Giovanni el "Clan del Diablo" basándose en la traición y la Diablerie de Cappadocius, así como en las oscuras inclinaciones de la familia. La Camarilla acababa de experimentar la Revuelta Anarquista y estaba desesperada por cortar de raíz otra posible amenaza antes de que los Giovanni incitaran otra revuelta o, aún peor (desde su punto de vista), que se unieran a Sascha Vykos y su enloquecida cohorte en el culto a Caín que se convirtió en el Sabbat. Comenzar una guerra con nosotros también habría sido un problema, porque donde el Sabbat estaba principalmente compuesto por el populacho, nosotros teníamos asideros en los mismos salones de poder que los Ventrue y los Toreador. Habría sido comenzar una guerra en un segundo frente. No querían condenarnos por la Gran Traición, porque habría hecho que todo saltase por los aires. Tampoco querían que nos paseásemos desvergonzadamente por sus fiestas, porque *eso* les habría hecho sentir incómodos.

No estuve allí. No sé lo que dice realmente el tratado, ni tampoco lo sabe nadie que yo conozca. Las reuniones fueron secretas y el resultado fue igual de secreto. Tal vez hay cláusulas en la Promesa de las que la Camarilla no quiere que sus Antediluvianos sepan nada. Quizás Augustus tiene un seguro en caso de que alguno de nosotros decida deshacerse de *él*. ¿Quién sabe? Asumo que Augustus tiene una copia y la Camarilla debe tener otra, pero no es como si pudiéramos echar un vistazo en la Biblioteca del Congreso, ¿verdad? En lo que respecta a nuestra existencia cotidiana, ellos se mantienen fuera de nuestros asuntos y nosotros fuera de los suyos. Nosotros poseemos Venecia como la propiedad que por jodido derecho nos pertenece, pero el Círculo Interior puede celebrar encuentros anuales aquí, en terreno "neutral". La pregunta es: ¿A qué más accedió Augustus en nuestro nombre? Él no lo dice y ¿quién sabe si algún miembro de la Camarilla va a presentarse en nuestra puerta una noche para cobrarse algún ancestral favor?

Crecimiento y expansión

Con la Camarilla y el Sabbat ignorándonos, fuimos capaces de concentrarnos en la familia. Conforme el mundo se preparaba para la Revolución Industrial, reforzamos nuestros recursos y comenzamos a expandirnos. Ellos siguieron luchando su preciosa Jyhad, como si acaso supieran dónde está el campo de batalla, y jugando a juegos de prestación e influencia. Mientras, nosotros reuníamos soldados para la verdadera guerra y cuando *sí* se dignaron a prestarnos atención, nos ayudaron a alcanzar la línea de meta. Cada miembro de la familia es escogido para el Abrazo por una razón. Mientras que los demás Clanes "crecen" de forma orgánica por el azar y la casualidad, los Giovanni tienen una meta. En todo lo que hacemos, avanzamos hacia esa meta con implacable eficiencia.

Así que, según nos expandíamos y aprendíamos más acerca del mundo, hicimos lo que nos resultaba natural: abrirnos camino mediante matrimonios.

El necromante moderno

Los Giovanni son únicos entre los Vástagos en muchos sentidos. Es decir, la mayor parte del Clan está emparentado antes del Abrazo. Un significativo número de nuestros Anziani (Antiguos, para los palurdos) conocen al patriarca de nuestro Clan y han hablado con él recientemente. Esto es un punto fuerte y, si somos honestos, algo un poco restrictivo. La mayoría de Sires de la Camarilla obtiene más libertad para escoger a sus Chiquillos. Deben pagar sus deudas y besar los culos adecuados para obtener permiso del Príncipe antes de Abrazar, pero una vez lo tienen, es asunto suyo encontrar a quién quieren arrastrar a la eternidad. Después lo malgastan en estupideces como el "amor" o el dinero. El Sabbat escoge a sus pequeños amigos sectarios o (quizás sea más exacto decir que) escoge *no* escoger. Por supuesto, la mayoría de los elegidos de forma aleatoria como carne de cañón son sólo eso. Los que persisten tienden a ser los que fueron escogidos con un poco más de reflexión, pero el Sabbat sigue sin ser bueno en lo que podríamos denominar "pensar a largo plazo".

En la familia es mucho más complicado. Para empezar, hay muchas menos opciones disponibles. No importa cómo de hábil o útil sea un mortal cualquiera, si no pertenece a uno de los linajes de la familia, sus posibilidades de ser Abrazado son increíblemente bajas. Ha pasado alguna vez y volverá a pasar, pero es como un favor sin compromiso alguno: mucha gente habla de ello, pero nunca lo has visto en la vida real.

La gente ajena al Clan piensa que preparamos a nuestros niños desde el nacimiento para atraerlos al "negocio familiar". Es verdad, pero sólo porque se les enseñe y se les ponga a prueba no quiere decir que la mayoría pase el corte, mucho menos que *sepan* para qué se les está poniendo a prueba. La mayoría de la familia ni siquiera obtiene el Beso del Aspirante. ¿Cómo era el dicho? "El 99% de todo no es más que mierda". Sólo lo mejor de lo mejor llega a atravesar el telón.



La mayoría de Giovanni saben que ocurre *algo*, pero no tienen ni idea de qué. Los rumores se extienden por una familia como un incendio forestal. Quiero decir que hasta una familia Giovanni normal y *básicamente ignorante* es macabra y algo necromántica. Reverencian a los ancestros, hacen ofrendas a los espíritus y esa clase de cosas, lo que lo hace más fácil cuando descorremos el telón. Las cosas tienden a encajar cuando el tío abuelo ermitaño del que todos hablan todo el tiempo con tanta reverencia te invita a visitarle y parece más joven que tu padre. Pero incluso si las familias no lo *saben*, lo sospechan. Saben que ocurre algo y que sea lo que sea te hace rico. Te hace poderoso. Saben que te hace tener buen aspecto, vestir bien y que algunos miembros de la familia siempre tienen una engreída e irritante sonrisa. Es irritante porque *ellos también quieren formar parte de la broma*. Quieren ganarse ese derecho, aunque no sepan *qué* es.

Los Anziani han creado este ambiente ultracompetitivo en torno a la Maldición de Caín sin decirle a nadie jamás qué es. Es como el maletín de *Pulp Fiction*. Sencillamente *sabes* que tu primo ha visto la cosa brillante y que te pone de los nervios porque tú no has podido verla también.

Básicamente, los Anziani son discretas madres tigre. Se las han arreglado para que toda la familia esté llena de alumnos de matrícula neuróticos. La cosa es que no hay una lista de requisitos. Nadie sabe cuál es el secreto, así que ¡nadie sabe realmente en qué hay que ser bueno! Por eso, mientras un Giovanni se concentra en obtener unas calificaciones perfectas, otro colecciona todos los trofeos deportivos que puede y otro crea un imperio de las drogas en el instituto con la esperanza de que la familia *sea* parte de la Cosa Nostra. Todos ellos esperan estar impresionando a la gente correcta con las elecciones correctas para así poder obtener la recompensa, sea cual sea ésta.

La cosa de Abrazar entre los Giovanni es realmente más complicada que la forma de hacer las cosas en la Camarilla o el Sabbat. Verás, un grupo de Anziani se reúne y decide quién Abraza a quién. Por ejemplo, la Chiquilla del Chiquillo (y bisnieta) de Diego Giovanni, Patrizia, ha querido otorgar un Abrazo desde hace algún tiempo, pero no es decisión suya. Diego y otros miembros de los Anziani de baja Generación tendrán mucho interés en decidir a quién y cuándo Abrazará Patrizia. Ella podría sugerir que uno de sus hijos mortales es digno del Abrazo, pero en su lugar, Diego podría hacer que Abrazase a un Milliner o un Pisanob. Ella puede sugerir todo lo que quiera; es su Chiquillo, después de todo, pero los Anziani pueden igno-

rarla porque, a fin de cuentas, es su Sangre, las dos veces. Todo trata de equilibrio y control. Es menos probable que llegues a Abrazar al protegido que quieres sólo porque es el que quieres. Muy a menudo, el Sire y el Chiquillo provienen de facciones opuestas dentro de la familia porque eso impide que un miembro de ésta obtenga una base de poder demasiado grande y que decida que es *su* turno de una Gran Traición.

Mantener las apariencias

Cuando a los Giovanni no les queda otra y tienen que tratar con otros Clanes, por ejemplo, como emisarios ante el Príncipe o la Primogenitura de una ciudad de la Camarilla, y los intereses de la familia se superponen, las apariencias son capitales. En la Camarilla, los Giovanni solemos ser vistos como Ventrue lúgubres. Y si unos pocos Vástagos idiotas han visto *El padrino* demasiadas veces, la familia no se molesta en corregirlos. La Mafia tiene cierto *alone di mistero* que puede ser útil cuando se hacen tratos con Neonatos impresionables. A decir verdad, nuestros agentes extienden muchos rumores sobre las prácticas más oscuras de la familia.

Esto no quiere decir que todos nuestros embajadores ante otros Clanes sean *yuppies* aburridos. Interpretar estereotipos tiene su utilidad. A veces es mejor enviar al tipo con el traje *sharkskin* y un fuerte acento de Jersey o al sombrío italiano de traje negro y ojos a juego. Crean un cierto efecto. Por supuesto, ese chico de Jersey tiene un máster en administración de empresas de la Ivy League, pero no tienes por qué decírselo. Somos "exóticos" para los siervos de la Camarilla, y te sorprenderías de cuántos de sus Neonatos tratarán de realizar tratos estúpidos con nosotros o simplemente pasar el rato con nosotros para molestar a sus Sires y demostrar a sus amigos lo provocadores que son.

Por otra parte, todo cambia cuando la familia está involucrada. Hay reuniones familiares y hay *reuniones familiares*. Entre los Necromantes, poder y prestigio van de la mano. La ostentación y ser visto con la gente correcta es igual de importante en una fiesta Giovanni que en una Ventrue o Toreador; es sólo que la gente correcta a menudo ya no es corpórea. Los sirvientes wraith revolotean por la fiesta, vinculados a sus amos mediante abundante y ornada joyería que incorpora trozos de los restos mortales de las sombras. Estos artefactos actúan como anclas y relicarios, que ayudan a retener a las sombras y les da a los Giovanni poder sobre ellas. Para los Necromantes es una cuestión de orgullo alardear de cuántos wraiths pueden controlar en las reuniones familiares y suelen mostrarse cargados con toda la ostentosa joyería mortuoria que puedan llevar. Collares con falanges, anillos con muelas engarzadas y otros bienes mucho más elaborados se ven con frecuencia dentro del Clan.

Todo queda en familia

Ya sabes cómo son las cosas. Tu primo puede ser un capullo insoportable, pero sigue siendo tu primo, y si cualquier otro se mete con él, le partirás la cara. Eso es por lo que sólo escogemos a los nuestros. La sangre es la sangre y hemos sabido durante siglos que la única gente con la que podemos contar cuando vienen mal dadas es la familia. He aquí un pequeño secreto que los idiotas de la Camarilla *no* saben: no todo el mundo que entra en la familia se llama Giovanni. No somos estúpidos, ya sabes. Lo que quiero decir es que si fuéramos tan incestuosos como dicen los rumores, tendríamos tres ojos y una cadera de repuesto. Igual que cualquier otra dinastía familiar de la historia, nos casamos por amor y por estrategia. A veces adoptamos. Por todo el mundo, hay familias vinculadas a la nuestra. Seré honesto, muchas de ellas tienen nombres acabados en vocal, si entiendes lo que quiero decir, porque hay montones de viejos bastardos racistas que dan las órdenes y llevan por aquí desde hace siglos. Pero no todas las familias son italianas. Nos viene bien alentar algo de diversidad en nuestras filas, porque muchos chupópteros de la Camarilla se han vuelto increíblemente hirientes en su desconfianza hacia los Vástagos italianos. Sin embargo, por alguna razón nunca esperan que el caballero latino tenga espías wraiths en nómina. Mi lema es: Tenlos siempre en vilo.

La familia Giovanni

Como he dicho, no todos los miembros del Clan Giovanni son miembros de la familia Giovanni. Pero seamos honestos: la jerarquía favorece sin duda al linaje original. El Antiguo Pisanob más efectivo aún va a tener que deferir ante un Anziano Giovanni. Diablos, si ocho Antiguos Dunsirn votan no y un Anziano de sangre única vota sí, la respuesta es sí. No estoy diciendo que sea justo o correcto, o que no irrite muchísimo a la "familia extendida". No lo es, y créeme cuando te digo que lo hace. Pero es como es y, dado que la amplia mayoría del poder de la familia descansa en manos Giovanni a ambos lados del Sudario, es así como será en el futuro próximo.

En apariencia, a las familias menores se les da rienda suelta para llevar a cabo sus propias operaciones a cambio de canalizar los recursos hacia la Vieja Patria. Las diversas familias proporcionan diferentes cosas dependiendo de sus capacidades. Generalmente, se reduce a almas o dinero. Las almas son la divisa preferida, pero aquellas familias que no se centran tanto en el lado necromántico aún proporcionan servicios valiosos y contribuciones fiscales.

Los Dunsirn

La primera gran familia de la que se apropiaron los Giovanni fueron los Dunsirn. A principios del siglo XVIII, los

Giovanni estaban buscando formas de introducirse en los crecientes mercados del Nuevo Mundo. Cada aproximación que intentaban era bloqueada por los Dunsirn, una familia escocesa de banqueros que ostentaba el control de gran cantidad de empresas navieras al crear rutas hacia las colonias inglesas de Norteamérica. Augustus estaba intrigado e impresionado por su astucia. Pero no estoy seguro de que los hubiéramos traído al rebaño si no hubiéramos descubierto que, además de ser banqueros con una tremenda influencia por toda Gran Bretaña, los Dunsirn también eran caníbales.

Es fácil decir que Augustus sencillamente pensó que encajarían porque eran nuestra clase de pervertidos, pero la verdad es que a él le gusta la gente que sabe guardar un secreto y es nuestra clase de pervertidos. Resulta que siglos antes, uno de los Dunsirn le tomó gusto a la carne humana y fue sumariamente expulsado de la familia, igual que tú. Tras ser repudiado, se buscó una esposa y tuvieron un centenar de ratas de cloaca. Al final, se cansaron de vivir en las cloacas y, bueno, mataron y se comieron a la parte más remilgada de la familia y se mudaron a sus hogares.

Los Dunsirn son ahora una de las principales fuentes de ingresos financieros de la familia. Su lado mortal aún adora su comida favorita, pero, como familia, los Vástagos apenas muestran interés alguno en la Necromancia. Quizás no sienten necesidad de hablar con alguien a quien una vez vieron como un tentempié. En los últimos años, se les ha obligado a pasar una especie de escuela nocturna de magia negra, desde los más jóvenes Neonatos hasta los Antiguos. Ser tratado como un niño por las autoridades de Venecia es fastidioso sin duda, pero los Dunsirn son una familia tozuda y orgullosa, y creo que es sólo cuestión de tiempo antes de que las cosas se compliquen.

Los Milliner

Si de verdad odias a alguien, convéncelo de que ofenda a los Milliner. Guardan rencor de una forma que no *creerías* posible, y usan ese rencor para motivarse a hacer montones de efectivo. Atrajimos a la familia en los 50 y han estado aportando dinero desde entonces.

Según todo el mundo, los Milliner han sido increíblemente eficaces. Mantienen poderosos imperios financieros y criminales mientras aguantan frente a la Camarilla y el Sabbat de EE.UU. Se adaptaron cuando el poder del crimen organizado pasó de manos de las familias italianas a los rusos y armenios. Trabajan como amañadores y activistas a sueldo que crean artificiosos movimientos de subterfugio con los que distraer de los problemas reales. No establecen esa política, pero hacen un gran trabajo ejecutándola de formas muy provechosas. Invirtieron mucho en prisiones privadas que proporcionan una fuente constante de beneficios y mano de obra barata, al tiempo que también sitúan a nuestra gente en posiciones administrativas para asegurarse de que los Giovanni pueden deslizarse dentro de la prisión para alimentarse con seguridad y salir de ella cuando nuestro secreto peligra. Sus operativos en Seguridad Nacional marcan a cazadores de vampiros conocidos como "personas de interés" o terroristas domésticos. En realidad tienen metida la mano en todo lo que ha convertido a EE.UU. en un terreno de caza perfecto para nuestra gente.

Incluso envolvieron para regalo Boston para que los Giovanni tomasen el control. De hecho, la Camarilla reconoce nuestro control sobre la ciudad como legítimo. Eso es algo jodidamente grande porque, aunque suena condescendiente de cojones (y lo *es*, porque son unos bastardos pretenciosos), también impide que nos jodan abiertamente. No es que no lo vayan a hacer en secreto, pero les supone mayor esfuerzo y recursos hacer las cosas de forma encubierta y nuestro pacto significa que deben ayudar si aparece el Sabbat.

¿Qué obtienen a cambio los Milliner? Nada en absoluto. Los peces gordos de la Vieja Patria exigen más y más de los Milliner. Más dinero. Más territorios. Más almas. Y les dan menos. Menos libertad para Abrazar. Menos control según llegan tenientes Giovanni para tomar el control de las operaciones. Casi creerías que la Vieja Familia está asustada de que le hagan la competencia, ¿verdad?

Los Pisanob

A principios del siglo XVI, mientras formaban parte de las expediciones de Cortés, los Giovanni se encontraron con los aztecas. En Tenochtitlan descubrieron una inmensa y formal tradición necromántica. Por supuesto, los españoles eran buenos cristianos temerosos de Dios, así que mataron, esclavizaron y convirtieron a los paganos. Al otro lado del Sudario, los espíritus europeos siguieron el rastro de la expedición e hicieron en las Tierras de las Sombras lo mismo que sus hermanos vivos. La guerra a ambos lados del Manto provocó un Maelstrom y jodió la noche a prácticamente todo el mundo.

Los Giovanni hicieron lo que pudieron para ayudar a los aztecas tanto por cortesía profesional como por un poco de oportunismo, supongo. Se aproximaron a ellos e hicieron un trato para traerlos al rebaño. Formaron una familia y tomaron el nombre *Pisanob*, un término maya que podría traducirse como "fantasmas de los muertos que hollan la tierra" (sí, ya sé que los mayas y los aztecas no son lo mismo, pero supongo que a los viejos Giovanni no les importaba una mierda). Su líder, Pochtli, sigue aún hoy a cargo de esa rama de la familia. Los Giovanni aprendieron mucho de sus hermanos latinoamericanos, pero nunca les oirás admitirlo.

Por lo último que oí, los Pisanob han estado lidiando con algún desastre y rogando refuerzos a medida que sus te-

rritorios son atacados por un puñado de viejos y andrajosos vampiros que se autodenominan Heraldos de las Calaveras, un nombre tan pretencioso que parece inventado por un Tremere. No sé si estos Heraldos son Giovanni que han perdido la cabeza, Samedi con delirios de grandeza o, te lo juro por Augustus, Premascine, pero, según lo que cuentan, nos la tienen jurada muy *seriamente*.

Las familias menores

Hay cierta cantidad de otras familias que hemos atraído con el paso de los años, pero la verdad es que son pequeñas en comparación con esas tres. Sin embargo, ayudan a tener una imagen de dónde ha estado el Clan a lo largo de los años. Como los Della Passaglia, en la primera década del siglo XV, a quienes los Giovanni usaron para introducirse en Asia y en el comercio de opio. Los Ghiberthi, escogidos en el siglo XVII para favorecer nuestros intereses en África. Nuestros estafadores, los Puttanesca de Sicilia, adquiridos en la década de 1660 por su talento callejero. Otras familias, incluyendo a los Rossellini, Dondolo, St. John, Rothstein, Weng, Leuchter, Koenig, Beryn, Hidalgo, etc., han pasado a formar parte de la Sangre mediante matrimonios, pero ninguna ha sido absorbida hasta el mismo punto que las otras.

Tradición

Los Giovanni adoramos nuestras tradiciones. Casi cada evento de nuestra existencia tiene una ceremonia o una fiesta asociada. Las más importantes, por supuesto, son el Beso de Aspirante y la Última Noche.

El Beso de Aspirante

Hay casi tantas formas de dar el Beso de Aspirante (alimentar de forma ceremonial con Vitae Giovanni para crear un Ghoul a partir de un miembro de la familia) como Giovanni distintos. En muchos lugares, las raíces católicas de la familia se retuercen en una especie de "misa negra" en la que sólo los voluntarios más leales y fanáticos reciben el "vino de la comunión" y se convierten en Ghouls. En algunos casos, se realiza una elaborada ceremonia y la Vitae está oculta, enmascarada tras la iniciación para confundir a los ojos entrometidos. En otros casos, la Vitae sencillamente se mezcla en la comida del futuro Ghoul, lo mejor para volverlo adicto y obligarlo a ser dócil. Esta última opción lleva más tiempo y no es tan efectiva, pero suele usarse con mortales cuyas habilidades o conexiones los hacen indispensables o con aquéllos con tendencia a rebelarse. Se supone que la Sangre los hará más manejables antes de que descubran la treta y serán sirvientes leales a pesar de su inclinación original. Los Giovanni rara vez admiten un no como respuesta una vez que han seleccionado a alguien.

Un número creciente de familias, especialmente en EE.UU., han comenzado a rehuir por completo el Beso. El honor familiar debería ser suficiente para inspirar lealtad sin el lazo obligatorio del Vínculo de Sangre.

La Última Noche

El propio Abrazo real varía de un núcleo familiar a otro, pero hay una tradición que puedo garantizarte que encontrarás en cualquier parte del mundo o rama de la familia a la que visites: la Última Noche. Si hay algo que añoro encarecidamente de ser mortal, es la comida. Déjame decirte que *mia mamma* era una cocinera increíble. Casi todos los Giovanni tienen una gran celebración en la que se les manda con la "otra mitad". Un festín *increíble*. Una fiesta que hace que cualquier despedida de soltero parezca un bautizo. Comida, sexo, drogas y todos los pecados que son mucho mejores en el otro lado. Si hay algo que siempre quisiste intentar, pero nunca hiciste, solicítalo para tu Última Noche. Es un nombre poco apropiado. Dependiendo de la familia o el recluta, puede durar desde una noche a una semana. De hecho, uno de mis tíos tuvo un ataque al corazón durante su Última Noche por pasarse con todo y tuvieron que Abrazarlo en plena celebración.

Algunas de las ramas europeas creen que hay una posibilidad, al cruzar al más allá, de que *il Diavolo* te agarre y te reemplace por un demonio. Ya sabes lo devotos que pueden ser los Anziani. En esas familias, el último paso de la Última Noche es la purificación. Bañan al candidato y lo bautizan de nuevo para después confesarlo. Entonces, cuando ha descargado su alma, comienza el proceso del Abrazo. El futuro Sire actúa como una clase de devorador de pecados. Drena la Sangre de su futuro Chiquillo, tomando cualquier pecado restante en sí mismo para destruir el origen de la Bestia. Entonces, sólo cuando está puro y completamente vacío, le da la Sangre de sus venas.

Estructura familiar

Generalmente, la jerarquía de una casa Giovanni es muy directa. La filosofía principal que deberías tener en mente es "la mierda rueda colina abajo". En la mayoría de casos, la familia aún es muy patriarcal, al menos en teoría. En la práctica, puedo nombrar tantas casas gobernadas por una poderosa Nonna como dirigidas por un Nonno.

Títulos

Anziano / Anziana: El polivalente término para los Antiguos. Los Anziani votan para dirigir a la familia cuando Augustus no determina una dirección específica. Un Antiguo también puede ser un Padrone o Nonno, pero si no conoces a un miembro de la familia y parece poderoso, Anziano es el término más seguro.

Capo / Capa: El jefe al que ven la mayoría de Giovanni. Éste es el tipo local que trabaja sobre el terreno, que contacta con tu casa, se asegura de que las cosas funcionen como es debido y que da órdenes.

Don / Donna: Tradicionalmente, éste era un título noble, pero encontrarás que también se usa para líderes y gente con mucho dinero. Así que sí, a veces verás que se usa para referirse a miembros importantes de la familia. Pero este título honorífico no funciona como la mayoría de estadounidenses creen, con sus gánsteres hollywoodienses de mierda. No llamarías a nadie "Don Giovanni", a menos que su nombre fuese Giovanni. Antonia Giovanni sería Donna Antonia. Está casi completamente desfasado entre los miembros jóvenes de la familia, que tendían a usarlo de forma satírica para imbéciles pretenciosos.

Nonno / Nonna: Abuelos. Los miembros más viejos de la familia suelen cargar con el mayor poder de una casa concreta, aunque técnicamente no sean Anziani. Por supuesto, si hay presente algún Anziani visitante, éste se saldrá con la suya, pero incluso entonces, en la mayoría de los casos, se considera cortés parecer deferir a favor de los Nonni.

Padrone / Padrona: Cada región tiene un Padrone que coordina a diversos Capi y casas y recoge los tributos de las casas para transmitirlos hacia lo alto de la cadena.

Maestro / Maestra: Cada continente tiene un Maestro que informa directamente a Venecia. Controla a los Padroni y recibe el crédito o la culpa de los fallos locales.

Secretos

Si alguien te ha dicho que en las familias no se guardan secretos, debía ser huérfano o su familia llevaba muerta siglos. Los Giovanni son reservados como sólo una cábala necromántica que se ocultó bajo las narices del Vaticano durante siglos puede serlo. Una vez que adquieres el hábito de guardar secretos y no contárselos a tus amigos, no pasa mucho tiempo antes de que comiences a conspirar contra los primos y hermanos con los que se supone que deberías ser honesto. Puede empezar a pasar sin que siquiera te des cuenta.

Así que hablemos de Ambrogino. Imagina la oveja que es lo bastante negra como para que la oveja negra la evite. Cuando la familia se encargó de los Capadocios, Augustus confió en Ambrogino para que señalase los otros puntos de vista. Realmente fue el abogado del diablo. Tenía el deber de señalar los fallos en los planes de Augustus y, con el tiempo, eso se extendió a señalar los defectos en los planes de *todo el mundo*. Como puedes imaginar, eso no convirtió a Ambrogino en el primo más popular en las reuniones familiares.

A Ambrogino no le importa. Ha dedicado su existencia a cazar fragmentos de importancia ocultista y expandir los conocimientos necrománticos de la familia. Algo que también ha hecho. Encontró el *Anexhexaton*, un documento que describe la meta de la Apoteosis de Cappadocius, entre otras cosas. Ha estado explorando las Tierras de las Sombras en busca del *Fragmento de Sargón*, parte de una misiva escrita por Cappadocius en sus años mortales, que se dice que contiene "La Unción", un ritual que completaría la meta de Cappadocius de reemplazar a Dios.

Alguien que incomode a tanta gente dentro de la familia y no le importe no puede ser tan malo. Hay que admirar su dedicación.

He oído a algunos dentro de la familia rumorear sobre un culto que venera el asesinato de Abel. No son adoradores de Caín. Creen en el poder del acto en sí. Matar como creación. Caín creó todo un mundo con una mandíbula y, si la gente correcta tira de los hilos, quizás los Giovanni puedan hacer más que simplemente tomar su lugar como gobernantes de la Noche Eterna. He oído rumores de que incluso tienen la mandíbula.

Si los rumores son ciertos, creen que Augustus *no* es la persona correcta. ¿No sería interesante que la Gran Traición ocurriese de nuevo? ¿Quién sería la mejor persona para tomar el cargo de cabeza de familia? La elección lógica sería Ambrogino, ¿no crees? Pasó tanto tiempo al otro lado del Sudario buscando el *Anexhexaton* que sin duda tiene recursos para serlo.

Mortuari

La mayoría de Giovanni se reclutan de entre los Ghouls existentes, ya pertenezcan al linaje principal o a una de las diversas familias de Ghouls. De hecho, algunos Rossellini han logrado usar Ghouls y Necromancia para crear familias de Aparecidos: algo que los Tzimisce dicen que sólo ellos pueden hacer. No sé *cómo* lo hicieron, y el resultado es *extraño* incluso para los estándares de nuestra familia, pero ahí están.

En fin, estoy divagando. La mayoría de nosotros éramos Ghouls antes, pero en algunos casos desafortunados, algún joven brillante morirá demasiado pronto, su luz se apagará antes de poder ser elegido para el Beso de Aspirante o recibir la Última Noche. La mayoría de las veces eso es todo. Es una lástima, pero sabes lo que dicen de las tortillas, ¿no? Se les borra de la lista y otro candidato toma su lugar. Pero a veces, ese joven brillante es *realmente* brillante. Es demasiado inteligente para dejarlo ir, o ha sido más eficiente que cinco de sus compañeros juntos. Ahora, esto es un rumor sobre el amigo de un amigo, así que podrían ser gilipolleces sin más, pero he oído que si son *así* de útiles, podría haber algo que podría hacerse. Si el Anziano correcto tira de los hilos adecuados y reclama los favores correctos, puede que haya una forma.

Has oído historias sobre el aspecto de la gente del "viejo Clan", ¿verdad? Jodidos guardianes de la cripta. He tratado con un primo de la vieja patria que no era tan viejo y, te lo digo en serio, parecía una puta momia. Estaba un poco más que tocado de la cabeza, si entiendes lo que quiero decir. Según contaba, estuvo muerto durante una semana antes de que trajeran de vuelta su marchito culo. No sé si estaba pirado o qué, pero si *sí* que hicieron eso, no tengo ni idea de *cómo*.

Valentinismo

En algún momento entre las Guerras Mundiales, hubo una Ghoul llamada Valentina della Passaglia que murió protegiendo a su ama. Sácala a relucir si quieres ver lo rápido que tus parientes pueden llegar a pelearse por llamarla traidora. Lo rápidos, ruidosos y *creativos* que llegan a ser sobre lo que le harían. Es un buen test para ver quién es el mayor lameculos de la sala.

Verás, Valentina volvió. Lo hizo como un *espíritu* y nos advirtió que la Noche Eterna no iba a producirse como nosotros queremos. Insistió en que destruir el Sudario nos dejaría impotentes; estaríamos a merced de los fantasmas que hemos dominado durante siglos.

Como puedes imaginar, no tuvo muy buena acogida en la familia. Pero sé que sí caló en algunos de sus miembros. No pueden dejar de pensar en ello y preguntarse si ella está en lo cierto. Quiero decir, no van a saltar y desafiar abiertamente a los Anziani, pero ¿qué *acabo de decir* sobre los secretos y las conspiraciones dentro de la familia?

Nadie parece haber visto al fantasma de Valentina en décadas. No sé si se han ocupado de ella o ella ha seguido su viaje, o quizás ha aprendido a no contactar con nosotros tras las reacciones de la última vez.

Personajes y Rasgos

Conceptos

Anticuario

Cuando un miembro de la familia muere y ésta quiere deshacerse de su patrimonio, estás ahí para ayudar. Sabes qué antigüedades tienen mucho más valor como vínculos con los muertos del que nunca tuvieron como baratijas o fruslerías. Examinas cuidadosamente cada reloj, cada lámpara y cada libro de poesía, buscando cadenas que vinculen espíritus a este mundo. Cuando encuentras un alma poderosa, tienes una red de Anziani que coleccionan los frutos de tu labor y te pagan muy bien por las molestias.

Candidato

No naciste en la familia Giovanni. Comprendes la economía de la información de formas que confunden a los Necromantes, y ellos te han hecho una oferta. La compañía que fundaste (tu "familia") podría ser la siguiente que trajesen al redil. No eres estúpido. Al contrario, comprendes cosas que un muchacho de tu edad no debería entender. Ves patrones en datos masivos, formas de explotar y aumentar el sufrimiento para ayudar a propiciar la Noche Eterna. También ves que estás en un período de prueba y sabes que debes ser *excepcional* o si no la familia se volverá contra ti antes de que puedas preparar una estrategia de salida.

Enviado normal

Nunca terminaste de encajar en la familia cuando eras joven. Siempre parecieron tan raros y macabros, incluso antes de que compartiesen contigo todo el tema de los vampiros. Tu idea de rebelión adolescente fue convertirte en un perfecto y apático miembro de la clase media. Incluso ahora, usas una fachada de doloroso hastío. Sin embargo, bajo ella, te asusta cuánto disfrutas de las cosas oscuras que hace tu familia. La tentación te aterra, así que usas esta fachada tanto en tu propio beneficio como en el de los demás. Nunca dices palabrotas y prefieres los polos y los caquis de Land's End y Eddie Bauer. Le gustas a la gente "normal". No te ven nada amenazador. Así que, por supuesto, eres el favorito cuando los Giovanni necesitan tratar con la Camarilla. Nadie sabe lo cerca que estás de romperte del todo.

Exiliado

Una vez fuiste poderoso. La familia Ghiberti te trataba como su niño bonito, aunque los Giovanni hacían comentarios sarcásticos sobre tu "sangre doble". ¿Cuándo fue la última vez que dirigieron un golpe militar? Habías creado un ejército a partir de diamantes de sangre y tráfico humano antes de que te Abrazaran. Tras convertirte en vampiro, gobernaste una pequeña región de Sudáfrica con puño de hierro.

Eras invencible, hasta que ya no lo fuiste más. Aún no sabes quién te traicionó; quién hizo posible que la gente se alzase y te expulsase. Apenas escapaste de una pieza, y ahora estás exiliado en otro país. Los Antiguos Giovanni creen que lo mejor es que te reorganices tan lejos de tu imperio como sea posible. Estás por encima del insignificante trabajo que te hacen hacer ahora, pero es sólo cuestión de tiempo...

Impostor

Nunca nadie te prestó realmente atención mientras crecías. Eras de sangre doble y no se te tenía en cuenta en casi ninguna ocasión, pero eso sólo alimentó tu ambición. Ni siquiera te resultó tan difícil averiguar el "secreto familiar". Básicamente te abriste paso a la fuerza hasta la mesa



de los adultos y sobresaliste tanto que *tuvieron* que prestarte atención. Sin embargo, ahora que tienes que lo querías, estás convencido de que no te mereces estar aquí. Trabajas más duro que ningún pariente gilipollas de sangre única y obtienes mejores resultados. Aun así, dentro de ti sientes que eres un impostor y sólo esperas a que todo el mundo se dé cuenta.

Necromante puro

Es verdad que en su origen era una familia de mercaderes y reconoces que las empresas criminales y financieras de los Giovanni son necesarias para mantener las cosas en marcha, pero no tienes el más mínimo interés en ellas. La asombrosa y ruinosa belleza de las Tierras de las Sombras te ha obsesionado desde que eras un niño. La atisbaste por primera vez en tu primer año de colegio, cuando viste a tu profesor morir de un ataque al corazón. Su espíritu no abandonó la escuela durante semanas, y aprendiste más de su fantasma que cuando estaba vivo. Nunca te ha gustado demasiado socializar con los vivos, ni siquiera con los góticos de tu instituto, que tomaban erróneamente tu obsesión con lo macabro como algo familiar. Para ti, la Noche Eterna no es sólo palabrería, es una *necesidad*. Nadie entiende el otro lado como tú. Ni siquiera tu propia familia.

Rompedor del Manto

Una vez que un Milliner firma para destruir algo, no para, no importa el tiempo que le lleve. Eres un saboteador, un especialista en demoliciones que quiere derribar el Sudario. Una fuga de gas aquí, un creativo incendio provocado allá, y "¡oh, qué tragedia!". Por fortuna, la buena gente de Inmobiliaria Milliner puede lograr una venta rápida para ayudar a pagar los gastos funerarios. Te beneficias del sufrimiento de tus víctimas y luego esclavizas a sus espíritus, socavando el Manto. En realidad, son todo ganancias.

Saqueador de tumbas

Antes de que fueras iniciado en el secreto familiar, quedaste decepcionado cuando descubriste lo árida y académica que era realmente la vida de un arqueólogo. Ahora tratas la arqueología como un detective trata sus casos. Interrogas a testigos (muertos), sigues pistas y descubres tumbas largamente olvidadas llenas de tesoros que funcionan como Grilletes para ancestrales espíritus de gran poder. Eres, ante todo, leal a tus primos Pisanob y, con la amenaza de los Heraldos de las Calaveras acechando a la familia, has comenzado a hacer acopio de las almas que esclavizas en lugar de entregárselas a los Giovanni.

Sibarita

Criado entre la élite, fuiste a las mejores escuelas, hiciste los amigos correctos y aprendiste a apreciar la cultura en todas sus formas. También fuiste iniciado en la tradición Dunsirn de canibalizar a tus enemigos y la refinaste hasta convertirla en una forma de arte. Aprecias las cosas más sofisticadas de la vida y saber defenderte en una fiesta nocturna con los Ventrue más arrogantes o los más altivos Toreador. Tus veladas son la comidilla de la ciudad. Si los comensales supieran lo que están comiendo...

Sicario

Cuando los foráneos piensan en los Giovanni, imaginan a un mafioso necromante, Tony Soprano con matones fantasmales. Tú eres una mitad de la ecuación, al menos. Nunca has sido bueno con la Necromancia, para decepción de tu Sire, pero eres jodidamente bueno partiendo rodillas y haciendo que los vivos hagan lo que necesitas que hagan. Puede que no te llamen para trabajos sutiles, pero cuando hay que entregar un mensaje de forma enérgica, tu teléfono está apuntado en marcación rápida.

Méritos y Defectos

Antropófago (Mérito de 1 punto)

La mayoría de vampiros no pueden comer comida, e incluso los que pueden tomarla por la fuerza, no obtienen sustento de ella. Como ellos, sigues sin poder aguantar la mierda que la mayoría de los mortales comen. La carne humana, en cambio, te proporciona gran placer. Puede estar guisada, frita o incluso cruda, puedes devorarla sin más e incluso obtener sustento. Hasta los demás vampiros miran de reojo al Vástago que devora a su presa, aunque los Dunsirn aplauden tu respeto por la tradición.

Además de los puntos de Sangre que puede proporcionar cada humano, puedes canibalizarlo y obtener aún más. Un humano normal puede proporcionar siete raciones (una por nivel de Salud), cada una de las cuales te proporciona un punto de Sangre.

Resistencia Consanguínea (Mérito de 1 punto)

Tu personaje no puede ser Vinculado por nadie que comparta su linaje mortal. Esto es, si perteneces por nacimiento a la familia Giovanni, no puedes ser Vinculado por nadie que naciera Giovanni, aunque aún puedes ser Vinculado por, digamos, un Pisanob del Clan Giovanni o por un Vástago de cualquier otro Clan. De igual manera, un Dunsirn con Resistencia Consanguínea no podría ser Vinculado por otros miembros de la familia mortal Dunsirn, pero podría ser Vinculado por un Milliner del Clan Giovanni.

Los Giovanni sospechan mucho de cualquiera del que se sepa que manifiesta esta peculiaridad. Aunque esta aberración sanguínea no ha sido documentada, unos cuantos entendidos Giovanni tienen una idea básica de lo que hace. Normalmente, suele estar asociado a ser un joven sabelotodo y rebelde al que hay que humillar. No es tan injusto como suena; es probable que una resistencia a ser Vinculado se haga evidente porque los castigos no están funcionando. Un personaje del que se descubre que posee este Rasgo probablemente se gane la hostilidad de su Sire como poco.

Mortuario (Mérito de 2 o 4 puntos)

Moriste. Quizás te asesinaron, o simplemente tuviste un accidente de coche. Fuese cual fuese la causa, pereciste. Pero tu Sire te consideraba demasiado útil o no podía dejarte ir. Fuiste Abrazado usando el ritual Recuerdo del Barquero (ver pág. 88). El Abrazo te dejó con cicatrices de tu muerte, un eterno conjunto de marcas como recuerdo de tu viaje al otro lado. También te dejó con el tirante y pálido aspecto de los muertos.

Además de la tradicional Debilidad de tu Clan, también sufres un desfiguramiento por tu tiempo como cadáver. Aunque eres capaz de sanarte como cualquier otro vampiro, las heridas no se curan completamente. Te quedan cicatrices de cada experiencia. Dependiendo de la naturaleza del daño, esto puede volver extremadamente difícil el trato social y puede disminuir tus puntos de Apariencia con el tiempo (incluso hasta 0). Sin embargo, tu tiempo al otro lado del Manto también te proporciona un don natural para la Magia de Sangre necromántica. La dificultad para las tiradas de Necromancia se reduce en 1. Este Rasgo cuesta 4 puntos para los personaje que ya tienen una Apariencia de 0 (como los Samedi y los Heraldos de las Calaveras) o 2 para cualquier otro Vástago. Es una condición increíblemente rara incluso entre los Giovanni, y básicamente desconocida fuera del Clan.

Los Giovanni con este Mérito suelen provocar las supersticiones de su Clan y son tratados con un evidente recelo, especialmente por los Anziani. Los personajes con el Mérito Mortuario no pueden poseer también el Mérito Incongruencia Sanguínea o Defectos similares como Monstruoso.

Incongruencia Sanguínea (Mérito de 5 puntos)

Los Giovanni con este atavismo son muy escasos. Los Vástagos que lo poseen no tienen la tradicional Debilidad de Clan Giovanni, la llamada Maldición de Lamia; su Beso no causa más daño que la propia pérdida de sangre. Sin embargo, estos vampiros adquieren una peculiar palidez tras su Abrazo; parecen cadáveres y ninguna cantidad de sangre ingerida puede colorear sus rasgos (como otros vampiros sí son capaces de hacer). De hecho, el portador de este Mérito se parece más a los ancestros Capadocios del Clan y tiene

un aire ligeramente enervante. Como resultado, todas las tiradas que implican un Atributo Social (Carisma, Manipulación o Apariencia) se realizan a +1 de dificultad.

Se suele rehuir a los Giovanni con este Mérito, ya que sus compañeros de Clan tienden a ser supersticiosos al respecto. Los personajes con el Mérito Incongruencia Sanguínea no pueden adquirir también el Mérito Mortuario.

Endogámico (Defecto de 1 a 5 puntos)

La endogamia, algo común en el incestuoso Clan Giovanni, puede tomar muchas formas. El Defecto Endogámico abarca toda clase de defectos físicos, mentales y emocionales. Con un punto, Endogámico es algo sencillo y discreto, como ojos demasiado juntos o una mandíbula protuberante (+1 a la dificultad en las tiradas de Apariencia). Endogámico de 3 puntos es más severo: una condición cardíaca congénita (para los mortales) o una incapacitante deformidad física (+2 a la dificultad en las tiradas apropiadas de Fuerza, Destreza o Resistencia). Alguien con Endogámico de 5 puntos está terriblemente inválido o discapacitado emocionalmente (cualquier cosa desde piernas atrofiadas e inútiles a un Trastorno permanente) de una forma acordada mutuamente entre el jugador y el Narrador. Las condiciones de la endogamia pueden ser discernibles de forma inmediata o no, aunque el coste de puntos debería estar relacionado con su magnitud, según decida el Narrador.

Caminante de las Sombras (Defecto de 6 puntos)

El Clan Giovanni está por naturaleza inexorablemente unido al reino más allá del Sudario. Los Giovanni que sufren este Defecto están tan vinculados a las Tierras de las Sombras que incluso en el mundo de los vivos deben interactuar con el de los muertos noche tras noche. Para los Caminantes de las Sombras, los objetos en el Inframundo son tan reales como cualquier cosa que encuentren en el mundo físico. Tales vampiros encuentran que los muros fantasmales pueden impedirles huir, los objetos fantasmales pueden golpearlos y los Poderes de los wraiths funcionan como si el Vástago estuviera al otro lado del Manto. Este Defecto es similar al Poder de la Senda de las Cenizas Mano Muerta (ver **V20**, pág. 168), excepto que para el Caminante de las Sombras está siempre activo y no permite de ninguna forma que el personaje perciba más allá del Manto.

El Narrador puede determinar que cierta topografía de las Tierras de las Sombras interfiere contigo. A menos que tengas alguna habilidad para hacerlo, no puedes ver las Tierras de las Sombras, así que tienes que tener cuidado de tantear tu camino, ya que, esencialmente, eres un ciego sujeto al paisaje del Inframundo. A discreción del Narrador, los muros inmateriales o los efectos ambientales pueden restringirte.

Disciplinas Combinadas

Compartir el Vigor del Amo (Dominación •••••, Necromancia •••)

Quienes siguen la Senda del Osario pueden invocar hordas de grotescos zombis para que obren su voluntad. Para esos pocos que han aprendido el secreto de este Poder, esos mortíferos guardianes pueden ser imbuidos con velocidad, fuerza o resistencia adicional.

Sistema: El jugador gasta un punto de Sangre y tira Astucia + Ocultismo. Cada éxito le permite imbuir a un zombi invocado mediante el Poder de Necromancia Hordas Tambaleantes (ver **V20**, pág. 174) con un punto de una Disciplina física (Celeridad, Fortaleza o Potencia) que el necromante posea. Por ejemplo, puede escoger gastar dos éxitos en el mismo zombi dándole 1 punto de Celeridad y 1 de Fortaleza o 2 de Celeridad. Sin embargo, el necromante no puede compartir una puntuación de una Disciplina superior a la suya propia. Por ejemplo, si Beniamino tiene Potencia 2, pero obtiene 3 éxitos en la tirada de activación, no puede dar a un zombi Potencia 3. El zombi retiene estas habilidades mientras permanezca animado.

Aprender este Poder cuesta 24 puntos de Experiencia.

Ojos de Mil Sombras (Auspex •, Necromancia •••)

Aunque no todos los que mueren se convierten en fantasmas, los muertos son legión. Están en tu habitación mientras duermes y caminan por los pasillos cuando trabajas hasta tarde. Este Poder permite a un necromante utilizar a los fantasmas de una zona determinada para que actúen como una especie de clarividencia fantasmal. Algunos miembros jóvenes del Clan se refieren a este Poder como "Vigilancia Espectral".

Sistema: El jugador gasta un punto de Sangre y tira Percepción + Ocultismo. Cada éxito amplía el efecto en 25 metros (o yardas), dando al necromante una mayor variedad de fantasmas a los que recurrir en un área mayor. Cuando este Poder está activo, el necromante puede ver a través de los ojos de todos los fantasmas que se encuentren dentro del área de efecto. Puede pasar de la percepción de un fantasma a la de otro a voluntad. Sin embargo, la visión del fantasma es lechosa, coloreada por el Sudario. Los residuos de recuerdos están esparcidos por todas partes y pueden confundir u ocultar pequeños detalles del mundo vivo.

Aprender este Poder cuesta 12 puntos de Experiencia.

Rituales necrománticos

Comunión con la Muerte (Ritual necromántico de nivel uno)

Los Giovanni han pasado siglos fingiendo, asegurándose de que nadie pueda cuestionar su devoción pública por la

El Manto

El Sudario, o Manto, es la membrana permeable que separa las tierras de los vivos y las de los muertos. El mundo en el que habitan los fantasmas (las Tierras de las Sombras, el Inframundo o como quieras llamarlo) ocupa el mismo espacio que el nuestro. Estamos en él ahora mismo. Es como una doble exposición en la película de una vieja cámara. Los fantasmas caminan por los mismos salones que nosotros, pero son más parecidos al *recuerdo* de esos salones. Nos acechan, pero nuestro mundo los acecha a ellos. La mecedora favorita de la abuela puede haber quedado destruida, perdida cuando se fue a vivir a la residencia de ancianos, pero aún está ahí para ellos. Los wraiths viven en los restos de nuestros recuerdos. Nos vigilan, pero no siempre nos ven con claridad. Nuestro mundo resulta distorsionado y pálido, un espejismo visto a través de lechosas cataratas.

Para los fantasmas es posible cruzar el Manto, dadas las circunstancias adecuadas. Algunos fantasmas pueden poseer humanos de una forma similar a Dominación ••••• (ver **V20**, pág. 151). Otros pueden manifestarse.

Iglesia Católica. Sin embargo, en privado, la familia suele realizar sus propias y retorcidas misas negras, en las que muestran su devoción al Dis Pater y obtienen poder de la oscuridad. Este ritual actúa como una lúgubre parodia de la comunión tradicional, al ingerir sangre literal (puede que incluso del padre) y consagrando al objetivo a la Noche Eterna.

Este ritual no se realiza en cada misa negra. Puede realizarse una versión acelerada y sin poder, pero el ritual completo es más enrevesado.

Sistema: El conjurador de este ritual no suele ser el beneficiario. Si son la misma persona, sufre un +1 a la dificultad de su tirada de activación. Se tarda una hora en completar Comunión con la Muerte. El objetivo del ritual obtiene una bonificación de +2 dados en todas las tiradas de Necromancia durante una noche por éxito obtenido en la tirada de activación.

Recuerdo del Barquero (Ritual necromántico de nivel cinco)

Este extraño ritual es para el raro caso en el que un candidato haya sido asesinado antes de ser Abrazado y se determine que es demasiado valioso para perderlo. El conocimiento de este ritual es custodiado celosamente, por no decir absolutamente, por ciertos Giovanni Premascine.

Sistema: El conjurador tiene acceso tanto al cadáver como a uno de los Grilletes del objetivo, puede que obtenido al usar el ritual Grillete Desenterrado (ver **V20**, pág. 183). Se tardan 8 horas (menos una hora por éxito) en realizar Recuerdo del Barquero.

El cadáver debe estar relativamente intacto para que el ritual funcione, y el objetivo debe haber sido un Ghoul antes de morir. Si el necromante que realiza el ritual *no* era su Domitor, debe tener Vitae del Domitor por valor de un punto de Sangre. La Generación del Vástago que concede el Abrazo (normalmente el conjurador del ritual, aunque no siempre) determina cuánto tiempo puede haber pasado desde la muerte del objetivo, ya que la Vitae poderosa tiene un efecto más potente.

Generación de quien Abraza	Tiempo muerto
Decimotercera	12 horas.
Duodécima	1 día.
Undécima	2 días.
Décima	3 días.
Novena	4 días.
Octava	5 días.
Séptima	1 semana.
Sexta	2 semanas.

Primero, debe limpiarse y prepararse el cuerpo del objetivo y vaciarlo por completo de sangre o fluido de embalsamar. Entonces, el necromante dibuja una serie de símbolos en el cuerpo destinados a servir de marcadores para que el espíritu aprenda de nuevo a usar su cuerpo. En el clímax del ritual, el Vástago que realiza el Abrazo derrama su Vitae en la boca del objetivo, y el Abrazo continúa de forma normal. Cualquier herida sufrida antes del ritual (incluyendo la causa de su muerte y cualquier descomposición) se cierra, pero no sana del todo y deja cicatrices en el cuerpo del recién Abrazado. Además, el tiempo pasado por el objetivo al otro lado del Sudario deja una marca en él, otorgándole la aspecto ceniciento de los Heraldos de las Calaveras, además de dotarle de una mayor facilidad para la magia necromántica (para más información ver el Mérito Mortuario, pág. 86).

Trasfondos

Esclavos Espirituales

Este Rasgo representa el dominio que posees sobre un fantasma o varios. Normalmente, esta influencia es en for-

Manifestarse (habilidad fantasmal)

Este arte permite al fantasma manifestarse bajo la forma de un cuerpo mortal que refleja su irregular recuerdo de su yo vivo. Sin embargo, la personalidad del fantasma coloreará su apariencia. Un Espectro lleno de rabia resplandecerá de ira, su rostro estará marcado por la intensidad, mientras que una sombra triste parecerá frágil y descolorida o diluida. Todas las sombras manifestadas son frías al tacto y parecen constantemente distraídas (un efecto secundario de la concentración necesaria para mantener esta forma). Aunque la mayoría de testigos no se darán cuenta de que hay algo raro en un fantasma que usa esta habilidad, quienes lo conocían bien en vida pueden apreciar las diferencias.

Sistema: La sombra gasta dos puntos de Pasión (ver **V20**, pág. 385) y tira Fuerza de Voluntad; cada éxito le permite permanecer sólido durante una escena. Sufre daño como los mortales mientras esté en esta forma, obteniendo los siete niveles de Salud estándar. Sin embargo, si se le "mata" estando en esta forma, sencillamente es expulsado de vuelta a las Tierras de las Sombras, donde debe descansar para recuperarse durante un número de días igual a su reserva de Pasión. También puede gastar Pasión y activar Poderes mientras está manifestado y usar sus Rasgos en el mundo físico como si estuviera en las Tierras de las Sombras.

ma de *Catene* o Grilletes, ya sea algo que el fantasma valoraba en vida o, posiblemente, un objeto o lugar aleatorios al cual el *spirito* ha sido vinculado mediante un ritual necromántico. De cualquier forma, tienes influencia sobre el espíritu y puedes intimidarlo amenazando su Grillete. Alternativamente, podrías tener información sobre los objetivos del espíritu y controlarlo al ayudarle u obstaculizarlo.

Se asume que todos los esclavos espirituales tienen estadísticas similares a las de un difunto reciente (ver **V20**, pág. 385). Sin embargo, los niveles superiores de este Trasfondo podrían reflejar espíritus más poderosos a discreción del Narrador.

- • Tienes influencia sobre un *spirito* débil.
- •• Tienes influencia sobre dos fantasmas menores o uno de mayor poder.
- ••• Eres el jefe de tres fantasmas menores o de menos que pueden hacer más.
- •••• Cuatro fantasmas están bajo tu poder, o menos más fuertes.
- ••••• Has dominado a cinco fantasmas débiles o a menos más talentosos.

Memento de Morte

La muerte deja su marca en el mundo que la rodea. Puntos fríos, lugares donde la luz parece demasiado pálida, los colores son desvaídos y están desteñidos. A veces, algo se filtra en los objetos que rodean una muerte de tal forma que los mancha para siempre. El diván de desmayos en el salón de un asesino en serie victoriano o el retrato que cuelga en la pared de su matadero, por ejemplo. La madera ennegrecida de la tarima de la hacienda del tío Vittorio, reclamada de un barco en cuarentena que fue quemado para purificar a sus pasajeros aún vivos. Los libros encuadernados con la piel del monje que los escribió, grabados a partir de su cuerpo aún vivo y encuadernados por él mismo en sus últimos momentos. Pero los mementos de muerte más comunes son las armas de un asesino. Los escalpelos de asesinos en serie y los sables de criminales de guerra. Cachiporras y revólveres, horcas y poncheras. Cuanta más muerte impregne al objeto, más poder absorbe.

Este Trasfondo te proporciona uno o más de estos mementos de muerte, permitiéndote beneficiarte de las energías ambientales cuando usas Necromancia. Debes tener la reliquia (o reliquias) contigo para recibir la bonificación. Por esta razón, muchos necromantes usan un apartado santuario especial para su trabajo ritual.

- • Tienes una reliquia menor. Bonificación de 1 dado en las tiradas de Necromancia.
- •• Tienes una reliquia de poder medio o dos reliquias menores. Bonificación de 2 dados en las tiradas de Necromancia.
- ••• Tienes varias reliquias razonablemente poderosas. Bonificación de 3 dados en las tiradas de Necromancia.
- •••• Tienes una reliquia muy poderosa o un par de objetos menos poderosos. Bonificación de 4 dados en las tiradas de Necromancia.
- ••••• Tienes una reliquia increíblemente poderosa o un par de objetos poderosos. Bonificación de 5 dados en las tiradas de Necromancia.



LA SOMBRA

«Tragad oscuridad, ¡entregad vuestro año!»

— Ray Bradbury, *El árbol de las brujas*

Juego de sombras

Primero empezó la batería, martilleante, primitiva, como un latido. Entonces las guitarras comenzaron a gritar. Sarah dejó que ambas inundasen al público antes de cantar una nota para seguirlas. Se llenó de un dolor y una ira tan tangibles que casi podía sentirlas, y entonces comenzó la canción.

Dejó que su voz fluyese a través del público, empujada por el ritmo de la música. Gradualmente, los oyentes dejaron de gritar a sus amigos o al camarero, y se volvieron hacia el escenario. Dejaron incluso de comprobar sus teléfonos. Bien. Ahora tenía su atención. Normalmente no le preocupaba mucho lo que su comida opinase de su música, pero hoy tenía un plan distinto.

Era un buen público, tan lleno de góticos como de costumbre, pero algunos punkies y hasta algunos ravers se estaban preguntando de qué iba todo aquello. Tampoco eran sólo adolescentes, lo cual era excelente, porque los más adultos llevaban furiosos más tiempo. Necesitarían esa ira cuando estuvieran saliendo a rastras de la tierra más tarde esa misma noche.

Sarah había estado preocupada por el tamaño del lugar, pero el público lo había llenado bien. Normalmente, reservaba sitios menores. Si la gente no podía entrar, hacía que tuvieran más ganas de ver lo que se habían perdido. La banda hacía menos dinero así, pero el dinero no era importante. Ser parte de un bolo tan a rebosar que el público se convertía en un único y aullante Gestalt hacía de ellos una comunidad, aunque sólo fuera por una noche, y hacía todo mucho más fácil.

Tras otra canción rock, era el momento de reducir el tempo y atraerlos. El volumen de la banda también bajó, ya no ensordecía al público, haciendo que se acercasen para escuchar. La letra de la canción era una metáfora. Hablaba de opresión y de los que hacían dinero con el trabajo de otros. Según cantaba, Sarah estiró el brazo hasta tocar las sombras y las dejó jugar por los muros de la sala. Entre parpadeos, las figuras se doblaban por el sufrimiento y el esfuerzo. Las ciudades y factorías masticaban las almas de la gente mientras "ellos" reían y engordaban sus beneficios.

Sarah dejó que su voluntad permease la música, que su poder inundase las mentes de quienes escuchaban. Para cuando la canción estaba terminando, el público entonaba el estribillo con ella. Entonces dejó de cantar y señaló a los asistentes con el micrófono.

—¡Haced que os oigan! —les gritó y el público gritó en respuesta—. ¡Hacedles saber que no vamos a soportar esto más!

El público estalló como respuesta. Todos y cada uno de ellos estaban furiosos por un centenar de razones distintas, la música elevaba su pasión. El alcohol también había ayudado; Sarah siempre se aseguraba de que fuera barato y fácil de conseguir en cada bolo. El público rabiaba. Unas pocas canciones más y estarían en frenesí, listos para ser liberados y destrozar la ciudad.

Serían el nuevo ejército de Sarah. Unos pocos incluso se convertirían en reclutas; el Sabbat que esperaba fuera de la ciudad necesitaría una vanguardia. El asalto comenzaría de verdad con la ciudad en llamas y todos sabrían que Sarah lo había hecho posible. Si el Obispo cayese durante el conflicto, Sarah no tenía apenas dudas de quién sería el elegido para reemplazarlo.

UNA HISTORIA EN LA SOMBRA

Todo es una cuestión de poder. Puedes disfrazarlo como quieras, pero siempre se reduce a eso. Deberíamos comenzar con la historia, no porque sea tradición, sino porque la historia nos enseña a no repetir los errores de otros. Aprende de ella, porque si no puedes hacerlo mejor que nuestros antepasados, ¿de qué sirves?

Antes de que sigamos, debería subrayar que no somos un Clan. Usamos el término ocasionalmente, pero no se ajusta a nosotros. Un Clan es un grupo social, un conjunto de gente de ideología similar o Sangre semejante sin mejor razón para reunirse que compartir un interés común. Los Clanes son patéticos. Nosotros no somos el "Clan Lasombra". Somos "Los Lasombra", quienes se ganaron su nombre demostrando que tenían derecho a tenerlo. No te elegimos para que te nos unas; se te da una oportunidad de demostrar que eres digno.

Tomamos de cualquiera que se cruce en nuestro camino, pero no porque sintamos que tenemos derecho o porque sea justo. Tomamos porque podemos, no necesitamos justificación. Sin embargo, no somos matones que tomemos de manera impulsiva; escogemos a nuestros objetivos con cuidado y paciencia. Lo que nos hace peligrosos es que planeamos nuestros golpes. Cada movimiento se realiza con astucia, organizando silenciosamente las piezas para que se adecuen a nuestros propósitos. Cuando llega el golpe, lo hace sin piedad y sus resultados son una inevitable conclusión. Eso es por lo que deberías temernos.

LA SOMBRA DE CAÍN

Pero estoy divagando un poco. Has venido aquí porque querías conocer nuestra historia, así que déjame comenzar por el principio. El primer Lasombra fue Caín. Sí, ese Caín. ¿Crees que es arrogante trazar nuestro linaje hasta el primero de nosotros? ¿Cómo puedes dudarlo? A Caín se le encargó dar un regalo a Dios y cuando fue rechazado, eliminó a la competencia. Como castigo, recibió un vasto poder y la inmortalidad. ¿Qué leyendas crearon Abel o Seth? ¿Son algo aparte de polvo a pesar de toda su virtud?

Aunque el primero en llevar el nombre Lasombra pertenecía a la Tercera Generación, nunca hemos olvidado a nuestro abuelo, la fuente de todo poder. No es coincidencia que algunos lo veneremos como a un dios marino. Nos enseñó la senda del océano. Quizás es por lo que nos sentimos atraídos por él. Es Caín llamándonos, y una noche volveremos a encontrarnos con él cuando hayamos demostrado nuestra preeminencia.

Puede que creas que me he olvidado de la Segunda Generación, pero no es así. Demostraron ser débiles y permitieron que sus Chiquillos los consumieran. Francamente, es todo lo que necesitamos saber de ellos, una nota a pie de página en la historia de los Cainitas. Sin embargo, el poder de su Sangre es digno de mención. Puedes preguntarte quiénes de entre la Tercera Generación lo robaron para sí. Estamos seguros de que uno de ellos fue aquél a quien ahora llamamos Lasombra. Respecto a los otros dos, la Brujah original pudo haber sido una, que sería la razón de que resultara tan suculenta para su Chiquillo Troile. Ventrue probablemente reclamó al restante, lo que explicaría por qué sus seguidores se creen tan especialísimos.

Ciudades se alzaron y cayeron, tal y como tienen costumbre hacer. La Primera y la Segunda, y después Cartago, Roma, Bizancio. Frota, aclara y repite. ¿Hay alguna duda de por qué los Lasombra no hemos querido sentarnos en esos frágiles tronos? Aquí yace otra lección. El poder temporal es temporal. El gobierno de los reyes nunca perdura. Siempre hay alguien en las sombras codiciando tu poder. Creo que puedes adivinar quién podría ser.

SANGRE EN LAS OLAS

Según los enfrentamientos entre los Clanes comenzaban a resolverse y los Cainitas marcaban su territorio, reclamamos algunas tierras alrededor del Mediterráneo en las penínsulas Ibérica e Itálica y la Grecia continental. Sin embargo, como siempre, nos vimos atraídos por el mar. El comercio era dinámico y lucrativo en aquel entonces, y los barcos mercantes surcaban constantemente las negras aguas. Asaltamos estos tímidos buques de carga que atiborraban las aguas. Ocultando nuestros propios barcos en las sombras, nos precipitábamos sobre ellos durante la noche. Pocos supieron siquiera qué les había golpeado antes de que todo hubiera acabado. Siento cierta nostalgia por aquellas batallas marítimas en las que masacrábamos y nos dábamos un festín con aquéllos que se enfrentaban a nosotros.

Podríamos habernos vuelto indolentes con las riquezas que robamos, pero el lujo era sólo un extra. Verás, para un Lasombra no se trata sólo de ganar o derrotar (en sus muchas definiciones) a nuestros oponentes. Buscamos mostrarles a ellos y a sus aliados la absolutidad de nuestra victoria. Sin embargo, una victoria fácil no es una verdadera victoria. Estamos enzarzados en una batalla constante para demostrar el valor de ser un Lasombra. Siempre debemos probar nuestro valor a quienes poseen la única opinión que importa: los demás Lasombra, y no son fáciles de impresionar. Hacerlo requiere pensar de forma radical. Los Lasombra saben cómo enfrentarse a un problema lateralmente, nunca como sospecharían nuestros enemigos. Por ello, también valoramos la sutileza; no necesitas ser un rey para gobernar. Quienes ejercen el control sin los arreos del mando son los que verdaderamente tienen el poder. Cualquiera con una corona puede gritar órdenes y esperar obediencia, la obediencia sin tales objetos es la marca de un auténtico amo.



La conquista del Mediterráneo por parte de Alejandro Magno destruyó a muchos de nuestros viejos aliados y alianzas... o, como preferimos decir, demostró que ya no nos eran útiles. Sin embargo, los tiempos cambian y quienes no pueden cambiar con ellos no son Lasombra. No nos gusta perder, pero reconocemos que a veces pasa. Es la naturaleza del desafío y es por lo que debemos continuar poniéndonos a prueba. Una noche, cada uno de nosotros nos veremos superados. Es nuestro trabajo hacer esa tarea tan difícil que sólo un adversario realmente digno pueda lograrlo. Después, retornamos y lo superamos a su debido tiempo, al haber aprendido de nuestro encuentro previo.

Al caer el Imperio persa, nos extendimos por la tierra buscando nuevos lugares en los que ponernos a prueba y tomar el poder. Como esperábamos, los Ventrue estaban arraigados en Roma y las cortes europeas. Por ello, hicimos lo que siempre hemos hecho: aguardamos y aconsejamos desde las sombras y buscamos la siguiente oportunidad.

ROMA Y LA NUEVA RELIGIÓN

Mientras imperios se alzaban y caían, Roma parecía eterna. No importaba cuánto se prolongase o cuántos malos emperadores tuviese, el imperio sobrevivía de alguna forma. Trajo estabilidad y organización a la mayor parte de Europa y Oriente Próximo, así que era la opción obvia para nuestra siguiente estrategia. Los crédulos Ventrue se consideraban los señores de Roma (tanto como los vampiros gobiernan verdaderamente cualquier cosa en la sociedad mortal) y algunos se preguntaban por qué nosotros parecíamos asumir menos poder. La verdad es que no teníamos interés en construir un imperio; sólo queríamos controlar uno. Permitimos que los Ventrue hicieran el trabajo duro de empujar las piezas por el tablero al creer tener poder, mientras nosotros tomábamos de sus ganancias lo que queríamos. Tristemente, tuvimos que escuchar a los Ventrue y los Brujah lloriquear acerca de Cartago durante siglos. La verdad es que si Cartago hubiera sido realmente importante la habríamos tomado de manos de ambos. Por desgracia, los Ventrue demostraron ser más hábiles de lo que habíamos creído y, cuando llegó el momento de arrebatarles las riendas, resultó ser difícil. No imposible, por supuesto, estamos hablando de los Ventrue, pero tuvimos que tomar un camino distinto, y malgastar años planeando el proceso no fue una pequeña molestia para nosotros.

Nuestra nueva dirección hizo uso de una secta religiosa que habíamos estado vigilando esperando que se convirtiese en

algo útil. El cristianismo era una religión de mártires, lo que hacía de ella un lugar excelente donde encontrar agentes devotos. Demostró que podría sobrevivir tras varios siglos de persecución bastante entusiasta, de la que fuimos parcialmente responsables a fin de ponerla a prueba. Con un poco de trabajo por nuestra parte, ayudamos a Roma a llegar a entender los beneficios de adoptar el cristianismo como su religión estatal. Nuestra meta era crear un legado duradero que apartara el poder de los Ventrue. Decidimos crear una nueva forma de estructura de poder y el cristianismo fue nuestro instrumento.

Sólo piénsalo: ¿"La sangre"? ¿"La resurrección"? ¿Todo el sufrimiento y sólo un poderoso sacerdote y la dulce sangre de Jesús para limpiarlo? Nada de eso es una coincidencia. Siempre he dicho que la Iglesia Católica es nuestro mayor triunfo: un culto a la muerte disfrazado como una forma de salvación.

Cuando Constantino se convirtió en el primer emperador cristiano de Roma, usó la religión para unir a las gentes del imperio. Organizó un concilio en Nicea para regular las creencias y tradiciones de la religión para evitar que se fracturasen, al menos durante un tiempo. Incluso cuando las Iglesias Oriental y Occidental terminaron por separarse, el centro aguantó. Con el tiempo, hasta Roma cayó, pero el cristianismo sobrevivió y con él, nuestro poder. Mientras los Ventrue lloraban por su gloria perdida, el cristianismo mantuvo unida Europa en el vacío de poder. Hundimos profundamente nuestras garras en la fe, ayudando a edificar su poder y ha demostrado valer lo invertido una y otra vez.

EL ERROR DE LA INQUISICIÓN

Dado el gran amigo que demostró ser el cristianismo para los Lasombra, no debería haber sido ninguna sorpresa que también abrazásemos el Islam cuando apareció. Cierto, nuestra posición en Oriente Próximo era más precaria, pero el pilar contra la sangre aseguró que cualquier Cainita en la fe musulmana hubiera llamado nuestra atención. No, lo realmente difícil fue cuando las fuerzas cristianas y musulmanas chocaron, con Lasombra en ambos bandos. Esto fue especialmente evidente en el siglo XI, cuando el Cid lideró a las fuerzas españolas contra los musulmanes de Iberia. El fervor que el Cid inspiraba alcanzó hasta a los Lasombra cristianos, que decidieron llevar las cosas demasiado lejos y dedicarse a eliminar a los moros de Iberia. Se autodenominaron la "Reconquista en la Sombra" y se convirtieron en una pequeña pero devota orden de Cainitas. Aunque alcanzaron sus metas en 1492, algunos Cainitas no han olvidado ni perdonado. Según las relaciones entre cristianos y musulmanes empeoran en la actualidad, oímos diversos rumores de que esa organización podría reaparecer de nuevo.

Esto demuestra que no importa lo duro que trabajes para mantener las cosas organizadas, antes o después siempre llega alguien para echarlo todo abajo. La Inquisición fue otro fallo por nuestra parte. Nos volvimos arrogantes respecto a nuestro poder dentro de la Iglesia y decidimos ver si podíamos usarlo como arma para controlar más directamente a la humanidad. Todo ese fervor religioso podía ser canalizado y dirigido contra nuestros enemigos y todo lo que debíamos hacer era sembrar unos cuantos mitos sobre el indestructible poder demoníaco inherente a ciertas criaturas de la noche y dirigir al ganado para que "exorcizase" estratégicamente a quienes habían sido "corrompidos" por ellas.

Por desgracia, el plan funcionó demasiado bien. En lugar de acobardarse por el poder de las criaturas que los mandamos atormentar, se vieron inspirados por él. Decidieron organizarse y buscar más de tales criaturas para eliminar la calamidad que los azotaba. Aquéllos de los nuestros que trataron de detenerlos fueron descubiertos y asesinados, nuestros Poderes de sombras únicamente reforzaron sus aseveraciones de nuestra herencia demoníaca. Así que decidimos retirarnos; después de todo, no tenía sentido arriesgar nuestras propias vidas cuando la Inquisición podía destruir a unos cuantos más de nuestros enemigos.

Toda la situación fue, sinceramente, un ventilador de mierda de proporciones épicas. Como puedes imaginar, provocó preocupaciones sobre la calidad de nuestros líderes. Debería destacar a lo que me refiero cuando hablo de líderes en referencia a los Lasombra. Éramos liderados por los más fuertes, pero también por quien demostró que podía llevarnos a mayores riquezas. Como grupo, no jugamos bien en equipo y la traición es una forma simple y brutal de asegurarse de que asciende la gente correcta. Esto estaba a punto de hacerse violentamente evidente.

CAMBIO EN EL LIDERAZGO

Con la quema y masacre de "Vástagos" que se desarrollaba por toda Europa, unos pocos de nosotros decidimos que era necesario un cambio de líder. Gratiano de Veronese era uno de nuestros más respetados Antiguos, que había demostrado su valor por su habilidad y no por su linaje. Su posición y elocuencia le otorgaron mucho apoyo, incluso cuando el otro Chiquillo de Lasombra, Montano, se oponía diametralmente a él. En el corazón del Clan, las tramas y contratramas se urdían mientras Europa ardía. Al final, Gratiano hizo la jugada definitiva y, con un pequeño grupo de seguidores, irrumpió en el bastión de nuestro Antediluviano y Diabolizó a Lasombra.

Tras aquella noche, la discusión se volvió irrelevante: los dignos habían tomado lo que merecían y los débiles habían sido vencidos. No había más que discutir. Sensatamente, Montano decidió huir. Es interesante que Gratiano decidiese no liderar a los Lasombra. En su lugar, tomó un puesto de Arzobispo y usa su poder para mantener vacante el puesto de líder. Quizás aprendiese la primera lección: ser un líder simplemente te convierte en objetivo, no importa lo poderoso que seas.

Por fortuna, la sociedad Cainita estaba teniendo demasiados problemas con la Inquisición para aprovecharse de nuestra lucha por el poder. No sólo los fieles estaban dando caza a los vampiros de forma generalizada, sino que los Cainitas más jóvenes estaban aprovechándose del caos y ajustando algunas cuentas. Los Antiguos solían usar a sus Chiquillos como carne de cañón, pero otros jóvenes se vieron liberados de sus ataduras por la muerte de sus Sires. Manadas errantes de vampiros se reunían por protección mutua en medio de esa anarquía y comenzaron a cazar a los Antiguos que habían demostrado despreciar tanto sus no-vidas.

Aunque nosotros consideramos el asunto una forma excelente de purgar a la sociedad Cainita de indolentes, otros vampiros quisieron preservar desesperadamente el *status quo*. Siete Clanes se espabilaron y formaron una alianza. Usaron su poder combinado para ocultarse de los mortales y, temblando de miedo, esperaron a que pasara la tormenta. Ése es el origen de la gran y poderosa Camarilla: toda una Secta de pusilánimes. Para nuestra sorpresa, el cobarde plan de la Camarilla para esconderse bajo una piedra de hecho funcionó. Los vampiros se convirtieron en mitos y la Inquisición perdió su fervor. Una alianza de siete Clanes fue todo un logro mucho más impresionante por su poder que por la inadecuada suma de sus partes. Cuando finalmente dejaron de esconderse, estos autodeclarados señores de la sociedad vampírica ofrecieron una amnistía para todos aquéllos que se unieran a su nueva orden. Los viejos crímenes serían perdonados y se iniciaría una nueva era.

Y una mierda.

EL SABBAT

Teníamos claro que la destrucción del más Antiguo de nosotros, algo que veíamos como un motivo de orgullo, era el más terrible de los crímenes para la Camarilla. Tampoco había forma de que fuésemos a hincar la rodilla ante una organización de débiles cuando habíamos destruido a un ser más poderoso de lo que ninguno de ellos pudiera imaginar. Declinamos la oferta, diciéndoles a los Ventrue por dónde podían meterse sus supuestas Tradiciones (que en realidad eran viejas leyes que habíamos decidido ignorar hacía siglos).

Aunque podíamos sencillamente haber seguido adelante con nuestros asuntos de forma normal, la Camarilla rechazó dejarnos en paz. Declaró que cualquiera que no se uniese a su ridículo club social era el enemigo. Temblando de risa en lugar de miedo, organizamos nuestras defensas. Sin embargo, quiso la suerte que no fuéramos el único Clan que rechazó la invitación. Los Tzimisce demostraron ser un aliado dispuesto, incluso aunque sus afirmaciones de haber destruido a su Antediluviano eran claros intentos de robarnos nuestra gloria y aparentar ser nuestros iguales. Los otros cuatro Clanes que decidieron permanecer en la barrera demostraron no sernos de ninguna utilidad. Los Assamitas ya habían dejado que los Tremere les arrancaran los dientes, no se podía confiar en los Setitas ni en los Giovanni, y los Ravnos eran una carga de cualquier forma. Sin embargo, hubo muchos renegados de cada uno de los otros once Clanes que quisieron unirse a nuestra nueva causa. El buen juicio de evitar a la Camarilla y rechazar creer sus mentiras se convirtió en el requisito de entrada básico de nuestra contraorganización. La llamamos Sabbat, tomando el nombre que los cazadores de brujas usaban para los "*sabbat* de brujas" con los que nos confundían. Es un nombre que desde entonces ha significado libertad y poder.

UN NUEVO MUNDO

Aunque nos defendimos con éxito de los intentos de la Camarilla de controlar la sociedad Cainita, Europa se estaba volviendo peligrosa. Los restos de la Inquisición aún operaban y podían inflamarse en cualquier momento. Los Antiguos de la Camarilla que habían sobrevivido a la rebelión de los Anarquistas eran más poderosos y peligrosos. También estaban atrincherados en las ciudades, dificultando que los recursos del Sabbat pudieran afianzarse.

Fue un tiempo glorioso para nosotros. Puestos a prueba hasta nuestro límite, nos libró de los débiles tanto entre nosotros como dentro del Sabbat. A cambio, los dignos se dieron un festín con la sangre de quien desearon. Éramos libres de toda ley salvo la de nuestros corazones, y fue en igual medida peligroso y glorioso.

Pero si debíamos perdurar, necesitábamos un lugar fuera de los bastiones de la Camarilla. Por suerte, todo un nuevo mundo se abrió en el Oeste. Donde los Antiguos de la Camarilla veían gente primitiva y desiertos, nosotros vimos oportunidades. Con muchos de nuestros hermanos y hermanas del Sabbat, dejamos Europa y sus polvorientos salones a los igualmente polvorientos Antiguos de la Camarilla. Aunque fue difícil empezar de cero en villas y ciudades que apenas merecían tal nombre, perseveramos. Teníamos un lienzo en blanco que urbanizar como nuestros terrenos de Caza personales.

Desde allí nos asentamos en las sombras de esta nueva América. Ésta había abrazado nuestra causa: dar la bienvenida a todos los que pudieran demostrarse dignos. La Camarilla terminó por venir, pero los estábamos esperando. Y como hicimos con Roma, dejamos que los Ventrue pretendiesen construir grandes rascacielos e imperios financieros que abarcaban todo el mundo. Entonces tomamos de ellos lo que se nos antojó.

Ahí es donde estamos ahora: una centelleante jungla urbana donde las viejas tradiciones sociales ya no importan. Aquí puedes reclamar lo que puedas tomar y el poder se da a quienes se lo han ganado por derecho y no por linaje. Aquí, la noche y las sombras nos pertenecen.

LOS LASOMBRA EN LAS NOCHES ACTUALES

UNA ASOCIACIÓN DE RENEGADOS

Como puedes imaginar, organizar un grupo de asesinos, ladrones y gente poderosa, todos ellos egoístas, vanidosos y agresivamente ambiciosos, no es una tarea fácil. La vida entre los Lasombra es un continuo juego del ratón y el gato, de política y asesinatos. La mayoría considera esto una debilidad, pero nosotros lo vemos como una forma de deshacernos de los débiles. El juego es eterno y perder significa morir. Si no puedes aceptar eso, no eres apto para ser un Lasombra. Cada uno de nosotros, desde el más bajo Neonato al más alto Obispo, está calculando cómo clavar un cuchillo en la espalda de su enemigo mientras vigila para asegurarse de que nadie hace lo mismo con él.

El juego tiene pocas reglas, aunque romperlas y salirte con la tuya se considera una medalla de honor. Nadie va a decirte nunca las reglas, pero se reducen a "no seas estúpido". La mayoría de Lasombra reconocen que lo que es bueno para los Lasombra en conjunto es al menos favorable para sus miembros. Actuar contra un superior poderoso sólo por diversión cuando tiene un buen plan en marcha se considera de mala educación. También es de novatos usar el método más sencillo para deshacerse de los tuyos; a menos que puedas salirte con la tuya, por supuesto. Aunque los Lasombra suelen ser más pragmáticos, sus planes pondrían en evidencia al satírico Maquiavelo. Todo Lasombra quiere que las últimas palabras de su enemigo sean: «Ah, ya veo. Bien jugado».

EL REFLEJO TRAICIONERO

Hay muchos rumores sobre por qué los Lasombra no tienen reflejo. Algunos dicen que son demasiado deshonestos como para que ni siquiera un espejo vea lo que son en realidad. Otros dicen que dieron sus reflejos para tomar poder de las sombras. Algunos sugieren que demostraron ser tan despreciables que ni siquiera su reflejo quiere tener algo que ver con ellos. Hay incluso quienes creen que los Lasombra mataron a su propio reflejo, para evitar que algún día se alzase para desafiarlos.

Sea cual sea la verdad, este defecto a veces es una ventaja. Un asesino Lasombra podría moverse sigilosamente con facilidad sin ser visto por alguien que se estuviera mirando en un espejo. Aunque una película puede capturar la imagen de un Lasombra, las cámaras que usan espejos para redirigir la imagen no lograrán registrarlo. Dicho esto, ser incapaz de verte realmente a ti mismo es una molestia que no deja de aumentar. Suele exasperar a la psique del Lasombra que se pregunta si sigue teniendo el aspecto que tenía antes. ¿Confían en que la cámara o el artista hayan reproducido un retrato veraz? Si no es así, ¿qué están ocultando? Aunque la mayoría de los Lasombra ignoran tales molestias, algunos pueden desarrollar obsesiones o incluso compulsiones.

LOS AMIGOS DE LA NOCHE

Aunque todos los Lasombra se consideran iguales, algunos son más iguales que otros. Incluso entre los que han demostrado ser dignos hay algunos que sobresalen por encima del resto. Los Amigos de la Noche son un autodenominado grupo situado en el corazón de los Lasombra. Tienen muchos nombres, dependiendo de la lengua de moda del día, como: "Brether Nokw", "Amies Noires" y "Amici Noctis", pero sus objetivos son siempre los mismos. Deciden quién juzga en las Cortes de la Sangre y comparten sus recursos entre sí para mantenerse en lo alto de la colina.

Sin embargo, los Amigos de la Noche no son un pequeño club social, y la mayoría de Lasombra que sobreviven un siglo o más son invitados a unirse sin aspavientos. Todo se reduce a que los Lasombra son mejores que el resto de Clanes y necesitan establecer criterios más exigentes. Demostrar que eres digno de ser un Lasombra sería una prueba de que formarías parte de la élite de cualquier otro Clan, así que ganarte un lugar entre la élite de los Lasombra lleva algo más de tiempo y esfuerzo. Aunque en este pozo de víboras la longevidad suele equivaler a la valía, no todos los "Amigos" son Antiguos. Muchos jóvenes Cainitas que muestran un talento excepcional son introducidos tras una cruzada especialmente exitosa o tras la creación de una nueva forma de Disciplina.

Los Amigos de la Noche son esencialmente el *status quo* del Clan Lasombra. Trabajan juntos para asegurarse de que las cosas sigan exactamente como están. Con su combinación de edad, experiencia, sabiduría y crueldad, pocos pueden hacerles frente. Esto no quiere decir que el Clan se anquilose bajo la tradición; los Amigos de la Noche se dedican a buscar el avance y la adaptación de los Lasombra, pero, aun así, tienen una idea clara de cómo quieren que sucedan los cambios y el poder de asegurarse de que así sea. Son "el hombre entre bambalinas" que dirige a los Lasombra desde las sombras.

LAS CORTES DE LA SANGRE

Sin embargo, no confundamos la existencia de los Amigos de la Noche con complacencia. Los Lasombra saben que la única forma de ponerse verdaderamente a prueba es contra un igual: otro Lasombra. Esto conduce de forma natural a ciertas fricciones entre los nuestros. Para asegurarse de que el Clan no se disuelve bajo el peso de todas estas luchas internas, se ha desarrollado un sistema de tribunales para lidiar con la mayoría de las disputas. Estas "Cortes de la Sangre" no se reúnen tanto para imponer castigos como para conceder permiso. No les importa quién rompe las reglas, quién empezó o quién ha sido injusto con quién. Lo que les importa son aquellos Lasombra que han demostrado ser indignos de dicho nombre o que han causado ofensa al Clan en su totalidad.

Si quieres destruir a otro Lasombra, has de demostrar a la corte que vale la pena destruirlo y que eres capaz de llevar a cabo la tarea del ejecutor. Si no puedes acabar con él por ti mismo, obviamente no eres digno de presentar tal petición ante la corte. Si tus evidencias no eran tan convincentes como ellos querían, la corte puede imponer condiciones a tu intento. Puedes tener que avisar al objetivo, no usar ninguna Disciplina o destruir primero a sus sirvientes. De nuevo, fallar demuestra que no eres digno.

Las Cortes de la Sangre se reúnen en una oscuridad sobrenatural, así el solicitante nunca sabe quiénes son sus jueces. Esto es, a no ser que sea capaz de ver a través de los Poderes de sus Antiguos, en cuyo caso es obviamente digno de ver sus caras. En casi todos los casos en que los Lasombra se saltan las reglas, el que puedas romper una regla demuestra que tienes el derecho de hacerlo. Algo que el Clan nunca acepta es fallar. Si la corte rechaza tu petición, no hay apelación, aunque podrías presentar el caso de nuevo, con lo cual se convocaría a nuevos jueces de entre las filas de los Lasombra. Sin embargo, a nadie le gustan los quejicas y, por lo general, una segunda solicitud suele ser desestimada sin más o incluso vista como una causa para deshacerse del solicitante.

FACCIONES

Hay muchas facciones entre los Lasombra y algunos miembros podrían formar parte de más de una o no pertenecer a ninguna de ellas. No hay mucho politiqueo entre ellas, ya que cada una tiene sus propios objetivos, los cuales rara vez se cruzan con los de ninguna otra. Son más grupos de especialistas que camarillas con ambiciones políticas. Sin embargo, hay momentos en los que están en desacuerdo y es entonces cuando las cosas se ponen interesantes.



CRUZADOS

Esta facción representa a algunos de los más devotos y evangélicos miembros de los Lasombra (léase "jóvenes") e incluso acepta a otros miembros del Sabbat. Los Cruzados, como sugiere su nombre, están planeando constantemente cómo arrebatar ciudades del control de la Camarilla. Antes de que termine una guerra comienzan a planear otra. Los Antiguos del Sabbat los alientan por razones obvias y los Lasombra los vigilan para asegurarse de que uno de los suyos siempre lidere la vanguardia de cada misión.

Los miembros de los Cruzados rebosan de propaganda del Sabbat y ansias de sangre. Para ellos, cualquier cosa que no sea expandir el control del Sabbat y aplastar a la Camarilla es una distracción. Los que sobreviven mucho tiempo son realmente peligrosos, pues se han enfrentado a más combates de los que la mayoría de Cainitas ve siquiera en sus largas no-vidas. Por suerte, la mayoría de los Cruzados crecen tras un siglo o dos y pasan a hacer algo más útil.

HIJOS DEL ABISMO

Nuestro poder sobre las sombras, Obtenebración, es un talento que los Lasombra guardamos con celo. La utilidad de poder hacer algo que nadie más puede no debe subestimarse y guardamos celosamente el control de las sombras y del Abismo del que nacen. Esto ha llevado al desarrollo del Misticismo del Abismo, una extraña mezcla de magia, Obtenebración y saber prohibido. Aunque para la mayoría de Lasombra cualquier nueva habilidad es poco más que otra forma de alcanzar el poder, para los Hijos del Abismo la oscuridad es más que una útil habilidad.

Los Hijos del Abismo creen que hay algo más ahí fuera en la sombra, algo oscuro y profundo, y se dedican a estudiar sus misterios. Algunos dicen que se adentran demasiado en la oscuridad y no todos ellos vuelven. Otros sugieren que traen algo de vuelta con ellos. Su dedicación a la sombra inquieta a los demás Lasombra, que también están celosos y temerosos de su dominio de unas habilidades que pocos comprenden. Sea cual sea la verdad, la mayoría de Lasombra guardan las distancias cuando es posible, incluso mientras tratan de ocultar su curiosidad por los secretos que conocen.

FIELES

Los Lasombra han estado involucrados en cuestiones religiosas durante mucho tiempo, especialmente (aunque en absoluto en exclusiva) con el cristianismo. Los Fieles llevan esto un paso más allá y realmente creen en una de esas religiones. Han llegado a comprender que Dios tiene un plan, incluso para ellos. Asisten a la iglesia de forma regular y siguen su fe tan bien como son capaces. Como muchos Lasombra también fueron sacerdotes, algunos realizan servicios nocturnos para una congregación sobrenatural. Está un poco por debajo del nivel de la mayoría de Lasombra, que lo ven como creerte tu propia propaganda.

Los Fieles suelen ser muy resistentes al poder de la Fe Verdadera, puede que algunos incluso posean esa habilidad. Sin embargo, muchos simplemente disfrutan de los rituales de la religión o descubren que seguir acudiendo de forma habitual a la iglesia les ayuda a retener su espiritualidad.

ÁNGELES NEGROS

Los Ángeles Negros o "Angelis Ater", casi lo opuesto a los Fieles, creen con la misma vehemencia en un plan divino para ellos. Sin embargo, creen que su trabajo es ser el mal necesario. Los Ángeles Negros se comportan como demonios, pero insisten en que hacen lo que Dios necesita que hagan. Son la desgraciada necesidad que permite que los ángeles no se ensucien las manos. Dios puede ser perfecto, pero el mundo no lo es, y sería ingenuo creer que alcanzar un mundo perfecto no implicaría sacrificios. Tengan razón o no, es mejor evitarlos.

Los Ángeles Negros son muy fanáticos, pero no muy evangelizadores. No necesitan convertir a nadie; tienen demasiado que hacer. Dado que creen que llevan a cabo la voluntad de Dios, no hay línea que no vayan a cruzar. Muchos Antiguos prestan atención a este pequeño, pero creciente culto, temiendo que los Baali puedan estar involucrados. Esta Línea de Sangre es la orden más secreta de las facciones, ya que incluso el Sabbat hará todo lo necesario para exterminar tal corrupción.

REYES Y REINAS DE LA SOMBRA

Aunque reclaman un título señorial, pocos dentro del Sabbat tienen mucho respeto por los Reyes y Reinas de la Sombra. De hecho, ser miembro de su orden es a veces un castigo. El trabajo de esta facción es mantener poder sobre las instituciones mortales, lugares donde es vital un cierto grado de empatía y humanidad. Esto significa que los Reyes y Reinas suelen mantener su Humanidad en lugar de seguir una Senda de Iluminación, una labor difícil (y algunos dirían que sin sentido) dentro del Sabbat.

Aunque puede que no tengan la misma libertad para divertirse y jugar que sus compañeros de manada, los Reyes y Reinas ostentan silenciosamente un cargo con gran influencia y poder temporal. También tienden a compartir y confiar más unos en otros, ya que todos son, en cierta forma, parias. Suelen ser los más cercanos a la Camarilla. Unos pocos incluso se han aliado con los Antitribu y han desertado o han enfrentado a una Secta contra la otra cuando les ha convenido. A veces, también encuentran aliados no Lasombra en la Orden de San Blas, ya que muchos de los objetivos de esa facción se solapan con los suyos.

CORSARIOS

El amor de los Lasombra por el mar sigue siendo fuerte incluso hoy, aunque principalmente en las costas de Somalia. Los Corsarios son un violento recuerdo de que a veces nos gusta dar una paliza a nuestros enemigos en los diversos sentidos de la palabra. Aunque muchos de ellos son capitanes

de barcos que toman botín de aquéllos con los que se cruzan, otros logran dirigir compañías navieras y líneas de cruceros. Aunque hay cierta tensión entre ambos bandos de la facción, todos reconocen la necesidad de tomar cargamentos y el valor de tener un lugar donde venderlos en tierra.

El orgullo y la alegría de los Corsarios es un mortífero y rápido submarino llamado "Colmillo Negro". Fue adquirido durante la ruptura de la Unión Soviética y ha acechado a los barcos controlados por la Camarilla desde entonces. Tres manadas dirigen el submarino bajo el mando del Arzobispo Ferrari, y su capacidad de renunciar a algunos de los sistemas de apoyo vital los hace difíciles de detectar. El submarino recibe órdenes de los Amigos de la Noche, quienes mantienen sus operaciones clasificadas como alto secreto, incluso para los Lasombra.

TRANSHUMANISTAS

Para algunos vampiros, estar en lo alto de la cadena alimenticia no es suficiente. Espoleados por la teoría de la selección natural de Darwin, los Transhumanistas buscan mejorarse para trascender los límites de su condición vampírica. Ellos entienden que no habrán completado su evolución como amos de la naturaleza hasta que no dejen de temer al fuego y el Sol o mientras dependan de la sangre como sustento.

Los Transhumanistas provienen de diversos orígenes. Algunos son biólogos que buscan formas de erradicar el Ansia vampírica, mientras que otros son tecnólogos que tratan de integrar y conectar vampiros con máquinas. Algunos son incluso ocultistas que buscan ocultar el Sol en la oscuridad para así poder caminar siempre sobre la Tierra. La mayoría de estos raritos son tarados, pero los Antiguos los apoyan con la esperanza de que alguna de sus locas ideas funcione. También son útiles por los vínculos y colaboraciones que tienen con los Tzimisce.

FATALISTAS

Parte de convertirse en vampiro es darse cuenta de las pocas decisiones que uno llega a tomar. Con los Poderes de dominación mental y manipulación emocional se puede obligar a la gente y los vampiros a hacer casi cualquier cosa y que ni siquiera se percaten de que están actuando contra su naturaleza. Los Fatalistas creen firmemente que todos los vampiros son los juguetes de los Antiguos y los Antediluvianos. El curso de tu vida ha sido fijado, la voluntad es fútil y la libertad una ilusión.

Para un Lasombra, este concepto es aterrador y algo que sólo alguien débil creería, pero los Fatalistas han llevado el razonamiento un poco más allá. Si la teoría es cierta, cada acción que realizamos sólo puede ser una de dos cosas: el designio de los Antiguos o un acto de rebelión contra su control. O estás haciendo su voluntad o luchando contra ellos. Aunque nunca puedes saber cuál de ambas, esto significa que o estás combatiendo a la autoridad o simplemente no eres responsable de tus propias acciones. Por tanto, los Fatalistas tienden a actuar por instinto y buscar cualquier conocimiento que puedan encontrar sobre los más ancianos para encontrar respuestas o librarse de ellos.

MALHADADOS

No todos los inmortales son buenos pensando a largo plazo. Los Malhadados son una pequeña pero ruidosa facción considerada *amateur* en el mejor de los casos y un lastre en el peor. Viven el momento y toman lo que quieren cuando quieren. Creen que es el derecho de los amos de la noche hacer lo que deseen. Los Malhadados actúan puramente por instinto, revelando su naturaleza vampírica hasta un punto que incluso el Sabbat considera desacertado, haciendo que grupos como los Fatalistas parezcan precavidos. Las autoridades mortales suelen atrapar a estos normalmente inexpertos vampiros por lo general por un chivatazo de sus Antiguos. Mientras tanto, ninguna forma de exceso o libertinaje es demasiado para los Malhadados. Beben hoy porque mañana podrían morir, probablemente a manos de un Sire muy irritado.

LOS LASOMBRA Y SUS ANTITRIBU

Los Lasombra aborrecen a sus Antitribu hasta un punto que raya la obsesión. Para empezar, es una traición del más alto orden. Matamos a nuestro propio Antediluviano; nos ganamos un lugar libre de la Camarilla. Ponerse de parte de los peones de los Ancianos es pura traición. Es también un signo de debilidad hacer a un lado la libertad del Sabbat para tomar las cadenas de la Camarilla. Si hay algo que los Lasombra no podemos permitir es la debilidad, especialmente entre los nuestros. Por último, debilita a los Lasombra en conjunto. Nos gusta mostrarnos como los parangones unidos del Sabbat: individualistas, pero todos dedicados a la causa. Los Antitribu echan a perder esa útil y poderosa reputación.

Los Lasombra usamos nuestros considerables recursos y los del Sabbat para dar caza y masacrar a cualquier Antitribu del que oímos hablar. Cada noche que tal criatura vive es un guantazo en la cara. Sin embargo, a veces tenemos un rencoroso respeto por algunos casos, aunque nunca lo admitiremos. Giangaleazzo, el Príncipe de Milán, es un ejemplo destacado. Cambió de bando y tomó la ciudad con él, lo que lo convierte en un objetivo prioritario de los Lasombra. Aunque se nos atraganta nuestro fallo a la hora de destruirlo, respetamos profundamente a este vampiro que básicamente anunció a todos los Lasombra que iba a enfrentarse a todos nosotros, y lo hizo. Aun así, cuando finalmente logremos derribarlo, no tendremos la más mínima compasión.

Sin embargo, incluso los Antitribu han demostrado ser Lasombra y eso tiene su peso, sin importar de qué lado estén. De hecho, sobrevivir como Antitribu suele ser prueba

de la habilidad de un Lasombra y, aunque aún pueden ser enemigos, has de respetar eso. La Camarilla ha buscado usar eso a veces, insistiendo en que los Lasombra Antitribu negocien con el Sabbat. Por desgracia, cuando esto ocurre no es infrecuente que los Lasombra de ambos bandos jodan tanto al Sabbat como a la Camarilla, si el Antitribu no es asesinado sin más en el momento en el que aparece.

Personajes y Rasgos

Conceptos

Asesino

Matas por dinero o, quizás, por puro deporte. Los Assamitas no son los únicos maestros de la espada y, con el poder de la sombra en la punta de tus dedos, la oscuridad te pertenece. Comenzaste tu carrera uniéndote al ejército, pero rápidamente te encontraste en otro departamento, uno que se ajustaba muy bien a tus particulares habilidades.

Cuando un vampiro te encontró y reconoció tus capacidades, fuiste ascendido. Ya sabías cómo matar, pero como vampiro te convertiste en un mortífero amo de las sombras. Los *ninjas* de antaño estarían celosos de tus habilidades cuando te deslizas por la oscuridad para liquidar a tu objetivo.

Asesor en relaciones públicas

La política es un juego sucio, pero no la cambiarías por nada. Nunca quisiste ser candidato, con todos esos discursos, comidas benéficas y tener que estrechar manos. Tampoco crees que pudieras sonreír durante tanto tiempo cada día. Así que decidiste apoyar a la gente correcta en vez de eso. Tu consejo es lo que los hizo llegar a lo que son hoy en día y deberían estarte agradecidos. Y sólo en caso de que no lo estén, puedes recordarles que conoces todos sus secretos.

El político al que apoyas puede ser un buen amigo que confía y valora tu consejo o un títere al que manipulas a tu antojo. No importa. Aunque no siempre puedes conseguir que haga lo que quieres, la mayor parte del tiempo diriges su oficina entre bambalinas. Si pierde las elecciones, siempre habrá otra cara nueva y ávida que necesite tu experiencia y guía.

Boxeador profesional

Te encantó tu primera pelea, aunque fue en el parque infantil. Cuando uno de los otros niños quería tu dinero del almuerzo, le molías a palos. No ganabas porque fueras más fuerte, sino porque tenías la voluntad de herir. Cuando te hiciste mayor, te diste cuenta de que se ganaba dinero con esa clase de dedicación. Te convertiste en un luchador tan pronto como fuiste lo bastante mayor para entrar en un *ring*. Sí, recibiste unos cuantos puñetazos, pero nada es mejor que ver a tu oponente en el suelo destrozado bajo tus golpes.

Tu mánager trató de timarte una vez, pero no lo intentará de nuevo. Las comadrejas y los débiles creen que el dinero, la reputación o la posición son poder, pero tú sabes que no es así. El músculo es poder, no importa lo que seas o quién seas. El poder pertenece a los fuertes, a los que están dispuestos a usar esa fuerza.

Crítico

No puedes producir nada por ti mismo, pero puedes destruir a quienes sí lo hacen. Puede que comenzases con nobles intenciones, esperando separar el grano de la paja, pero también disfrutabas viendo a otros supeditados a tus opiniones. Cuando te volviste implacable con tus reseñas, te ganaste una serie de seguidores que adoraban oírte hacer trizas una nueva obra, película o pintura. Los artistas más desesperados podían hacer cualquier cosa para asegurarse esa importantísima reseña favorable.

Ahora tu nombre es más conocido que el de muchos a los que criticas. Tus palabras pueden crear o romper a un nuevo artista e incluso destruir carreras establecidas. Lo que te gusta es tendencia, y lo que no, no. Esto ha puesto a varios Toreador bajo tu control, pero adoras el poder que también tienes sobre el ganado. Sí que te gusta jugar con la comida, después de todo.

Estrella de los medios

Comenzó con una canción o una aparición en televisión, pero en el estatus de celebridad es donde reside el poder. Solías amar la atención y cuando tu fama creció, llegaste a disfrutar también del poder. Repentinamente, la gente quería saber tu opinión sobre muchas cosas, aunque nunca hubieras dicho que eras un experto. Tus seguidores no sólo querían oírte cantar sino también vestirse como tú, pensar como tú, ser como tú.

Tus seguidores se han convertido en un ejército. Compran cualquier cosa que lleve tu nombre: música, camisetas, perfumes, calendarios y hasta estatuas. Y lo que es más importante, se han convertido en tus autoproclamados ángeles de la guardia. Cualquier insulto contra ti en los medios provoca una respuesta feroz, que suele incluir amenazas de muerte por su parte. Aunque por ahora sólo sean bravuconerías a través de Internet, ¿quién sabe lo que podrías llegar a conseguir que hagan con un poco de esfuerzo?

Experto en adquisiciones

El poder ya no reposa en manos de la nobleza. Los nuevos reyes y reinas del mundo son las empresas. No querías comenzar una por ti mismo, así que encontraste una manera de hacerte con una. La palabra correcta en el oído adecuado, unos pocos rumores para hundir los precios de las acciones y te habías hecho con una compañía a muy bajo coste.

Sin embargo, una compañía no era suficiente. Construiste un imperio a partir de los legados de otros y tú nunca juegas limpio. Has chantajeado a miembros de juntas directivas y amenazado a sus familias, falsificado informes y diseminado mentiras como rumores no confirmados. Lo que era por dinero ahora es por poder. Es más, te has convertido en la primera oleada de una nueva cruzada. Tienes por objetivo empresas dirigidas por vampiros y robas a los Ventrue, lo que hace la lucha mucho más peligrosa y la victoria mucho más dulce.

Fantasma en la web profunda

Si el conocimiento es poder, ¿qué podría concederte el más oscuro conocimiento? Eres un maestro de la informática, más que un simple *hacker*. No tienes deseos de demostrar que eres un gran programador o de piratear Microsoft. Comprendes que Internet tiene lugares muy oscuros donde pueden encontrarse secretos y te dedicas a dar con ellos.

Pasas tu tiempo escarbando en la web profunda, sistemas en los que necesitas más que Google para encontrar algo. Aquí están ocultos secretos terribles y grupos que se refugian en las sombras. Con estos secretos puedes obtener toda clase de favores. Sólo la amenaza de arrojar luz sobre el abismo de la red suele ser suficiente.

Líder de banda

Trabajas con lo que tienes. La vida en las calles es difícil, pero sólo para los débiles. ¿Quieres ser alguien? Necesitas unirte a una banda. Quieres que sea la mejor, es mejor que lo demuestre. No vais a ser los soldados de nadie. Sí, multitud de pandilleros quieren ser parte de un grupo sólo para sentir que son duros. Pero tú querías dirigir la banda, y no ibas a dirigir una que fuese la segunda mejor.

Cuando derribaste al jefe, suplicó clemencia, pero ese momento había pasado. Hiciste que el resto de la banda lucharan unos contra otros para que sólo los mejores llegaran a ser parte de tu nuevo régimen. Cuando tienes aspirantes, los haces luchar, y sólo los ganadores obtienen un puesto. Cada miembro de tu banda vale por diez. No pasó mucho tiempo antes de que las calles fueran tuyas. Las otras bandas no pueden tocarte y la policía te teme. Ahora comienza el trabajo de verdad.

Pirata moderno

No es solo matar o siquiera el dinero. También amas la libertad del mar. Solías pensar que la vida de un pirata era glamurosa. Ahora tienes más idea, pero aun así no lo cambiarías por nada. No te gustaba el colegio y no tenías intención de unirte a algún trabajo sin salida o de convertirte en esclavo de alguna empresa, así que huiste al mar. Al principio tomaste un trabajo en un barco mercante, pero cuando atacaron los piratas somalíes, cambiaste de bando rápidamente.

Te ha llevado algo de tiempo, pero has trabajado para ascender hasta convertirte en su líder. Están hambrientos de dinero y sangre, una actitud que tú alientas. Tienes una pequeña flotilla de barcos lo bastante rápidos como para cazar a los pesados cargueros. Sencillamente abordas un barco y lo llevas a un puerto secreto en el que vendes todo. Tu reputación asegura que sólo los estúpidos peleen.

Sacerdote

La Iglesia siempre te sedujo, pero no realmente por un especial amor hacia Dios. Te gustaba conocer secretos y a la gente solía gustarle confesárselos a un sacerdote, sin importar cómo se denominase. También buscaban tu guía, y eso podía ser muy útil. Una esposa que piensa en dejar a su adinerado marido, un adolescente que no está seguro sobre cómo reaccionar ante los matones de su escuela, un soldado preocupado por una oferta para un "trabajo *freelance*". La gente acude a ti cuando están en un momento crítico y tú puedes elegir hacia dónde empujarlos.

Es una vergüenza que la Iglesia no tenga el poder que una vez tuvo, pero eso puede cambiar. Sean cuales sean las directivas del pontífice, puedes asegurarte de obtener lo mejor de lo que queda. Tu diócesis tiene una iglesia prestigiosa con una congregación variada, aunque menor de lo que te gustaría. En ella hay gente poderosa buscando consejo que espera que tú se lo proporciones.

Méritos y Defectos

Ojos de Sombra (Mérito de 1 a 4 puntos)

Hay algo en tus ojos que te hace parecer peligroso y oscuro. Establecer contacto visual contigo es como mirar al Abismo. Puede que no sea obvio el porqué, pero cualquiera con quien hables siente un escalofrío cuando se encuentra con tu mirada. La dificultad para cualquier tirada de Intimidación se reduce en el número de puntos que tengas en este Mérito hasta una dificultad mínima de 2.

Favorito de la Corte (Mérito de 1 a 5 puntos)

Aunque suele ser difícil influir en las Cortes de la Sangre, has llegado a ser muy bueno a la hora de desequilibrar la balanza. Una mezcla de experiencia y empatía política te permiten saber justo la forma correcta de forzar una decisión a tu favor, o quizás al de tu cliente. Cualquier tirada que afecte a la decisión de una Corte de la Sangre tiene una bonificación o penalización (aquello que te favorezca) de dados igual al nivel que tengas en este Mérito.

Llamada del Mar (Mérito de 2 puntos)

Hay algo en el mar que te hace sentirte en casa. Estás en sintonía con las mareas y el ritmo del océano. Cuando estás en un barco en el océano o en un río, puedes añadir



un dado a todas las reservas de dados excepto en las de Disciplinas.

Vinieron los Niños Grandes (Mérito de 2 puntos)

Cuando alguien usa sus contactos para obtener ventaja, tú puedes usar los tuyos para superarlos. Podrías hacer que un editor suprimiese la historia de un reportero o que el líder de una banda pare a sus matones para que no acaben con un rival. Para lograrlo debes hacer una tirada de Manipulación + Contactos a dificultad 8. Si obtienes más éxitos que la puntuación de Contactos de tu oponente, sus contactos no logran hacer lo que se proponían.

Visión Nocturna Controlable (Mérito de 2 puntos)

Tu visión nocturna es extremadamente buena, incluso para un vampiro. Las sombras más oscuras son como una habitación bien iluminada para ti. Sin embargo, en condiciones luminosas o claras tienes que regresar a una visión menos sensible o la luz más débil podría cegarte rápidamente. Mientras tu visión nocturna esté activa, no sufres penalizaciones por la oscuridad y puedes ver perfectamente bien. Si lo usas en condiciones de buena iluminación, sufres una penalización inversamente proporcional a las penalizaciones habituales por oscuridad.

Alijo Secreto (Mérito de 2 a 5 puntos)

Tienes diversos recursos, agentes durmientes o seguidores escondidos para los malos tiempos. Por cada nivel en este Mérito, tienes "almacenado" un punto de Trasfondo sin asignar (2 te da 1 punto, 3 te da 2 puntos, etc.). En cualquier momento, puedes gastar tantos como quieras para incrementar tu nivel de Aliados, Contactos, Criados, Influencia, Mentor, Rebaño o Recursos. Una vez gastados, los puntos quedan asignados de forma permanente, pero hasta entonces no pueden verse afectados por nada. Esto permite al vampiro crear un nuevo recurso al instante, sin gastar puntos de Experiencia o aguardar a un interludio. Realmente, el vampiro no está ganando nuevos niveles, sino revelando niveles que siempre tuvo.

Aura de Mando (Mérito de 3 puntos)

Ya sea porque eres bueno ladrando órdenes o sencillamente tienes un tono imponente, la gente tiende a hacer lo que les dices. No eres tanto un líder natural como un comandante nato. Cuando usas Liderazgo para hacer que otros te obedezcan, la dificultad se reduce en 2.

Planear a Largo Plazo (Mérito de 4 puntos)

Nunca dejas nada al azar; cada acción es una estratagema cuidadosamente considerada. Una vez por sesión de juego puedes declarar que una acción que estés a punto de realizar es realmente "todo parte de tu plan" y reducir su dificultad en 2. El Narrador puede vetar el uso de esta habilidad en tiradas concretas. El jugador y el Narrador deberían tomar nota de cada una de estas ocasiones y decidir cómo se enlazan todas en un gran plan.

Rey o Reina de la Sombra (Mérito de 4 puntos)

Es difícil aferrarte a tu Humanidad dentro del Sabbat o siquiera siendo un vampiro. Sin embargo, sacas fuerzas de tu habilidad para empatizar con el ganado. Cualquier tirada de Degeneración que hagas mientras estés en la Senda de la Humanidad tiene –2 a la dificultad.

Instrumento de Dios (Mérito de 5 puntos)

Tu autoconfianza proviene no de creer en tus propias habilidades, sino por orden manifiesta del Señor. Tienes un propósito divino y Él trabaja a través de ti, incluso aunque tus fines parezcan de todo menos sagrados. Ya sea debido a tu poderosa voluntad o a una conexión real con lo divino, tienes 3 dados adicionales para resistir los Poderes de Fe Verdadera cuando se usan en tu contra, incluyendo absorber el daño de las habilidades de Fe Verdadera.

Visión Nocturna No Controlable (Defecto de 2 puntos)

Tu visión nocturna es buena, pero no puedes apagarla. Aunque puedes ver con facilidad en las sombras más profundas, casi cualquier luz te resulta cegadora. Sufres penalizaciones mayores cuanto más iluminada esté el área en la que te encuentres, de forma inversamente proporcional a las penalizaciones por oscuridad habituales. Incluso el simple hecho de estar en una habitación bien iluminada te resulta molesto.

Insubordinado (Defecto de 3 puntos)

Te gusta tanto estar al cargo que tienes problemas a la hora de seguir las órdenes de cualquier otro. Cuando se te propone un plan o se te dice que hagas algo, tiendes a hacer lo contrario por principio. Cuando se te ordena hacer algo, debes hacer una tirada de Fuerza de Voluntad a una dificultad que depende de la importancia de tu superior y el peligro de la tarea (dificultad 7 para alguien directamente por encima del vampiro que le asigna una labor moderadamente peligrosa). Si fallas, harás cualquier cosa salvo lo que se te ha dicho que hagas.

No Puesto a Prueba (Defecto de 3 puntos)

Por alguna razón no has logrado demostrar que eres digno del nombre Lasombra. Quizás tu Sire no te puso lo suficiente a prueba o la oportunidad de hacerlo no ha llegado aún. Sea cual sea la razón, no se te considera realmente parte del Clan. Todos los tratos sociales con otros Lasombra sufren una penalización de –3 dados. Tampoco puedes ser escogido para ejercer de juez en las Cortes de la Sangre.

Poderes de Disciplinas

Bloqueo de Memoria (Dominación ••••• •)

Esta variante de Mente Olvidadiza (ver **V20**, pág. 150-151) permite al vampiro impedir que un objetivo Dominado hable de algo o revele información específica sin olvidarla. Cuando se le pregunta sobre el recuerdo o detalle, la víctima evitará la pregunta sin siquiera darse cuenta de que lo hace. Si se le presiona, descubrirá que no puede decirlo en alto o siquiera escribir la información bloqueada. Esto es muy útil cuando un siervo necesita poseer datos clasificados, pero el vampiro quiere estar seguro de que no pueda revelarlos, ni siquiera mediante tortura.

Sistema: Al igual que con Mente Olvidadiza, el vampiro hace una tirada de Astucia + Subterfugio (la dificultad es igual a la Fuerza de Voluntad actual del objetivo). Si la supera, el recuerdo queda bloqueado durante un tiempo que depende de la cantidad de éxitos. Otro vampiro puede desbloquearlo con Dominación haciendo una tirada de Astucia + Empatía (la dificultad es igual a la puntuación de Dominación del vampiro original). El objetivo de este Poder puede hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (a una dificultad igual a la puntuación de Dominación del vampiro original) si trata de responder a una pregunta concreta sobre el recuerdo bloqueado.

Éxitos	Resultado
1	Una hora.
2	Un día.
3	Una semana.
4	Un mes.
5	Un año.

Opinión Implantada (Dominación ••••• •)

Dominación suele centrarse en dar órdenes concretas a un objetivo. Al usar este Poder, un vampiro puede inculcar un sentimiento, opinión o hasta un rasgo de personalidad que la víctima creerá propio. Podría decirle que ama el arte moderno, odia a sus nuevos vecinos o que los alienígenas lo están bus-

cando para abducirlo. Puede darle nuevas creencias políticas o religiosas y convertirlo repentinamente en un liberal devoto o en un cristiano renacido (aunque en este último caso no gana fe real; sólo decide seguir los principios de una fe). Podría incluso darle puntos de vista intolerantes, volviéndolo racista o sexista, o puede curarlo de tales opiniones. A diferencia de Condicionamiento, el vampiro tiene poca conexión con el objetivo y puede usarlo como agente para promover políticas que se ajusten a sus propósitos sin necesidad de explicar sus planes.

Sistema: Cuando trates de implantar una nueva creencia, opinión o fanatismo, haz una tirada de Carisma + Liderazgo a una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad actual del objetivo. El Narrador puede exigir un determinado número de éxitos, dependiendo de cuán contraria sea la nueva opinión a las creencias originales del objetivo. Una vez inculcada, la nueva creencia es muy difícil de eliminar. Si el objetivo permanece durante meses en un ambiente propicio para su antigua opinión, se le pueden conceder tiradas de Fuerza de Voluntad para que sus viejas creencias se reafirmen por sí mismas.

Perspectiva de Sombra (Obtenebración ••••• •)

Al usar esta habilidad, el vampiro potencialmente puede observar cualquier cosa hecha cerca de las sombras. Puede mover su percepción de las sombras en las que está a alguna otra sombra cercana. Puede escoger cambiar uno de sus sentidos o todos a esa zona como si de hecho estuviera allí. Pero si mueve todos sus sentidos, será como si estuviera en esa otra sombra, por lo que no sentiría ni siquiera un ataque hecho contra su propio cuerpo.

Sistema: El vampiro debe poder ver la sombra a la que desea cambiar sus percepciones y gastar un punto de Sangre por cada sentido que mueva. Sólo puede cambiar sus percepciones sensoriales (tacto, gusto, vista, olfato u oído) y no puede afectar al área con ningún otro Poder que no pueda usar desde donde está actualmente. Sin embargo, al cambiar su vista, puede cambiar sus opciones para cualquier efecto en su campo visual. Debe permanecer en las sombras mientras el Poder está activo, y debe haber una sombra en el área a la que cambia sus percepciones.

Puede tratar de cambiar sus percepciones a un área que no pueda ver, pero conozca muy bien. Si lo hace, también debe hacer una tirada de Percepción + Consciencia a dificultad 9 para lograrlo. Si no hay sombras en el área en cuestión, el Poder no funciona, pero siguen habiéndose gastado los puntos de Sangre.

Guarida de Sombras (Obtenebración ••••• ••)

Este Poder es una versión avanzada de Caminar por las Sombras (ver **V20**, pág. 189), que permite al vampiro detenerse a medio camino. Entra en un reino oscuro fuera de la existencia, donde no es consciente de lo que podría estar ocurriendo en el mundo real. Al igual que nada puede ver al vampiro aquí, él tampoco puede ver nada fuera del vacío.

Sistema: Al usar Caminar por las Sombras el vampiro entra en las sombras, pero puede gastar un punto de Sangre para retrasar su salida hasta una hora. Al final de la misma, puede gastar otro punto para permanecer otra hora o volver al mundo real. Si vuelve al mundo en una sombra distinta, debe hacer una tirada de Destreza + Ocultismo como con Caminar por las Sombras, pero no hay tirada si vuelve al sitio por donde entró. El vampiro puede llevar a otros consigo de la misma forma que en Caminar por las Sombras siempre que lo acompañen de forma voluntaria. No necesitan gastar puntos de Sangre, pero si dejan de estar en contacto con el vampiro, se pierden en la sombra para siempre.

Atalaya de Sombras (Obtenebración ••••• •••)

Al usar este Poder, el vampiro puede fusionarse tan completamente con las sombras que se convierte en parte de ellas. Mientras esté en una sombra parece disolverse, desapareciendo en la oscuridad. Cuando se mezcla con las sombras es casi indestructible y puede ver cualquier cosa que ocurra alrededor de éstas como si estuviese allí.

Sistema: Este Poder es una versión avanzada de Forma Tenebrosa (ver **V20**, pág. 188-189). A igual que ésta, cuesta 3 puntos de Sangre asumir la forma de Atalaya de Sombras, y el vampiro debe estar cerca de una sombra para mezclarse con ella. El vampiro se convierte en parte del área, pero puede desplazarse a otra zona en sombras si lo desea. Si no hay sombras con las que mezclarse o a las que unirse, recupera su forma física. Mientras esté fusionado con las sombras se convierte realmente en una y no puede ser detectado como nada salvo una sombra indistinta en un rincón. Tampoco sufre daño, ni normal ni agravado, de nada salvo la luz del Sol (el cual sigue siendo agravado).

Objeto Inamovible (Potencia ••••• ••)

La fuerza del vampiro es tal que sólo su fortaleza de voluntad es suficiente para convertirlo en un objeto inamovible, ya tenga o no algo a lo que aferrarse. Puede inmovilizarse en un lugar, aferrándose a donde está con el poder de su mente. Al usar este Poder, puede resistir cualquier intento de desplazarlo mediante telequinesis o fuerza física. Se mantiene en su sitio y se aferra a un lugar con su sola voluntad.

Sistema: Si el vampiro gasta 1 punto de Fuerza de Voluntad y está sobre una superficie sólida, no puede ser movido. Puede golpearlo un camión o un tren y no moverse ni un centímetro (¡aunque aún sufrirá un daño considerable!). La única forma de moverlo es destruir la superficie sobre la que está. Esto funcionará si está sobre un puente, pero

destrozar suelo firme tan sólo hará que se quede de pie en el fondo de un cráter.

Disciplinas Combinadas

Armadura del Abismo (Obtenebración •••, Fortaleza •••)

Cuando el vampiro invoca este Poder, hebras de oscuridad se tejen a su alrededor y se solidifican en una armadura oscura. El vampiro está completamente recubierto de sombras, pero es capaz de ver fuera de ellas como si no estuvieran ahí.

Sistema: Este Poder se invoca de forma muy similar a Brazos del Abismo (ver **V20**, pág. 188) al gastar un punto de Sangre y hacer una tirada de Manipulación + Ocultismo a dificultad 7. Si la supera, las hebras de sombra cubren al vampiro en lugar de salir de él. Este manto de sombras lo protege por completo pero no le molesta en absoluto y no produce ninguna penalización. Le concede una puntuación de armadura igual a su Obtenebración + Fortaleza durante 3 turnos (o 10 minutos) por cada éxito en la tirada de activación.

Aprender este Poder cuesta 18 puntos de Experiencia.

Ataque Mental (Dominación ••, Potencia ••)

Al centrarse en su poder mental, el vampiro puede canalizar su Potencia en un poderoso ataque mental que hace daño real a la víctima. Simplemente se encuentra con la mirada de ésta y realiza un ataque a su mente.

Sistema: Usar este Poder cuesta un punto de Fuerza de Voluntad temporal y requiere contacto visual (ver **V20**, pág. 148). El vampiro hace una tirada de Manipulación + Intimidación (sin ninguna bonificación de Juego de Sombras, ver **V20**, pág. 187) contra una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad actual de la víctima. La cantidad de éxitos se añade a la Potencia del vampiro y se convierte en daño contundente a la víctima. Se aplican las tiradas de absorción normales. Al igual que con muchos Poderes de Dominación, los objetivos de menor Generación son inmunes a su uso.

Aprender este Poder cuesta 12 puntos de Experiencia.

Fortalecer Esbirro (Dominación •••, Potencia •••)

Al usar este Poder, el vampiro puede transmitir su fuerza inmortal a aquéllos que lo sirven. No importa lo lejos que estén, el vínculo del mando permite al vampiro canalizar su Potencia a su siervo para ayudarle a hacer su voluntad.

Sistema: Cualquier aliado actualmente bajo el control de la Dominación del vampiro puede actuar con parte de la Potencia de éste. El vampiro debe gastar un punto de Sangre por punto de Potencia y por cada esclavo al que desee fortalecer, hasta un máximo de 3 puntos de Potencia por cada uno (el vampiro puede gastar Sangre a lo largo de turnos sucesivos mientras el Poder de Dominación esté activo). Si el objetivo ya tiene Potencia, el nivel de Potencia del controlador la reemplaza en lugar de sumarse a ella.

Aprender este Poder cuesta 18 puntos de Experiencia.

Manto de Ausencia (Ofuscación •••, Obtenebración •••)

Esta variante de Manto de la Noche (ver **V20**, pág. 187-188) crea no sólo un área de sombras, sino una zona a la que nadie mira. Es, de forma efectiva, un manto de invisibilidad, un área que cualquier testigo sencillamente ignorará. Para mirar dentro de este manto de engaño se requiere un poderoso acto de voluntad.

Sistema: Para usar este Poder el personaje necesita gastar un punto de Sangre y hacer una tirada de Manipulación + Subterfugio a dificultad 7. Si la supera, un área de unos 3 metros (10 pies) de diámetro en el campo visual del vampiro queda oculta. La zona oculta puede moverse a una velocidad normal de paseo y dura una hora por éxito. Cualquiera que desee mirar a la zona oculta debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 7 y obtener más éxitos que el vampiro que creó el área. Si tiene éxito, puede ver a través del manto como si no estuviera ahí.

Aprender este Poder cuesta 18 puntos de Experiencia.

Marca de la Sombra (Dominación •••, Obtenebración ••••• •)

Caminar por las Sombras (ver **V20**, pág. 189) sólo permite al vampiro moverse entre sombras. Sin embargo, con este Poder puede marcar a aquéllos a los que domina y usar en su lugar cualquier sombra sobre la que estén.

Sistema: Este Poder permite al vampiro Caminar por las Sombras para trasladarse hasta uno de sus esbirros dominados en lugar de a otra area en sombra. El esbirro debe estar en una sombra o el Poder no funcionará, pero por lo demás la distancia no es impedimento: el vampiro sencillamente surge de la sombra cercana. No hay tirada o gasto adicionales cuando se usa Caminar por las Sombras de esta manera, aunque la dificultad aumenta en 1.

Aprender este Poder cuesta 27 puntos de Experiencia.

Miedo a la Oscuridad (Dominación ••, Obtenebración ••)

Con una mezcla de Dominación y Juego de Sombras, el vampiro que usa este Poder puede inspirar un terrible temor a las sombras en el objetivo. Quienes sufren este efecto encuentran que su paranoia se descontrola, ya que justo en el rabillo de su ojo se generan terribles formas en las sombras que los rodean.

Sistema: El vampiro invoca Juego de Sombras (ver **V20**, pág. 187) y hace una tirada de Manipulación + Intimidación a dificultad 6. Por cada éxito, puede hacer que una persona (mortal o sobrenatural) cercana vea aterradoras formas en las sombras que lo rodean. Si el objetivo falla una tirada de Coraje a dificultad 8, huye aterrorizada.

Aprender este Poder cuesta 12 puntos de Experiencia.

Misticismo del Abismo

Conforme los Lasombra hurgaron más profundamente en los secretos de Obtenebración, descubrieron que tomaba su poder de un oscuro reino de sombras llamado el Abismo. Los místicos del Clan comenzaron a estudiar este reino secreto para descubrir sus secretos, y así desarrollaron el arte de Misticismo del Abismo. Los Lasombra guardan en secreto este Poder ante el resto del Sabbat, ya que las criaturas que invocan y controlan con él son tan oscuras como misteriosas.

Aprender Misticismo del Abismo es difícil y consume mucho tiempo, además de conllevar un precio. Sus rituales suelen tener efectos secundarios que crean Defectos que el personaje no puede eliminar y que tampoco proporcionan puntos adicionales. Para aprender el Poder, un vampiro debe tener al menos un punto tanto en Obtenebración como en Ocultismo. No puede aprender ningún ritual del Abismo por encima de su puntuación de Obtenebración u Ocultismo (la que sea más baja) y cada ritual cuesta un número de puntos de Experiencia igual a tres veces el nivel del ritual.

Los rituales del Abismo se realizan con una tirada de Astucia + Ocultismo. La dificultad es 3 + el nivel del ritual a realizar. Sólo se necesita un éxito, pero se alienta al Narrador a que las penalizaciones por fallar sean especialmente horribles.

Para más detalles sobre Misticismo del Abismo ver **Ritos de la Sangre**.

Luz en las Sombras (Ritual de nivel uno)

Uno de los primeros Poderes que un erudito de la oscuridad aprende es la habilidad de ver en ella. Al usar este ritual, el místico invoca una bola de sombras y mira en su interior durante tanto tiempo que sus ojos se adaptan permanentemente a la oscuridad.

Sistema: Al realizar este ritual, el Lasombra invoca en su mano una esfera de sombra pura. Cuando mira en ella, hace una tirada de Percepción + Ocultismo a dificultad 8. Si la supera, obtiene de forma permanente el Mérito Visión Nocturna Controlable (ver pág. 102). Si falla, puede intentarlo de nuevo a la siguiente noche, pero con un fracaso obtiene de forma permanente el Defecto Visión Nocturna No Controlable (ver pág. 103).

Efecto secundario: Cada vez que el vampiro usa su nueva visión, sus ojos se convierten en perturbadores pozos negros de sombra. Si no tiene control sobre su visión, sus ojos siempre tienen este aspecto.

Reconfortante Oscuridad (Ritual de nivel dos)

El Abismo puede sanar tanto como dañar. Mediante este Poder, el vampiro atrae la oscuridad hacia sí y la usa para sanar sus heridas. Sin embargo, debe pagarse un precio y el Abismo lo cobrará en Sangre.

Sistema: Una vez realizado este ritual, el vampiro hace una tirada de Resistencia + Ocultismo a dificultad 8. Si fracasa, la oscuridad le quema y sufre un nivel de daño agravado. Si la supera, puede gastar un punto de Sangre por éxito sin importar límites de Generación. Por cada punto de Sangre gastado así, puede sanar tres niveles de daño contundente o letal.

Por desgracia, hay un coste adicional antes de que la oscuridad interior quede saciada. Toda la sangre que consuma el vampiro alimenta a esa oscuridad sin siquiera entrar en su sistema. Esto es así hasta que se ha consumido el doble de la Sangre que se gastó originalmente. Hasta que se ha pagado este coste, el Cainita no puede usar de nuevo este ritual. Además, sólo puede usarse una vez por noche.

Efecto secundario: La mancha de la oscuridad nunca abandona la Sangre del conjurador, cuya Sangre adquiere un tono rojizo oscuro, casi negro, para siempre.

Reclamar la Oscuridad (Ritual de nivel tres)

Este ritual permite al conjurador mezclarse con la sombras, extrayendo poder del Abismo para sí. Sin embargo el coste de este Poder es siempre en Sangre.

Sistema: Cuando se realiza este ritual, el vampiro se corta con un cuchillo e introduce las sombras circundantes en su cuerpo. El proceso lleva una hora y es muy doloroso, sustrayendo dos dados de todas las tiradas que el Cainita realice durante ese tiempo. Tras este tormento, el vampiro hace una tirada de Manipulación + Ocultismo a dificultad 8 para contener el poder de las sombras en su interior. Si falla, las sombras escapan de él, y si fracasa, las sombras toman uno de sus puntos de Sangre por cada 1 que obtuviera en la tirada.

Si supera la tirada, su piel se vuelve oscura y sus ojos negros. Todos sus Atributos Físicos aumentan a su puntuación de Obtenebración si eran menores que ésta. Los Poderes de Obtenebración hasta nivel 3 se usan a –2 de dificultad y se elimina el coste de puntos de Sangre de Brazos del Abismo. Este aumento dura mientras el vampiro desee.

Por desgracia, al alzarse de su sueño la noche siguiente, el vampiro en estas condiciones debe pagar un coste adicional de Sangre igual a su puntuación de Obtenebración. Si no puede hacerlo, vuelve a la normalidad. En su forma aumentada, es más vulnerable a la luz solar y sufre el triple de daño de ella. Su Apariencia también disminuye un punto mientras está fortalecido.

Efecto secundario: Si el vampiro pasa más días consecutivos en este forma que su Virtud más alta, su piel comienza a oscurecerse de forma permanente, de manera similar a la de los Antiguos Assamitas.

Visión de Sombra (Ritual de nivel cuatro)

Hay sombras en todas partes y, con este Poder, el místico puede usarlas para observar a sus enemigos sin ser visto. Haciendo uso de los poderes de Obtenebración, el Cainita invoca una bola de sombras y la usa como una bola de cristal para ver a sus enemigos a kilómetros de distancia.

Sistema: El vampiro hace una tirada de activación para invocar la bola de sombras que usará para ver a un objetivo. Si falla la tirada, no ocurre nada, pero un fracaso lo deja confundido y desorientado, y sufre una penalización de –2 en todas las reservas de dados durante el resto de la escena.

El Cainita se concentra entonces en una persona o lugar que ya haya visto. Cuando lo hace, la bola de sombras se aclara y revela una visión, junto con sonido, de ese lugar o persona en ese mismo instante. Debe haber sombras cerca del objetivo, y la visión provendrá de la mejor posición de éstas. La visión puede ser de cualquier lugar en un radio de 1,5 kilómetros (o 1 milla) por cada punto de Obtenebración + Ocultismo del conjurador.

La visión dura una escena o hasta que el objetivo abandona el área. Si el objetivo tiene la habilidad de sentir tal escudriñamiento (ya sea mediante Auspex o un Poder similar), puede intentar una tirada de Percepción + Ocultismo a dificultad 8 para saber si está siendo vigilado.

Efecto secundario: Mirar a una distancia tan alejada hace que el Cainita sea menos consciente de lo que ocurre bajo sus narices. Durante el resto de la noche, después de haber conjurado con éxito este ritual, sufre un –2 a todas las tiradas de Alerta para percibir eventos cercanos.

Comulgar con el Abismo (Ritual de nivel cinco)

El Abismo escucha. Es un lugar de secretos y dicen que oye cada susurro que se pronuncia. Con este Poder el místico se infunde con la sombra tan plenamente que su mente se convierte en una. Una vez unidos, el solicitante puede hacer una pregunta a la oscuridad, la cual, por una vez, no puede ocultar la respuesta.

Sistema: Al realizar este ritual, el vampiro atrae hacia sí las sombras y la oscuridad circundantes. Una vez hecho, el vampiro cae en un profundo sueño parecido al Letargo del que no puede despertar. El personaje puede entonces hacer una pregunta, la cual puede ser tan mundana o complicada como desee. El Narrador da a esta pregunta una puntuación de uno a diez en función de lo oscura o difícil que pueda ser la respuesta. Esta puntuación puede ser incluso superior a diez si la pregunta es verdaderamente trascendental.

Cada noche que el vampiro permanezca en su aletargado sueño hace una tirada de Inteligencia + Ocultismo a dificultad 9 y va anotando los éxitos acumulados. Una vez que acumule tantos como la puntuación de la pregunta, despierta de forma súbita sabiendo la respuesta. Ésta será cierta y completa, no estará oculta en un acertijo. El Abismo sólo oculta la verdad; no la confunde o la guarda con celo.

Si el vampiro no logra éxitos en una de las tiradas, el intervalo entre ellas pasa de días a semanas. Si continúa fallando, este intervalo pasa de semanas a meses, luego a años, milenios, etc. Se dice que ancianos místicos han yacido durante siglos contemplando las cuestiones definitivas del universo. Puede que haya incluso cultos a la Gehenna que aguarden su despertar.

Efecto secundario: El roce de la sombra nunca abandona a aquéllos que han comulgado con ella de esta forma. Tras usar este ritual, se reduce en 1 la dificultad de todas las tiradas de Intimidación del vampiro, pero también se incrementa en 1 la dificultad de todas sus tiradas Sociales con todos los que no sean místicos del Abismo. Estos modificadores son acumulativos y separan gradualmente al vampiro de quienes no están cómodos con la sombra. También adquiere permanentemente el Defecto Pesadillas (ver **V20**, pág. 485).


SUBSISTENSE
TRAN ME SAP
ME FIL
POINT
FAKASHUN
SHO
MOL

MaLkAvian

«Lo importante es alzarse por los pelos para volverse del revés y ver todo el mundo con ojos nuevos.»

— Peter Weiss, *La persecución y asesinato de Jean-Paul Marat* representada por el grupo teatral de la casa de salud mental de Charenton bajo la dirección del Marqués de Sade

Respuesta definitiva

Sergei pensaba que las cadenas eran un poco demasiado. Estaba en una cámara frigorífica tras una puerta de acero de 60 centímetros. La cámara reposaba en el sótano de un restaurante centenario en el que, escaleras arriba, estaba cenando una docena de Ghouls. La revelación de su estatus dentro del Sabbat había atraído al edificio a varios Vástagos que esperaban presenciar su ejecución. Era necesario hacer pública la traición de Sergei para mostrar qué pasa con aquéllos que piensan que pueden desestabilizar el status quo en una ciudad de la Camarilla. Tal teatralidad era común, especialmente con un Príncipe Toreador al cargo.

Se abrió la puerta de la cámara. El Vástago que entró se subió el cuello de la gabardina y profirió una larga y dramática exhalación. La tristeza surcaba su cara, como si hubiera esperado ser capaz de ver su aliento. El Vástago se frotó la cabeza calva mientras cerraba la puerta.

—Helmut— dijo Sergei —. El acusado se enfrenta a su acusador.

—¿Es ésa la cara que llevo hoy? — dijo Helmut metiendo las manos en los bolsillos —. ¿Vas a atacarme? Quizás logres convencerlos de que yo empecé.

Sergei alzó sus encadenados brazos.

—Muy morboso— dijo Helmut —. Probablemente os estéis preguntando por qué os he convocado a todos hoy aquí.

Sergei casi corrigió a Helmut, pero sabía que era mejor no hacerlo. Había algo que Sergei necesitaba saber antes de encontrar su Muerte Definitiva. Con un cansado suspiro, hizo la pregunta que pendía en el aire.

—¿Cómo lo supiste?

Helmut sacó una mano y recorrió con la palma su desnudo cuero cabelludo.

—Ángeles de Sangre. Han estado susurrándome cosas al oído desde que llegaste a la ciudad. Sabían que eras un pecador y que estabas citando las Escrituras como hacen todos los buenos demonios. Los ángeles y yo comulgamos hace tres noches, lo que significa que llegué a segunda base, aunque todo fue con la ropa puesta. Pero mientras nos lo montábamos, cambiaron mi lengua por una de sus lenguas divinas. Los cien ojos de mi lengua podían oler cómo te sentías. Así que cuando hablé con el Príncipe, tuvo que creerme porque lo que dije era la sexy palabra de Dios.



Sergei le miró inexpresivo cuando Helmut se acercó un paso. Ahora ambas manos del Malkavian estaban a la vista, mesando repetidamente una barba inexistente.

—Al menos, eso es lo que le dije— dijo Helmut —. Ahora que estamos solos puedo revelar que yo soy nivel diez del Sabbat. Tú no sabías que había niveles, ¿verdad? Tú eres un peón totalmente desechable en nuestros planes maestros. Te arrojé a los perros para así concentrarme en obtener el dominio de la Obliberación. Has de saber que tu muerte no va a ser en vano, ya que es la señal para que nuestros hermanos en la Sangre asalten los muros de la ciudad y sacien su sed con los cerdos de la Camarilla.

Helmut se aproximó amenazadoramente. Sus manos se crisparon en puños que aporrearon los muros mientras se aproximaba.

—Pero eso no puede estar bien. Todo fue observación. Percatarse de que desaparecías el segundo jueves de cada mes. Cómo bebías Sangre vampírica sin temer un Vínculo. Las cosas que dijiste cuando pensabas que mi Sangre no las oiría. La forma en que tu cara se apretaba cada vez que alguien mencionaba al Justicar. Hasta los muertos tienen tics, amigo mío, y todos ellos denotaban que eras un espía.

La cara de Helmut estaba a unos centímetros. Lo último que le dijo a Sergei se escapó en un trémulo susurro que sólo ellos pudieron oír.

—¿Por qué me molestaría en tratar de explicarle algo a alguien que nunca jamás podría comprenderlo?

Las verdaderas historias del Clan Malkavian

Empecemos con algo sencillo, entonces: todo lo que diga aquí es mentira.

¿Todo tras esa afirmación es mentira? ¿Significa eso que todo es verdad? ¿He dicho eso para confundirte? ¿Qué verdades podrían estar ocultas para aquéllos que sigan leyendo? ¿Y si digo que el cielo es azul? ¿Cómo puede ser eso mentira? ¿Qué autoridad tengo? ¿Por qué seguiría así si todo son invenciones? ¿Soy en secreto miembro de otro Clan? ¿Soy Caín? ¿Eres Caín? ¿Somos Caín?

Si este último párrafo te ha hecho sentirte frustrado, iluminado, decepcionado, ansioso y curioso, has experimentado un pedacito de un segundo de la existencia de un Malkavian. Sencillo no significa fácil. Fácil no significa bueno. Bueno no significa positivo. El significado de las cosas y la conformación de las mismas son totalmente diferentes. La verdad y la percepción importan. La percepción es fácil. La verdad es difícil.

¿De dónde viene el nombre Malkav? Todos los demás Clanes tienen un nombre que deriva de una palabra o mitos reales, salvo nosotros. Y los Tremere, pero inventarse palabras es parte de sus extraños poderes, como si fueran licenciados en Filología Inglesa. Si lo dices en voz alta, Malkav suena a eslavo, aunque no encaja con la leyenda judeocristiana de Caín de la cuna de la civilización que tanto amamos. Si dividimos la palabra, tenemos "Mal", que significa malo, y "kav", que suena mucho a cueva en inglés. Quizás nuestro padre fundador puso una tienda en un agujero en el suelo lejos de todos los demás Vástagos, feliz de pasear por los pozos de carne de Gomorra para conseguir una cena gratis. Si lo partimos de forma distinta, "Ma" y "lkav", resulta ser homófono con "Ma, ilk of" [N.d.T.: "Una mamá algo así" en inglés], cambia de sexo y hace que todo el mundo busque una conexión con la Madre Oscura.

Así que, cuando decimos que Malkav fue nuestro Fundador, ¿qué queremos decir? ¿Hubo realmente un viejo vampiro hace miles de años que se llamó a sí mismo así? ¿Era Malkav un vampiro roto por la experiencia que decidió que rondar por ahí como vampiro era mejor idea que recibir al Sol con los brazos abiertos? ¿Quién querría ser Abrazado por alguien así? Especialmente en una cantidad que nos convirtió en un gran Clan en lugar de en una nota a pie de página o una Línea de Sangre. ¿Por qué los otros grandes y fuertes Antediluvianos no se unieron y aplastaron al débil e indefenso?

No puedes aplastar a alguien que no puedes encontrar. Mientras que el resto de su Generación trató de hacerse con el poder que nunca tuvieron en vida, Malkav se escurrió tranquilamente en la noche. Los demás Vástagos se aburrieron. Combatieron en guerras. Cayeron en Letargo. Makav no hizo tal cosa. Él nunca durmió. Nunca olvidó. Él lo recuerda todo. Yerra de ciudad en ciudad, buscando transmitir la verdad a quienes estén dispuestos. Primero se la concede a aquéllos de su Sangre. Nosotros se la transmitimos al resto. ¿Es por generosidad? ¿O por rencor? ¿Por qué no podría ser por ambas?

O.

Quizás Malkav no era un vampiro en el sentido en el que los Vástagos actuales lo entienden. Esa Generación no tenía que seguir las reglas. Es aburrido pensar que todos esos vampiros a dos pasos de Caín tenían que quedarse sentados y hacer las cosas como las hacemos ahora. Al reconocer la verdad de su poder, se convirtió en algo más. Lo que los demás llaman locura es una conexión directa con nuestro Fundador. Vive dentro de cada uno de sus hijos y esta conexión nos quema y levanta ampollas por el poder en su Sangre. Eso es por lo que nadie sabe dónde está enterrado. Está enterrado en nuestras mentes y corazones.

O.

Malkav era el Chiquillo favorito de Caín de su Generación. Él le dio a Malkav un don del que ningún otro era digno. Malkav recibió una línea directa con la divinidad. Pero, como muchos dones de Caín, estaba retorcido de una forma que ni Caín ni Malkav esperaban. La Sangre de Malkav no era lo bastante fuerte para aguantar el poder que estar conectado con lo divino le concedió. Lo rompió y contaminó su Sangre para que transmitiese esa conexión rota con lo divino. La Sangre aún alberga la conexión con algo superior, y los hijos de Malkav se reconectan de cuando en cuando y entregan la verdad a quienes pueden no quererla, pero la necesitan de todas formas.

Respetables eruditos vampíricos creen dos de estas teorías acerca de Malkav. Se han investigado, debatido, acreditado, desacreditado, se ha matado por ellas, escrito sobre ellas y se han autopublicado. La otra se me ocurrió hace diez minutos mientras fumaba en el callejón.

¿Cuál es verdad y cuál es mentira?

Recuerda lo primero que dije.

Pregunta a cinco Malkavian por la historia del Clan y obtendrás diecisiete respuestas y media. La historia es un asunto de percepción. Escrita por los ganadores. Condenada a repetirse. No tenemos los mismos complejos sobre quién concibió a quién. Algunos de nosotros escarbamos mucho en la historia como una forma de legitimarnos ante los Clanes a los que les importa la historia. A otros nos gusta inventarnos la historia más ultrajante posible para ver lo rápido que se convierte en rumor y se repite. Unos cuantos hemos convencido a la gente de que la única forma de ver la verdad del universo es a través del sabor de nuestra Sangre.

Roma (pero no la serie de televisión)

Las ensangrentadas huellas dactilares de los Vástagos se encuentran por toda la historia de la humanidad si sabes dónde buscarlas. En lugar de hacer las nuestras propias, somos quienes emborronan esas huellas. Nosotros no tenemos ciudades caídas o gente famosa que mostrar como evidencia de nuestra influencia. En vez de eso, aludo a los tramposos. Muchas culturas antiguas reverencian a figuras que no temían ser sinceras, pensar en lugar de luchar y que no veían las cosas de una forma convencional. Loki. Coyote. Cuervo. Iktomi. ¿Fueron todos ellos Malkavian? Sólo Beckett lo sabe con seguridad, y él es un cabronazo mentiroso. Pero muchos de los nuestros han influido sin duda en

LA FÁBULA DE LOS TRECE DONES

Hubo una vez en la que Caín organizó una fiesta de cumpleaños. Había sombreritos y tarta y festines de Sangre. Cada uno de los Fundadores de Clan llevó un regalo para congraciarse con nuestro oscuro Padre de las Tinieblas. Cada uno presentó su regalo en orden alfabético, porque ése es el orden correcto para entregar regalos de cumpleaños.

Assam juró que abatiría a cualquiera a quien el señor de la Sangre quisiera muerto. Caín preguntó: «Entonces, ¿por qué no están muertos ya?».

Brujah trajo a su más poderoso guerrero para que sirviera como soldado en el séquito de Caín. Caín preguntó: «Si él era realmente poderoso, ¿por qué fuiste capaz de derrotarlo?».

El Chiquillo de la Sombra trajo un libro lleno con los secretos de los muertos. Caín preguntó: «Si estos secretos son útiles, ¿por qué no los usaron cuando estaban vivos?».

Gangrel trajo a un lobo terrible, alimentado con su Sangre hasta alcanzar un tamaño aterrador. Caín preguntó: «¿No se supone que tú has de ser el más aterrador y mayor animal de la naturaleza?».

Lasombra trajo una reliquia que revelaba su belleza a la luz de la Luna. Caín preguntó: «¿Cómo puedes esperar ser visto si nunca sales a la luz?».

Nosferatu trajo un enorme diamante extraído de los muros de su madriguera. Caín preguntó: «¿Por qué te esfuerzas tanto para traerme algo que ya tengo en gran cantidad?».

Ravnos trajo una moneda que se convertía en piedra y de nuevo en moneda. Caín preguntó: «¿Por qué debería valorar lo que me engaña?».

Set trajo hermosos esclavos para que su padre los usase como viese conveniente. Caín preguntó: «¿Por qué debería un hombre muerto valorar los placeres de la carne?».

El Hijo de la Luz trajo profecías extraídas de sus meditaciones. Caín preguntó: «¿Qué valor tiene un profeta que no ve su propia perdición?».

Toreador trajo una escultura de bronce de Caín creada por sus mejores artistas. Caín preguntó: «¿Por qué debería apreciar mi propia imagen por encima de la de todos los demás?».

Tzimisce ofreció a Caín darle la forma de un monstruo más apropiado. Caín preguntó: «¿Qué podrías hacerme tú que fuera peor que ser maldecido por el propio Dios?».

Ventrue trajo una corona para que Caín la llevase como un rey. Caín preguntó: «¿No está ya claro quién se arrodilla ante mí?».

Por último, fue el turno de Malkav, porque él había llegado muy tarde a la fiesta. Caminó hasta la cabecera de la mesa, se inclinó junto a él y le susurró algo. Los demás Fundadores miraron con ojos penetrantes mientras Caín reía. Una vez que nuestro padre se detuvo, Malkav hizo su propia pregunta a todos sus hermanos y hermanas.

«Caín mató a su hermano, soporta la maldición de Dios y mata hombres como otros matan insectos. ¿Qué cosa terrible debo haberle dicho para causarle gozo?».



la historia como visires, profetas y videntes que susurraban al oído a los grandes hombres.

Si quieres encontrarnos en la biblioteca local, busca algunos libros sobre historia de Roma. Los demás Clanes se apresuran a reclamar su influencia en el surgir de la Civilización Occidental®. Nosotros estuvimos allí desde el principio. ¿Crees que a los Ventrue se les ocurrió una historia loca sobre el origen de dos gemelos criados por lobos? Roma fue nuestra Cartago. Nuestra amada ciudad no fue destruida; fue saneada. Pusimos de moda que la sangre corriese por las calles. Demostramos que podíamos esgrimir el poder en una mano y la locura en la otra. Cada Malkavian tiene una gran historia sobre dónde estaba mientras Nerón tocaba el violín. Hasta los Neonatos.

Déjalo arder

Lo más cerca que estuvimos de perderlo todo fue durante la Larga Noche. Fue un tiempo en el que todos los vampiros se hartaron de la mierda del resto. Alimentamos la revuelta contra los Príncipes de la noche, pero ni siquiera los rebeldes querían tenernos cerca una vez habían dejado clara su postura. Algunos Vástagos se hicieron un ovillo y se escondieron en las alcantarillas sintiéndose muy poco queridos. Los Malkavian aprendimos muy pronto que si alguien se disgusta por algo que hemos dicho, es que es verdad. Las cosas extravagantes que solemos decir suelen sacar a la luz secretos escondidos. Secretos que usamos para ejercer influencia.

La Convención de Thorns, como muchos otros tratados, consistió en que los ganadores castigasen a los perdedores por, ya sabes, perder. Hubo un movimiento para castrar a nuestro Clan con alguna clase de correa mágica. La profeta Malkavian Vasantasena entró en los salones de la Camarilla y dejó algo claro: si se castigaba a los Malkavian en su totalidad, éstos se dejarían la mandíbula mordiendo la mano que les daba de comer. La Sangre se pagaría con Sangre mil veces. Se llevó un pedazo del Clan al Sabbat como precaución contra un evento capaz de extinguirnos, pero los Antiguos de la Camarilla apenas se inmutaron.

Los que estudian la historia de la Estirpe suelen pasar por alto la lección que esto encierra. Gozamos al interpretar el papel que los demás Clanes esperan de nosotros. Sin embargo, cuando la lucidez nos golpea y un Malkavian se dirige sosegadamente a alguien por su nombre para decir que algo va a irse al traste, es mejor que ese alguien haga caso. No hacerlo le hará parecer más loco que nosotros. Y eso es decir bastante.

Aunque Vasantasena se llevó al Sabbat una buena porción del Clan, la mayoría se quedó en la Camarilla. Ya habíamos visto a la bestia morir y calcificarse. El Sabbat se

LOS MURCIÉLAGOS CIEGOS Y EL ELEFANTE

Érase una vez en la que había siete murciélagos ciegos. O eran trece No me acuerdo. En cualquier caso, estaban algo hambrientos de sangre fresca porque eran murciélagos vampiro ciegos, así que estaban buscando a ver si encontraban algo a lo que hincarle el diente. Excepto que no podían ver, ya que estaban ciegos, de lo cual ya deberías haberte dado cuenta.

Pero su infaliblemente agudo sentido del olfato los guió hasta un rechoncho y jugoso elefante lleno de sangre que en esta historia representa toda la realidad. ¿Entiendes?

El murciélago Gangrel chocó contra la cola y dijo: «¡Ajá! ¡Este elefante es un animal verdaderamente inquieto! ¡Eso es en lo que debo convertirme!».

El Brujah se rompió los colmillos tratando de morder una pezuña y dijo: «¡Ajá! ¡El elefante realmente es como el cemento, duro, pétreo e insensato, que lo machaca todo bajo su inmisericorde abandono! ¡Eso es en lo que debo convertirme!».

El Nosferatu se coló volando en el culo del elefante y dijo: «¡Ajá! ¡El elefante realmente es una masa arrugada, apestosa y reseca que vive en una cueva fría y húmeda! ¡Eso es en lo que debo convertirme!».

El Tremere mordió la cabeza y dijo: «¡Ajá! ¡El elefante realmente es un diminuto cerebrito que se esfuerza por controlar un enorme y poderoso cuerpo! ¡Eso es en lo que debo convertirme!».

El Ventrue sintió las piernas y dijo: «¡Ajá! ¡El elefante realmente es un honrado y poderoso pilar que puede soportar todo el peso con fuerza, pero con poca agilidad o capacidad de adaptarse! ¡Eso es en lo que debo convertirme!».

El Toreador sintió la trompa y la boca y dijo: «¡Ajá! ¡El elefante realmente es una gran y firme asta o un cálido y húmedo agujero! ¡Eso es en lo que debo convertirme!».

Y el murciélago Malkavian, más ciego que el resto, cayó en picado y se las arregló para no acertar en el elefante en absoluto. «¡Ajá!» dijo el ignorante Malkavian, según aleteaba pasando de largo. «Los otros están montando mucho escándalo por un elefante que realmente es un gran montón de nada! ¡Bien, eso es en lo que debo convertirme!».

Y por eso te digo: ¡sigue aleteando!

miente a sí mismo aún más que la Camarilla. Buscan la verdad y en su lugar se han tragado una ilusión de control no muy distinta de la que cree la Camarilla. Al menos ésta trata de convencer sutilmente a los vampiros de su idoneidad. El Sabbat se pavonea cada vez que puede. Los Malkavian que estaban dispuestos a gritar por encima de todo el mundo para proclamar su propia grandeza se convirtieron en Antitribu del Sabbat. Estamos mejor sin ellos.

El juego de los nombres

Al menos, la historia moderna fue un juego divertido de jugar. Muchos Clanes adoran dejar caer los nombres de a quiénes controlaron, Abrazaron o influyeron. Pero eso es como dar crédito a una mascota por ayudarte a conseguir un trabajo o felicitar a una billetera por ahorrar dinero. Esas largas noches en el Elíseo necesitaban rellenarse con algo, así que, ¿por qué no con extravagantes afirmaciones? Me gusta muchísimo usar como inspiración el sistema de noticias 24 horas. Tienen que llenar el tiempo de emisión de alguna forma y algunas de las cosas que dicen son mejor carnaza para bromas que nada que se me pudiera ocurrir a mí. Nadie dijo que no pudiéramos robar de otras fuentes.

Nuestro Clan está en una posición interesante en las noches actuales. Servimos al mismo propósito en las dos principales organizaciones vampíricas. Todo el mundo pasa con cuidado a nuestro lado, como debe ser. Temen que pasemos información

a nuestros hermanos del Sabbat, ya sea adrede o en sueños. Algunas veces hablamos con nuestros espantosos primos, pero sólo cuando el resto de los Vástagos de la ciudad están haciendo algo que hasta nosotros creemos que es una locura.

Hay ciudades en las que ostentamos posiciones más allá del Primogénito o Priscus obligatorio. Milwaukee, por ejemplo, tiene un buen historial de Príncipes Malkavian. Los Sheriffs Malkavian tienen el mal hábito de identificar verdades que hasta quienes están en el poder quieren que sigan enterradas. Las Arpías adoran susurrar terribles rumores que no pueden ser ciertos de ninguna manera, pero que hacen que cualquiera que compruebe su veracidad parezca estúpido. Los Guardianes del Elíseo suelen promulgar extrañas normas y regulaciones a cambio de que todos los Vástagos saquen provecho de la seguridad prometida. He oído hablar de un Guardián que insiste en que si un Vástago desea hablar con el Príncipe, él debe romper uno de los huesos del vampiro a cambio de dicho privilegio y no puede sanarlo hasta que el encuentro ha acabado. Cuantas más veces lo solicita, mayor es el hueso roto.

Aunque a la mayoría no nos interesa la historia, aún comprendemos la importancia de la percepción. Puede que los Clanes tengan sus propios nombres e identidades, pero nosotros intervenimos a la hora de moldearlos. No pensarás que todos esos sobrenombres surgieron completamente formados de la cabeza de Zeus, ¿verdad? Se los dimos tranquilamente como cuchillos que los Clanes pudieran usar unos contra otros. También los símbolos. Nosotros comprendemos el poder de los símbolos por la forma en que transmiten un significado. Son la expresión más pura de una idea. Eso es por lo que solemos ser representados como locos balbuceantes. No estamos balbuceando. Estamos demostrando la debilidad de las palabras como forma de comunicar la verdad.

Pirados del siglo xxi

En estas noches, los Malkavian andan por las calles escuchando las bandas sonoras de sus cabezas. Las ciudades se extienden como novelas de misterio que aguardan ser resueltas. La corte de cada Príncipe es una caja puzle esperando a ser abierta, incluso si eso significa reventarla contra el suelo para conseguir las golosinas de su interior. Somos el caos que tiembla como un martillo neumático en el corazón de cada ciudad, listo para romper corazones y poner a los Vástagos ingenuos en un autobús de vuelta a sus pueblos si no están a la altura.

Por qué nos mantienen cerca

Sabemos la Verdad. La verdad nos hace libres, desde las restricciones de comportamiento a las instrucciones sociales. Esta perspectiva inusual del mundo que nos rodea se convierte en la principal razón por la que podemos hacer lo que hacemos. Nos salimos con la nuestra porque, en medio de todo el ruido y la furia, podemos resolver el caso. Podemos susurrar al oído del Príncipe un secreto que nadie más nacido después que Cristo conoce. Podemos buscar en un vertedero y encontrar la maleta llena de partes de cuerpos en cinco minutos. Sabemos por qué toda la ciudad de São Paulo está enferma, y el terrible precio necesario para sanarla. Para nosotros, el caos es un patrón. Sólo necesitas dar suficientes pasos atrás para ver los bordes.

¿De dónde proviene esta perspicacia? Hubo una vez un tiempo en el que quienes ostentaban el poder acudían a ver a oráculos a los que temían y reverenciaban. Estos oráculos decían la verdad y eran odiados por su certeza y otredad. Nuestra condición continúa esta tradición. La Sangre de Malkav lo conectaba con algo mayor, y esa conexión existe en todos sus Chiquillos. Ésa es la maldición real que soportamos. La locura se convirtió en una posibilidad de derribarnos para los demás Clanes, porque decíamos cosas que nadie más quería oír. Cuando nuestras verdades eran convenientes para los poderosos, los demás nos aclamaban como a profetas. Cuando vaticinaban su perdición, éramos proscritos como locos balbuceantes.

Debe haber una explicación racional para ello, en la medida en la que la haya también para la existencia de los vampiros. El cuerpo vampírico desafía todo lo que se sabe sobre fisiología. Los Vástagos son capaces de sanar heridas y lanzar coches únicamente con su Sangre. Los cerebros de carne de los Malkavian son una extraña ramificación de esa idea. No estoy hablando de la mierda de "los humanos sólo usan el 10% de su cerebro". Muchos visionarios eran llamados excéntricos, chiflados y locos porque los que no podían ver tan lejos y tenían un menor intelecto no eran capaces de comprender lo que se decía realmente.

Quizás nuestro Clan se haya liberado de las preocupaciones humanas biológicas, sociales y morales. Toda la política, luchas de poder e intrigas son distracciones maquinadas para pasar el tiempo de una, por lo demás, aburrida eternidad. Son asideros para criaturas que una vez fueron humanas que tratan de arreglar lo que creían que estaba roto en sus viejas vidas. El cerebro Malkavian ve a la Primogenitura como la gente horrible de la reunión del instituto a la que aún le sienta bien sus chaquetas del equipo de la escuela. A nosotros no nos preocupan estos juegos, por ello nos resulta tan fácil ver a través de ellos. Tenemos una eternidad para planear por adelantado, y lo sabemos.

La Camarilla nos mantiene en su seno por muchas razones. Es mejor tenernos meando hacia fuera del tiesto que hacia dentro. Somos un buen amortiguador entre los Clanes cascarrabias y los estirados. Nos encanta tener tan deliciosas reglas que romper y Vástagos pomposos que llevan enormes y jugosas dianas. La Mascarada es un ejemplo excelente de percepción observadora. La fuerza de la Camarilla está en

propagar una de las mayores mentiras de la historia. No nos gusta ser cazados en las calles porque eso nos quita tiempo para cosas más divertidas. Es como dormir sobre un laboratorio. Bajas las escaleras y ya estás trabajando.

Los miembros del Sabbat te dirán que sus Malkavian son más crueles, repugnantes y bajos en contenido graso. ¿Crees que realmente nos importan nuestras versiones con Perilla Maligna? Pueden estar en lo cierto o puede que estén pasando por alto que esos Malkavian tienen un conjunto de reglas distinto por romper, así que están trabajando bajo condiciones distintas. Deben esforzarse mucho para mantenerse por delante de lo que el resto de la Secta hace para divertirse un sábado por la noche. Casi te hace sentirte mal por ellos, pero entonces uno de ellos te enseña un refugio que contiene una pieza de mobiliario de cada una de las víctimas a las que han matado y está claro que han perdido el Norte.

¿Significa eso que somos Independientes, como los Asesinos, los Viajeros, las Serpientes y los Follacalaveras? Apreciamos que los Independientes son lo bastante duros para oponerse al sistema bipartidista. Han pasado cientos de años desde que la política vampírica se sacudió por completo y ninguno de ellos se ha dado por vencido. Por otra parte, no van a conseguir nada sin cerrar tratos mientras Sabbot y Camarillo dirijan el cotarro. Es uno de los dúos cómicos de mayor recorrido y no podemos decírselo a nadie. Mira qué broma más definitiva.

Muchos de nosotros se unieron a los Anarquistas porque saben cómo montar una fiesta. También nos dan una excusa para hacer nuestras bromas a lo grande, con mucho ruido y de forma salvaje. En cierto sentido, son adorables, porque imitan gran parte de lo que los Malkavian experimentan durante su desarrollo. Una juventud llena de ira que se enfrenta a lo establecido. Momentos de claridad que alimentan grandes planes. Gente agotada que busca una causa en la que creer. Sólo deseamos que sigan madurando. Nos asombra que una rabieta pueda durar siglos, pero hay mucho que aprender del caos que causan.

Por último, pero no por ello menos importante, tenemos al sombrío y misterioso Inconnu, una Secta de vampiros conocidos por su sombrío misticismo. ¿Es una colección de Matusalenes que trata de buscar a los Fundadores de los Clanes para besarlos/matarlos? ¿Es un club de *bridge* para Matusalenes a los que les gusta aplastar juntos a vampiros más jóvenes como si fueran cochecitos de juguete? ¿Fue la primera broma maquinada por Malkav que ahora ríe cada vez que alguien cree en la Liga de Superamigos Vampíricos de Papá Noel y el Conejito de Pascua? Podría decírtelo, pero entonces tendría que matarte. Otra vez, quiero decir.

Los mansos heredarán

La mayoría del resto de Clanes se definen por sus puntos fuertes. Los Ventrue han recopilado linajes y posiciones de poder. Los Tremere tienen la Taumaturgia y un bizantino secretismo. Los Toreador se visten con elegancia. Hasta los Nosferatu son conocidos por su dominio de los secretos. Los Malkavian, más que ningún otro Clan, están definidos por su debilidad. La locura de los Malkavian es digna de lástima para algunos y aterradora para otros. Aun así, como muchas otras partes de la constitución Malkavian, que la locura sea una debilidad es una cuestión de percepción. No tenemos el más mínimo problema en dejar que los demás piensen que somos débiles. Ésa es, de hecho, nuestra mayor fortaleza.

Percibir el rasgo que nos une como una aflicción hace más fácil que el resto de Vástagos nos subestime. Deja que lo hagan. Nos hablarán con condescendencia, sentirán lástima de nosotros y nos darán palmaditas. Y luego se preguntarán cómo teníamos conocimiento de sus refugios secretos y sus Chiquillos ocultos. Hablan de ello justo enfrente de nosotros, pensando que estamos en Narnia o distraídos por las voces de nuestra cabeza que supuestamente todos nosotros tenemos. Lo que suele atribuirse a la Telaraña o la Red de Locura es sólo prestar atención cuando se nos ignora como a locos o simplones.

A menudo, nos convierten en bufones de la corte en los Elíseos y hogares de las manadas. Se burlan de nosotros, se nos pide que contemos chistes o quienes valoran el estatus social nos tratan con condescendencia. Así que pocos recuerdan que el sentido del bufón era decir al rey cuándo estaba lleno de mierda. Tenemos el poder de la verdad en nuestras venas. Podemos decir lo que todo el mundo está pensando. Si el objetivo se enfada, echa por tierra su reputación. Hasta los vampiros creen tener un buen sentido del humor, incluso los que hace mucho que dejaron de pretender ser humanos.

Nada une tanto al populacho como que se le culpe de todo. Otros Clanes se dejan llevar por riñas y pequeñas peleas por conceptos ridículos. Nosotros nos sentamos, señalamos y nos reímos, lo que hace que esos Clanes se molesten con nosotros. Siempre que pasa algo raro en una ciudad nos culpan a nosotros hasta que surge una explicación mejor. No importa si es un error bancario o una reacción negativa en un ritual místico. El primer instinto de todos los poderosos es culparnos y ¿quién saldrá en defensa de los vampiros que babean y hablan consigo mismos?

Soy un Malkavian y eso no es divertido

A los vampiros no les gusta decir lo que quieren decir. Fíjate en todos los términos educados que usan para hablar de las repugnantes cosas que nos pasan. *Abrazo* significa cortarle la garganta a la madre de alguien y meterle la sangre por el agujero equivocado. *Vástago* se refiere a los otros monstruos chupasangre que son rivales en el mejor de los casos. *Vitae* es sangre, sangre por la que nos follaríamos el cadáver de nuestras propias madres si fuese necesario. El vocabulario fluye con floridos términos que crecen en fosas comunes.

Locura es una palabra arcaica usada para describir lo que les pasa a los Malkavian a causa de su Abrazo. Estos términos nos siguen como una nube apestosa. Otros hablan de nuestra locura como si pudiera definirse y explicarse. Quieren retenernos y definirnos porque, en el fondo, tienen miedo de lo que realmente podríamos hacer. Temen lo desconocido que hemos tocado porque hemos sido capaces de aferrarnos a ello aunque sólo sea durante un instante.

Los Malkavian están rotos desde su primera noche como vampiros. No tenemos nada a lo que agarrarnos mientras caemos. Otros vampiros se aferran a la vanidad, el poder o los secretos con la esperanza de mantenerse a flote en las oscuras aguas en las que vivimos. Los Malkavian nos sumergimos, nadando tanto y tan deprisa como podemos, con la esperanza de encontrar una pequeña bolsa de aire en alguna parte de las profundidades.

Va más allá de la salud mental. Los Malkavian no pueden ir a terapia o tomar medicación. Otros chupópteros se corren con la sangre de los borrachos, los drogados, los desesperados y los cachondos. Nosotros nos automedicamos con cualquier sangre llena de drogas que podamos conseguir. Cualquier cosa para ahogar el torrente de Verdad durante un momento. Cualquier cosa que nos haga olvidar quiénes somos realmente durante una hora o dos. Sí, puede parecer que las aflicciones que sufrimos se asemejan a las definidas por la psicología, pero eso es por nuestras cáscaras humanas. Algunos Malkavian van a la deriva en la enfermedad como invitados en una fiesta. Es un patrón de reconocimiento desarrollado como un trabajo humano enfrentado a las percepciones desarrolladas por un vampiro. La psicología es el estudio del comportamiento humano. Nosotros no somos humanos. A los humanos les encanta antropomorfizar las cosas, así que mandar a un Malkavian al psiquiatra es como tratar de hablar con tu gato maullándole.

Los cinco estadios del desarrollo Malkavian

Un Clan con sus raíces en el caos y la demencia no debería tener ninguna estructura de liderazgo. Y aun así, los Malkavian siguen siendo uno de los principales Clanes porque sí la tenemos. Los Malkavian competimos por estatus e influencia como el resto de la comunidad vampírica. La diferencia es de dónde proviene el respeto y la influencia. A los Malkavian no nos preocupan los siglos pasados en la noche o los linajes prestigiosos que descienden de poderosos Cainitas. No, los Malkavian respetamos los avances de un vampiro en los estadios del desarrollo Malkavian. Cuanto más se adentre en esa senda, menos probable es que el Malkavian considere una maldición la falta de cordura.

Loco

Todos comenzamos aquí. Hay quienes dicen que la mayoría de los demás Vástagos nunca pasan de este estadio al quedarse demasiado absortos por las distracciones de la no-vida. O que siguen combatiendo, aferrándose a lo que puedan para resistir la ola. Los locos suelen ser vampiros recién Abrazados que lidian con su maldición. Los más adorables pueden incluso creer que podría haber alguna forma de volver atrás y malgastan mucho tiempo buscando una salida que no existe. No tienen mucho tiempo para actividades por encima o más allá de su locura. Es difícil postularse para Sheriff cuando estás tratando de descubrir de dónde vienen todas esas voces, ¿sabes? No, supongo que no lo sabes. Bueno, escucha a esas voces por una vez y ellas te lo dirán, ¿vale?

En este estadio, no somos una amenaza. Estamos demasiado ocupados luchando contra nuestros demonios interiores para preocuparnos de los exteriores. Los locos son poco más que una colección de tics nerviosos y sinsentidos para los que observan al Clan. Nosotros entendemos que tenemos tiempo para solucionarlo, pero otros Clanes suelen verlo como una debilidad y se abalanzan sobre esos pobres cisnes empujándolos a salir de sus huevos de cordura. Unos pocos ambiciosos han tratado de organizar alguna broma apresurada, pero suelen ser tan efectivas como un cojín pedorro o una dispensadora de chicles rota. En el mejor de los casos, proporcionan algo de entretenimiento para otros Vástagos, a los que les gusta vernos atormentarnos a nosotros mismos para distraerse de sí mismos

Maníaco

Los Malkavian que superan esos primeros y terribles años avanzan al siguiente estadio. Muchos de nosotros no pasamos de aquí, y no hay ningún problema con ello. Éste es el punto en el que nos revolvemos contra todo lo que nos causa dolor. Si nosotros vamos a sufrir, tú vas a sufrir. La maldición de la locura golpea muy duro a los maníacos, causando dolor mental, emocional y físico del tipo que sobrepasaría cualquier cosa que un mortal podría soportar. La única forma de sobrevivir a esto es revolverse. A veces, las bromas de este estadio dejan una impresión simplemente por sus violentas consecuencias.

Cuando la mayoría de los demás Vástagos piensa en los Malkavian, éste es el estadio en el que todos estamos en sus simples mentes. Nos tachan de lunáticos violentos aunque nos necesitan. Mantener un chivo expiatorio a mano hace maravillas en el sistema político tanto en la Camarilla como en el Sabbat. Eso hace mucho más dulces las bromas violentas de este nivel. ¿Con qué frecuencia podemos causar los bastantes daños colaterales para ilustrar la inutilidad de la violencia sectaria? ¿Cuál es la lección de dejar al Chiquillo del Obispo molido a palos en el maletero de un coche y empujar éste al cuerpo de agua más cercano?

Demente

Aquí es donde muchos de nosotros vemos la luz al final del túnel. Eso suele ocurrir justo antes de que suene la bocina del tren, pero es el primer momento en el que muchos Malkavian se dan cuenta de que se les ha concedido una

bendición y no una maldición. El colapso de formas de ver la vida se acaba. Ahora comienza la reconstrucción. Éste es el punto en el que te liberas y te dejas llevar por fuerzas que no puedes entender. Eso es lo que lleva a los Malkavian en este estadio a parecer tranquilos, calmados y serenos. El miedo a perderlo todo desaparece. Para empezar, todo lo que les preocupaba perder no era nada. Los dementes son libres de buscar objetos de valor real según su nueva visión del mundo.

Los mejores dementes no disparan a matar; disparan para enseñar. Aquí es cuando los planes se convierten en elaboradas lecciones para enseñar a más de un Vástago a la vez. Estos bromistas buscan sacudir a la Estirpe hasta sus cimientos. Los dementes suelen encontrarse en posiciones de poder dentro de la ciudad, dado que se puede contar con que se presenten en las reuniones y no hablen con los zapatos del Príncipe todo el tiempo. Eso les da recursos para poner en marcha planes mayores y tener a un puñado de miembros del Clan más abajo en el escalafón que hagan todo el trabajo pesado y que se caigan sobre sus espadas cuando sea necesario para que las cosas vayan como la seda.

Lunático

¿Hay iluminación en nuestra condición? Sin duda, algunos de nosotros obtienen una gran reputación por los conocimientos obtenidos al balbucear con cosas que están fuera de la percepción normal. Este estadio refleja a aquéllos de los nuestros que ven el mundo como el espejo gigante que es. Todo es una mentira para un lunático y esos Vástagos se dedican a romper el mayor espejo de todos. Quieren dejar enormes agujeros con forma de coyote en la percepción. Los lunáticos suelen consagrarse a un acto distintivo que lleva décadas realizar. Canalizan todas sus emociones en una llamativa declaración que provoca una inmensa onda de choque por toda la ciudad.

Los lunáticos actúan y el Clan los sigue. Una palabra cuidadosa, un leve gesto, pone en marcha el dominó. Los lunáticos son los relojes según el cual el Tiempo Malkavian da la hora. Dicen que la Gran Broma fue incubada por una coterie de lunáticos. Literalmente crearon un huevo por cada ciudad donde había Malkavian y los escondieron, como huevos de pascua. Los Malkavian que los encontraron obtuvieron la mayor dosis de Poderes retorcedores de la mente y el resto obtuvo sus ecos. Eso es por lo que se encontraron tantos cadáveres sin cabeza en esas ciudades. Espera, he confundido huevos y cabezas otra vez. Los Malkavian abrieron las cabezas y todo el poder se derramó como derritiéndose. ¿Se suponía que no debía decir eso en alto? Uy.

Loco

El fin es el comienzo es el fin es el comienzo. Todo lo que sabes está mal. Todo el mundo sabe que tener dos carreras



no sirve de nada en el mundo real. Los locos se dan cuenta de que todo ese tiempo que han pasado construyendo sus nuevas percepciones al final agota a todo el mundo. ¿Dónde puedes ir una vez que has visto el mundo como realmente es? La realidad se hizo para romperse, así que los que llegan a este punto en su desarrollo son a la vez reverenciados y compadecidos. Honrados al tiempo que ridiculizados. El maestro se convierte en estudiante. ¿Pero fue alguna vez realmente el maestro? ¿O piensa eso sólo gracias a una mezcla de arrogancia, delirio y refrescante olor a pino?

¿Qué sentido tiene volver a empezar? La mayoría de los Vástagos no se dan cuenta de eso cuando llegan a este estadio. No es empezar totalmente de cero. Las lecciones ya las tenemos aprendidas y los aullidos son nuevos. Cada vez que construimos algo, sabemos que no puede durar. Los Vástagos creen que son estáticos y nosotros pretendemos demostrar que están equivocados, incluso si tenemos que quemarlo todo con nosotros encerrados dentro para conseguirlo.

¿Qué soy? Soy un loco. No un loco. ¿Es que no es obvio?

Red de Locura Malkavian

Tiene muchos nombres. La Telaraña. El Tapiz. Steve. La Red de Locura Malkavian es la forma en la que somos capaces de saber cosas que otros Vástagos no pueden saber. Todos estamos conectados con la oscuridad que nos rodea, más que el Gangrel que camina con los lobos a pecho descubierto y que el Tremere que no cerrará el pico sobre cuánto saben pero no puede decir nada. Ésta es la perspicacia que nos mantiene congraciados con Vástagos que de lo contrario nos estacarían, Diabolizarían o encerrarían en manicomios con bonitos tragaluces. Fluye de un gran y aterrador río de Sangre que mana de la boca de Malkav.

La Red está conectada con Malkav. Algunos de nosotros van tan lejos como para decir que *es* Malkav, que ha dado con una forma de dormir en las mentes de sus pequeños niños y niñas en lugar de en alguna oscura y fría cueva en alguna parte. Otros dicen que cualquier cosa que oímos la oye él porque su Sangre está viva. El dolor de Malkav es tan grande que nos lo transmite a todos nosotros en pequeños pedazos que vuelven a él con todas las cosas ingeniosas que hemos aprendido. Así, por guardarle esos pequeños trozos de él mismo, nos deja saborear una pizquita de lo que es ser omnisciente.

Si la Red es Malkav, entonces nuestros Antiguos son las torres, los faros, la horca cargada con un cadáver que aún habla incluso cuando los cuervos picotean en sus huesos. Toda la información que oímos la filtran nuestros Antiguos; las cosas más importantes se envían por toda la Red. Ésta es como el ruido blanco al que te acostumbras al vivir en una gran ciudad. Todo son bocinas y aires acondicionados, pero entonces, repentinamente, uno de los coches que pasa a tu lado se dirige a ti por tu nombre y te dice algo relevante para ti esa noche. Los mejores Malkavian captan esa información mientras aún es útil. Rara vez surge algo que todo el mundo necesita oír. Incluso cuando un mensaje está cifrado o supuestamente se manda al Malkavian equivocado, al final termina funcionando.

Tradiciones del Clan

Es fácil pensar que a un Clan como éste no le gusta tener reglas y directrices. En realidad tenemos como siete u ocho. A algunos no nos importa ninguna de ellas, a otros nos preocupan una o dos, y el resto las usamos o las desechamos cuando es necesario.

La tradición más solitaria: La tradición de las tradiciones mutables

Los forasteros ven esto como una proclamación de que las reglas existen para romperse. Para empezar, eso es el Clan incorrecto. Romper reglas por romperlas al tiempo que luces bien vestido de motorista es cosa de Brujah. Los Clanes se molestan cuando te metes en su terruño conceptual.

Lo que quiere decir esta tradición es que las reglas son directrices para una existencia segura. Los Malkavian tienen la carga de retorcer, sacudir, forzar, arreglar y mutilar esas reglas para ver los fuertes que son. Somos los testeadores de estrés del universo. Somos quienes encendemos y apagamos tus percepciones una y otra vez para arreglarlas. Estamos aquí para mostrarte qué reglas funcionan bien y cuáles están desfasadas.

Moneda: La tradición del espejo roto

No puedes volver atrás y hacer que las cosas sean como fueron. La Mascarada es importante, sin duda, porque a la mayoría de nosotros no nos gusta que nos prendan fuego. Sin embargo, pretender ser la misma persona que eras antes del Abrazo es triste en el mejor de los casos y peligroso en el peor. Los Malkavian no mantienen las mismas vidas que tenían. A veces se distancian de quienes eran. A veces aniquilan esa vida en un festival de violencia y sangre. Una vez que el espejo se rompe, esos pedazos siguen rotos. Podemos crear otras cosas con ellos. Cosas mejores. Cosas más afiladas.

Ratones: La tradición de la locura en la Sangre

Nuestra maldición no está confinada. Nuestra Sangre afecta a otros. Es probable que un Ghoul Malkavian desarrolle comportamientos extraños. Alguien dispuesto a compartir Sangre perseguirá su lado del Vínculo de forma obsesiva. Hay una vieja superstición según la cual la locura es contagiosa. En nuestro caso hay cierta verdad en ello. Nuestra Sangre pervierte a aquéllos que entran en contacto con ella. Hasta los más duros Diabolistas necesitan un momento para considerar tomar la Sangre del corazón de un Malkavian. ¿Y

si los rumores acerca de que la locura sobrevive a la muerte de un vampiro son ciertos? ¿Vale realmente la pena?

También significa que a veces ese caos se lleva lo mejor de nosotros y nos reduce a una carcajeante y aullante masa durante un rato. Debes dejar que el dolor se escape de alguna forma. Hacer cosas irracionales y físicas ayuda, pero hay un súbito aumento de presión que un buen grito puede calmar. Los Malkavian nunca saben cuándo va a golpear, pero cuando lo hace, prepárate para estar fuera de servicio durante una o dos semanas. En las pocas ciudades que tienen un Príncipe Malkavian, éste suele tener alguien que dé un paso al frente y lleve las riendas mientras él está fuera de escena. Generalmente, de esta energía caótica surge una generación de buenas bromas. Seguir el impulso de lamer la cara de todos los que están en el Elíseo causaría más caos que el que libera. ¿Cambiar una palabra en cada mensaje intercambiado entre los Primogénitos? Eso es compartir la diversión.

La duración de estos períodos varía, pero esta tradición llama a la unidad y protección de otros miembros del Clan. Protegemos a nuestros hermanos que pasan por estos momentos duros. Esto puede significar algo de tiempo de encierro para el Malkavian que sufre el episodio. Normalmente, el Clan mantiene un refugio secreto en el que un vampiro puede permanecer seguro hasta que el proceso acabe. Otras ciudades exhiben a sus Malkavian dolientes. No hay nada como hacer que un vampiro se arranque su propia lengua de un mordisco en el Elíseo seis noches seguidas para hacer que las Arpías se lo piensen dos veces antes de subestimarnos como "pirados inofensivos".

Después, el vampiro ha cambiado irrevocablemente. Puede haber estado delirando, pero ahora exhibe una fobia irracional. Tiene múltiples personalidades, pero ahora hablan como una. La Sangre cambia en formas en las que el cuerpo no puede. Los Malkavian pueden tener la misma cara pero un aspecto muy distinto. Una vez oí a un anciano miembro de nuestro Clan insistir en que estos cambios permiten a los Vástagos de cierta edad engañar a la muerte y el Letargo al meter el alma de un joven vampiro en un cuerpo durmiente y empujar al viejo vampiro a un cuerpo más joven. Es una completa ridiculez y no deberías creértelo ni por un momento. No. Ni hablar del peluquín.

Jinetes: La tradición de la locura universal

Somos los únicos que vemos qué está mal en el mundo. Todos los demás se han engañado a sí mismos para creer ver patrones donde no los hay. "Dios hace las cosas por una razón", "en el universo todo son sistemas", "en el cielo como en la Tierra" son ficciones que se dicen para ayudar a la gente a dormir por la noche. Nosotros no las necesitamos porque no dormimos. Nunca dormimos. El universo es locura, comenzó con una explosión y no con una ordenada línea de progreso.

Oh: La tradición de las bromas

Hablemos de bromas. Usamos esa palabra porque las palabras son sólo sonidos producidos por seres imperfectos al hacer vibrar imperfectos labios de carne. Es un concepto difícil de traducir para la gente de fuera del Clan y "aterradores planes anárquicos con resultados impredecibles" tampoco suena precisamente bien. Las bromas son como ese truco en el que tratas de quitar el mantel de debajo de los platos. Hazlo bien y todo el mundo estará impresionado. Hazlo mal y todos estarán disgustados porque has arruinado la cena. De cualquier forma, es probable que alguien salga de allí pensando en cómo lo hiciste.

Existe esta idea acerca de que nuestras bromas requieren años de planificación y perfecta coordinación. Nosotros vemos los hilos y tiramos, con fuerza, para ver qué se viene abajo. A veces, eso requiere un poco de conspiración. La mayor parte del tiempo, es sencillamente obvio para cualquiera que preste atención. Nosotros siempre estamos prestando atención. Vemos todas las grietas, todas las mentiras y toda la pretensión. Las bromas (agh, esa palabra) son cuando decidimos indicárselo a todos los demás. Es cuando demostramos que el emperador no tiene ropa al empaparlo de gasolina durante su visita a la fábrica de fuegos artificiales.

Lo que tratamos de enseñar con las bromas no importa tanto como lo que el objetivo está listo para aprender. Ningún Vástago está seguro. La seguridad es una ilusión. Todo lo necesario es una mala noche para empujar a alguien por las escaleras de la cordura y que se convierta en una bestia descerebrada. Toda esta distracción y artificios se vuelven innecesarios. Vemos a Buda en el camino y lo matamos. Destruimos a su querido Chiquillo. Robamos su última pintura como humano y la sustituimos por un póster de un gatito adorable.

Recientemente, muchos de nuestro Clan han manifestado la habilidad de retorcer mentes como una Disciplina. Muchos foráneos llamaron a esto la Gran Broma (¿Ya había hablado de la Gran Broma? Deberías habérmelo dicho). Es un ejemplo perfecto de lo que estoy diciendo. La gente ajena al Clan no puede comprender cómo todo un Clan puede sencillamente decidir cambiar una parte fundamental de sí mismos. Es otra lección sobre la percepción. Esa parte de nosotros ha estado siempre ahí, aguardando desde la primera noche, y se hizo evidente que era el momento de revelársela al mundo. Algunos de nosotros florecieron pronto, especialmente en el Sabbat, dado que no necesitaban comportarse tanto. Otros están floreciendo tarde, aferrándose a Dominación como a un adorable osito de peluche controlador de mentes.

Pistola: La tradición del Acordeón Concordia

No sé de qué estás hablando.

¿Las otras cosas que pueblan la noche? Cuando buscamos aliados fuera de la gente muerta habitual, solemos po-

der encontrar algunos. La mayoría de Vástagos no tienen una opinión inmediata sobre las hadas, lo que las convierte en una especie de comodín. Es fácil planear con los Lupinos. No tanto con los espadachines escupefuego. Hacemos mucho por hinchar esas leyendas en caso de que alguna vez necesitemos llamarlos para que nos ayuden. Y, confidencialmente, su sangre es una de las cosas más raras que he tomado nunca. Hazlo una vez, pero asegúrate de que después tienes varios días para rehabilitarte.

Arriba: La tradición de romper tradiciones

Si no jodes las cosas, ¿cómo van a saber lo que han perdido? ¿Cómo sabrán lo que podrían ganar? Sabemos que podemos romper nuestras tradiciones y se espera que lo hagamos. Pero cuando lo haces con las de otro Vástago es cuando comienza la diversión. Romper sus reglas hace que las examinen a ellas y a sí mismos. Examinarse a uno mismo lleva a romper con las nociones preconcebidas. Romper las reglas también fuerza a los Malkavian a exponerse a situaciones poco familiares. He aprendido mucho sobre iluminación de un Brujah que citaba a Buda mientras me rompía las piernas.

Saber cómo de lejos es demasiado lejos es más un arte que una ciencia. Igual que saber cuándo romper en lugar de cuándo doblar.

Personajes y Rasgos

Conceptos

Agente demasiado encubierto

Decían que a estas alturas estarías fuera. Te introdujeron en su conspiración para controlar el gobierno para que fueras un infiltrado. Todos los que sabían de tu misión real están muertos, agotados o han cambiado de bando. Sabías que tendrías que hacer cosas terribles para infiltrarte, pero todo fue más allá de lo que podías imaginar. ¿Beber sangre? ¿Matar para sobrevivir? Y aun así, estas cosas tienen sus propios códigos legales. De modo que las sigues lo mejor que puedes, tanto para proteger a la misma gente a la que protegías como agente federal, como para tener la oportunidad de deshacerte de estos deseos antinaturales con objetivos dignos. Dios mío, tú nombre real... ¿cuál era tu nombre real?

Alienista

El efecto del Abrazo en la condición psicológica humana te fascina. Podrías escribir docenas de artículos. Cada Vástago es un caso de estudio. Al centrarte en estudiar a los monstruos que te rodean, ignoras que te estás convirtiendo en uno. Te has despegado emocionalmente en nombre de la ciencia. ¿Frenesí?. No, no, querido. Eso son *desvanecimientos*.

Casandra errante

Siempre tienes razón. Príncipes, Primogénitos y otros líderes te buscan para que les reveles el futuro. Las noticias nunca son buenas. Te preguntas por qué los Vástagos saben de tus habilidades, pero no de su precio. Nadie parece hablar nunca de los fuegos, las invasiones y el derramamiento de sangre.

Conspiranoico

Es todo verdad, tío. El 11-S fue un trabajo interno provocado por una cábala de magos, dueños de corporaciones y Cosas del Más Allá. Pueden falsificar fotos, pero no pueden producir un certificado de nacimiento completo. Convertirte en vampiro te permitió centrarte en tu némesis: la NSA, porque ahora no puede oírte con sus teléfonos pinchados. ¿Ancestrales vampiros tirando de los hilos de sus descendientes y enfrentándolos unos a otros en una incognoscible partida de ajedrez que dura siglos? Es la teoría más aburrida que has oído hoy.

Falso psíquico

No puedes decirle a nadie que eres un vampiro. Nadie te dijo nada sobre asegurar que tu atención al detalle, tu comportamiento excéntrico y tu gusto por lo extraño sean parte de obtener tus poderes del plano astral. La gente ya cree un poco en los psíquicos y no se necesitan más que unas cuantas preguntas capciosas y algunos detalles sutiles para convencerlos de que puedes leer sus mentes. Incluso colaboras algo con la policía ocupándote de casos sin resolver y llamadas sin explicación. En realidad, estás hasta ayudando a la Mascarada al encaminar a las autoridades hacia fantasmas que no existen en lugar de hacia los Vástagos reales culpables de esos casos. Eh, quizás sí seas un psíquico.

Figura paternal

Tu experiencia con la muerte te hizo ver justo lo que habías estado echando de menos toda tu vida. Tienes mucho amor que dar. Los Vástagos que te rodean necesitan amor. Rodéalos con tus brazos. Habla calmadamente. Perdona sus errores. Te tomas la idea de Clan de forma literal. Ahora son tu familia y los amas sin importar cuánta gente maten.

Interno a cargo del manicomio

Eres una gorda y feliz araña que vive en una red cuidadosamente construida. Te protegen durante el día, tienes un suministro de sangre farmacéutica con la que entretenerte (además de la sangre de los empleados y los guardias si quieres desengancharte), y puedes salir del recinto en cualquier momento de la noche. Ningún otro lugar puede protegerte mejor de las Fuerzas de la Luna.

Juez, jurado y verdugo

Generalmente eres un miembro educado de la sociedad vampírica. Algún día caerá una verdadera tormenta y limpiará las calles de toda la escoria, los criminales y los sinver-

güenzas. Tomas nota especialmente de quienes tratan mal a sus congéneres del ganado. Los seleccionas, los aíslas y después te alimentas de ellos durante días. Lenta y dolorosamente. Después vuelves a tu no-vida normal, sintiéndote mucho mejor hasta la siguiente vez.

Santo Tomás

No es real. Estás soñando. Eres un personaje en alguna clase de retorcida película o juego sádico. Todos estos otros vampiros son actores porque tiene que haber cámaras ocultas en alguna parte. Te hacen creer que es sangre, pero sabe tan bien... La hacen con jarabe de maíz, ¿verdad? Te preguntas quién podría hacer algo como esto. A veces, simplemente te pone tan... furioso...

Troll online

Dices las cosas más indignantes y le gustas a la gente por ello. Miles de "me gusta", de verdad. Si ciertos Clanes creen que tienen monopolizado el mercado del ingenio y el sarcasmo, estarás satisfecho de demostrarles que se equivocan. Sales de la cripta directo al *smartphone* de todo el mundo, diciendo las duras verdades del mundo que los rodea. Eres un flautista de Hamelín que usa 140 caracteres en lugar de una estúpida flauta o lo que sea. No estás rompiendo la Mascarada, pero sin duda te estás frotando con ella como si te la quisieras llevar a casa.

Méritos y Defectos

Aura Distractiva (Mérito de 2 puntos)

Leer un aura usando Auspex requiere que el usuario de la Disciplina se concentre en patrones y colores recurrentes para detectar el estado emocional del objetivo. Dado el estado único de tu psique, tu aura es aún más difícil de leer que la mayoría. Todos los usos de Percepción del Aura contra ti se realizan con un +2 a la dificultad.

Sueños Proféticos (Mérito de 2 puntos)

Tienes sueños durante tu descanso diurno. Sueños que recuerdas. A veces, incluso se vuelven realidad. Al gastar un punto temporal de Fuerza de Voluntad para levantarte al anochecer, puedes hacer que el Narrador le conceda a tu personaje un sueño lúcido que presagie eventos, personajes y situaciones futuros.

Lectura en Frío (Mérito de 3 puntos)

Cada vez que te encuentras con alguien por primera vez, puedes gastar un número de puntos temporales de Fuerza de Voluntad igual a tu Percepción. Por cada punto gastado, puedes hacer al Narrador una pregunta sobre el personaje. El Narrador debe responder con sinceridad o dejarte recuperar el punto para no responder a la pregunta.

Rastro de Documentos (Defecto de 2 puntos)

Has pasado algún tiempo en instituciones estatales como prisiones o manicomios, probablemente antes de tu Abrazo. La mayoría de la gente tiene alguna clase de información como la fecha de nacimiento y otros pequeños datos. Esta información es difícil de eliminar y puede hacer peligrar la Mascarada. Los enemigos con la influencia necesaria pueden ser capaces de rastrear esa información y usarla en tu contra. Puede llevar a objetivos vulnerables o conducir a quienes sigan las pistas hasta donde se encuentre tu refugio.

Stigmata (Defecto de 2 o 4 puntos)

Los oráculos suelen estar marcados como mensajeros de los dioses. Tus marcas tienen la forma de heridas fantasma que sangran. Este sangrado es leve, pero incesante, y te cuesta un punto de Sangre adicional por día justo antes de despertarte al atardecer.

La versión de 2 puntos significa que las heridas pueden ocultarse fácilmente de miradas entrometidas, como en las manos o en el costado. Tienes un +1 de dificultad en todas las tiradas Sociales cuando trates con alguien consciente de tu condición.

La versión de 4 puntos no puede ocultarse con facilidad, como ojos que sangran. La penalización social aumenta a +2 y además uno de tus Atributos sufre un +1 de dificultad en todas las tiradas debido al sangrado constante.

Infeccioso (Defecto de 3 puntos)

La locura fluye en tu Sangre, pero tu mordisco también porta su mácula. Los mortales adquieren un Trastorno temporal por cada 3 puntos de Sangre que bebas de ellos. Este Trastorno dura hasta que el mortal recupera la sangre perdida.

Sobreestimulado (Defecto de 3 puntos)

Los Malkavian se percatan de cosas que los demás no, lo que significa que mantienen los ojos y oídos abiertos mucho más que ningún otro. Eso hace que te distraigas con facilidad cuando tratas de concentrarte. Sufres una penalización de +2 a la dificultad en todas las tiradas que impliquen Percepción.

Muerto por Dentro (Defecto de 4 puntos)

No sientes nada salvo dolor y entumecimiento. Mientras otros encuentran formas de hacer que sus vidas valgan la pena ser vividas, tú no logras esa sensación. Una vez por sesión, el Narrador puede cancelar, en cualquier tipo de circunstancia, que recuperes Fuerza de Voluntad.

Poderes de Disciplinas

Lengua de la Sibila (Auspex ••••• •)

Muchos Vástagos ven a los Malkavian como videntes y profetas, pero los Antiguos del Clan son quienes más a menudo son consultados en busca de augurios. Quienes poseen Lengua de la Sibila pueden llevar su propensión a la predicción un paso más allá y buscar realmente la respuesta a una cuestión en la mente gestáltica del Clan. Si cualquier miembro del Clan conoce la respuesta, el Antiguo será capaz de arrancarla de su mente. Sin embargo, hay un precio: los Antiguos que no sean capaces de surcar los revueltos ríos de la locura pueden encontrarse arrastrados con fuerza en una dirección que no pretendían.

Sistema: El vampiro debe pasar un turno concentrándose en la locura colectiva del Clan, después tira Astucia + Investigación a dificultad 8. Si supera la tirada y algún Malkavian en alguna parte conoce la respuesta, el vampiro obtiene una respuesta a su pregunta. Cada éxito añade mayor claridad a la respuesta obtenida.

Sin embargo, si falla la tirada, la locura colectiva comienza a sobrepasar al vampiro. Adquiere dos Trastornos adicionales de forma inmediata (a elección del Narrador) durante el resto de la escena. Con un fracaso, uno de los Trastornos adquiridos se vuelve permanente, aunque puede eliminarse de forma normal (a diferencia del obtenido por la Debilidad de Clan Malkavian). Para las preguntas especialmente peligrosas o poderosas, el Narrador puede conceder al vampiro un Trastorno temporal incluso si supera la tirada y consecuencias incluso más graves por fallarla.

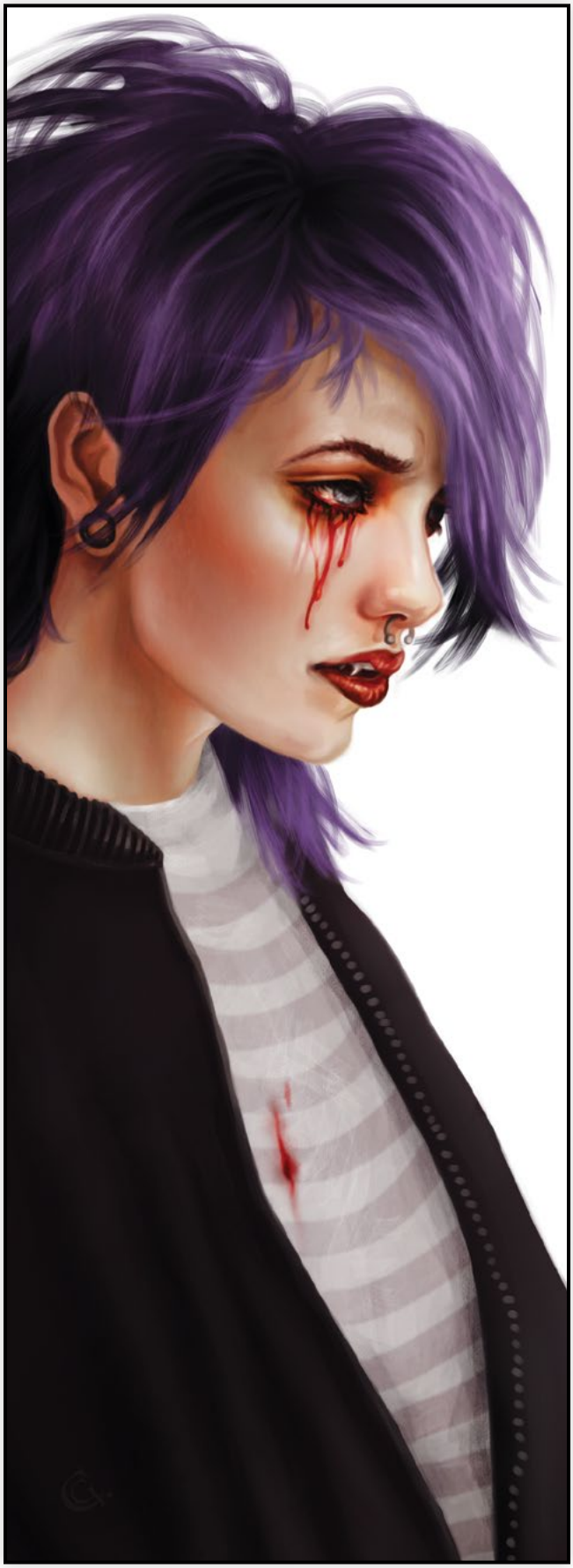
Garabatear (Ofuscación ••••• •)

Lo que parecen garabatos sin sentido para el ojo no entrenado es una forma tácita de comunicación para los Malkavian, los cuales suelen comunicarse unos con otros de formas que sólo ellos entienden, pero Garabatear permite al Vástago elegir quién descifra su código sin sentido. Cualquiera que posea Ofuscación puede reconocer la temblorosa caligrafía como producto de Garabatear, aunque nadie fuera del Clan Malkavian comprende su significado secreto. Los Antiguos suelen usarlo para transmitir mensajes a otros miembros del Clan o los dejan abiertamente escondidos en grafitis.

Sistema: No es necesaria ninguna tirada para escribir el mensaje, pero si el Malkavian quiere que sólo un compañero de Clan concreto lo lea, debe conocer al objetivo, su Sire o su Progenie.

Balbucear (Auspex ••••• • o Dementación ••••• •)

Este Poder permite a un Vástago hablar con múltiples objetivos usando telepatía. Todas las mentes están vinculadas,



pero deben comunicarse unos con otros hablando en voz alta. Es más, cada persona vinculada habla como si la persona con la que está hablando estuviera justo a su lado. Por ejemplo, si Alexandria y Mister E. están conectados con Balbucear, Alexandria puede murmurar tranquilamente y ser oída ya que está en una sala de cine, mientras que Mister E. debe gritar porque está en la pista de baile de un club de baile local.

Sistema: El vampiro puede vincular a un número de objetivos igual a su Fuerza de Voluntad permanente. Los Malkavian pueden llevar este límite hasta su Fuerza de Voluntad + Empatía, si todos los objetivos poseen al menos un Trastorno y no se resisten al Poder. Los Vástagos con la Especialidad Tiempo Malkavian pueden escoger usar Consciencia en su lugar (ver pág. 126).

Disciplinas Combinadas

Abrigo de Payaso Espeluznante (Dementación •, Ofuscación •••)

Todo el mundo teme algo. Puede ser una fobia, una persona o un concepto. Este Poder te permite tomar la apariencia de la representación de los peores miedos de alguien. Esa persona puede huir, derrumbarse y llorar o comenzar a golpearte nada más verte.

Sistema: Tira Astucia + Consciencia con una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad actual del objetivo. Superar la tirada permite al usuario tomar la apariencia de una representación humana de lo que el objetivo más teme. Si tiene miedo de un concepto o animal, el usuario se aparece como una representación de ese miedo. Por ejemplo, si alguien tiene miedo de ser quemado vivo, el Malkavian puede parecer un pirómano o un pariente del objetivo que se quemó en un incendio. El objetivo debe hacer una tirada de Coraje para hacer cualquier cosa que no sea reaccionar a la fuente de su temor. El objetivo debe obtener un número de éxitos igual a los éxitos de la tirada del Malkavian.

Aprender este Poder cuesta 12 puntos de Experiencia.

Días de Pasiones Pasadas (Dementación •••, Auspex ••)

El humor de la gente cambia de un momento a otro. Los vampiros con Auspex pueden tratar de interpretar el humor de alguien por su aura. Sin embargo, quienes poseen este Poder miran en el caos y ven qué humor tiene más habitualmente el objetivo.

Sistema: Tira Percepción + Consciencia con una dificultad basada en la siguiente tabla para ver cuánto puede remontarse el Malkavian en la historia del aura. Cada éxito permite al personaje leer otra emoción. Con un éxito permite revelar el color más común en ese tiempo; dos éxitos, los dos más comunes, etc. También puede usarse para detectar cuándo ha consumido un vampiro sangre de una criatura sobrenatural, incluyendo otros vampiros. Esto puede utilizarse para detectar Diablerie, pero informar de tal crimen es enfrentar la palabra del Malkavian contra la del objetivo. El Malkavian no obtiene más información sobre qué sucedió, por qué el objetivo se sentía así o de quién era la sangre consumida.

Dificultad	Cuánto puede retroceder
9	La última década.
8	El último año.
7	El último mes.
6	La última semana.
5	La última noche.

Aprender este Poder cuesta 15 puntos de Experiencia.

Fulanito (Ofuscación •••, Dementación •••)

Desde hace mucho, Ofuscación ha sido básica para atravesar multitudes sin ser visto. A veces, un Malkavian quiere entregar un mensaje a alguien desde la seguridad de una calle llena de gente. Este Poder le permite comunicarse con alguien mientras protege su identidad con una cara aleatoria. Cada vez que el objetivo mira al Vástago ve a alguien distinto.

Sistema: Tira Astucia + Sigilo. La dificultad se determina según las directrices de la tabla y cada tirada tiene por objetivo a una persona específica. Cada vez que el objetivo mira

La Línea de Sangre que era un Clan

Los jugadores que retornen a **Vampiro: La Mascarada** tras una larga ausencia pueden preguntarse por qué todos los Malkavian tienen Dementación como Disciplina. La Gran Broma mencionada a lo largo de este capítulo extendió la Disciplina anteriormente asociada a los Antitribu a su familia en la Camarilla. Los Malkavian con las clásicas Disciplinas Auspex, Dominación y Ofuscación se convirtieron repentinamente en una minoría y ahora se les conoce como Malkavian con Dominación. Proporcionamos Disciplinas Combinadas para ambos tipos de Malkavian.

Para más información, ver **V20**, pág 435-436.

al Malkavian ve a alguien que encaja en la escena actual. Si el objetivo aparta la vista y vuelve a mirar, la forma que ve cambia. El Malkavian podría parecer un esbelto asistente a un concierto un momento y un fornido guardia de seguridad al siguiente.

Dificultad	Densidad de gente
9	Una calle de madrugada.
8	Una exposición con escaso público.
7	Un restaurante concurrido durante la cena.
6	Un centro comercial en Navidad.
5	Un concierto abarrotado.

Aprender este Poder cuesta 18 puntos de Experiencia.

Gritos Hechos Realidad (Auspex ••••, Dementación ••••)

Todo el mundo tiene imágenes ocultas y perturbadoras que esconde en alguna parte de su mente. Este Poder permite que el Malkavian saque una de esas imágenes a la superficie y confronte a su creador.

Sistema: El Vástago gasta un punto de Sangre y hace una tirada de Manipulación + Empatía a dificultad 8. Cada éxito extrae una imagen perturbadora de la mente del objetivo. Éste cree que las imágenes son reales y actúa en consecuencia. La imagen dura una escena.

Las víctimas afectadas se lanzan a una huida ciega o un frenesí. Los Vástagos y otras criaturas capaces de entrar en Frenesí, como los Lupinos, pueden hacer una tirada de Frenesí con una penalización a la dificultad igual al número de éxitos obtenidos en la tirada. Los humanos no tienen tal tirada. Ellos escogen huir o luchar de forma inmediata.

Aprender este Poder cuesta 24 puntos de Experiencia.

Haz lo que Digo, No lo que Digo (Dominación •, Dementación ••••)

Los usuarios astutos de Dominación deslizan sus órdenes en una frase con una cierta inflexión para ocultarlas. Para aquellos Malkavian que han dominado tanto Dominación como Dementación, las palabras pronunciadas no tienen por qué ser las palabras deseadas. Cuando un Malkavian fija sus ojos en la víctima, las palabras pronunciadas como una orden son diferentes de las que la víctima oye en su cabeza. Las que oye en su cabeza son las que obedece.

Sistema: El Vástago tira Manipulación + Subterfugio a una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad actual del objetivo. Un mayor número de éxitos hace que el objetivo siga la orden de Dominación más vigorosamente.

Aprender este Poder cuesta 15 puntos de Experiencia.

Ignóname (Dominación ••••, Ofuscación ••)

Alguna gente pasa desapercibida entre los demás con facilidad. Un Malkavian que acecha en un lugar específico puede programar a la gente que hay allí para que lo ignore completamente mientras se mueve por la zona. No sólo le concede la ventaja del factor campo cuando los enemigos se enfrentan a él en ese lugar, sino que además lo convierte en un brillante ejemplo de protección de la Mascarada.

Sistema: Tira Astucia + Subterfugio una vez por día a una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad actual del objetivo. Este Poder es una acción extendida con un número de éxitos igual a cinco veces el Coraje actual del objetivo.

Una vez se alcanzan los éxitos, el objetivo ignora por completo la existencia del Vástago durante el mes siguiente y el vampiro puede tomar como objetivo a otra persona al día siguiente. Si el vampiro perturba una sala, el objetivo pone las cosas en su sitio de forma subconsciente. El objetivo sólo reacciona ante el Vástago si éste le inflige daño; las demás interacciones físicas (como tocarlo o rebuscar en sus bolsillos) no se ven afectadas. El objetivo hace una tirada de Coraje a una dificultad igual a la puntuación de Fuerza de Voluntad del Vástago. Si tiene éxito, se libera de su influencia.

Aprender este Poder cuesta 18 puntos de Experiencia.

Pata de Mono (Auspex •••, Dementación ••••)

Las supersticiones son pequeños pedazos de irracionalidad que aún se aferran al mundo real. Los Malkavian con esta habilidad juegan con estas nociones para convencer a personas perfectamente normales de que un objeto inanimado es la fuente de todos sus problemas. Es una gran forma de hacer que alguien balbucee sobre extrañas conexiones o de encontrar un objeto valioso en la basura cuando una víctima lo desecha.

Sistema: Tira Astucia + Subterfugio a dificultad 6 mientras tocas un objeto, imaginas a una persona específica y gastas un punto de Fuerza de Voluntad. La siguiente vez que el objetivo vea el objeto, el Poder comienza a funcionar. Cada éxito obtenido priva al objetivo de un nivel de Salud (cuando ocurra un accidente menor que involucre al objeto) o de un punto de Fuerza de Voluntad (cuando el objetivo de alguna forma culpe al objeto de un giro desafortunado en su vida). El Malkavian escoge cómo dividir los éxitos al usar el Poder, pero el objetivo no pierde más de un punto de Fuerza de Voluntad o un nivel de Salud por escena. El Malkavian no tiene control sobre lo que el objetivo hace con el objeto o cuándo golpea la maldición, pero es improbable que el objetivo lo conserve durante mucho tiempo.

Aprender este Poder cuesta 21 puntos de Experiencia.

Tiempo Malkavian

Para los ajenos al Clan, los Malkavian tienen una sorprendente habilidad para estar en el lugar correcto en el momento correcto. O, en algunos casos, en el lugar equivocado en el momento correcto. Esta habilidad proviene de una capacidad profundamente desarrollada conocida como Tiempo Malkavian. Los encuentros del Clan tienen lugar conforme a ese programa no escrito que unos miembros se transmiten a otros a través de la Red de Locura Malkavian. Inicialmente se manda un mensaje a través de alguna forma de medio. El remitente podría escribir un mensaje en el dorso de un recibo, susurrar algo en un teléfono o presionar su cabeza contra la pantalla de un televisor. Los Malkavian capaces de recibir el mensaje lo hacen cuando se encuentran con ese mismo método de comunicación. El receptor lo verá escrito en cualquier recibo en su bolsillo, lo oirá a través del teléfono o el comentarista de las noticias por cable se lo dirá directamente. El Malkavian sigue oyendo el mensaje repetidamente hasta que lo reconozca y emprenda acciones en respuesta al mismo.

Cualquier Malkavian puede adquirir Tiempo Malkavian como una Especialidad de su Habilidad Consciencia. Cualquier Malkavian con puntos en Consciencia puede recibir mensajes, pero sólo aquéllos con la Especialidad pueden mandarlos. Cuando se acerca una reunión, el Narrador tira en secreto Percepción + Consciencia a dificultad 6. Los éxitos dan pistas al Malkavian de un encuentro venidero. Cuantos más éxitos, más tiempo tendrá el Malkavian para prepararse para ver a sus compañeros del Clan. Un éxito significa que el encuentro acaba de empezar, dos que es esta noche, tres que es mañana, cada éxito añade una noche adicional para que el Malkavian se prepare.

Enviar mensajes requiere una tirada de Astucia + Consciencia a dificultad 6. Cada éxito significa que el mensaje se envía a través de otro medio más.

Respuesta Pavloviana de Malkav (Dementación ••, Dominación ••)

Los Malkavian bendecidos con el conocimiento de estas dos Disciplinas pueden usarlas para conectar a alguien o algo con una emoción concreta. El Vástago puede hacer que alguien odie a su jefe, ame a su enemigo o anhele un libro concreto.

Sistema: El Vástago tira Carisma + Subterfugio a una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad actual del objetivo. Pronuncia una palabra, que puede estar oculta en una frase, y conecta una emoción específica con esa palabra. Cada vez que el objetivo se encuentre con la palabra o el objeto conectados con esa palabra, siente la emoción. Esto dura una noche por éxito obtenido, y empieza la noche en la que el Vástago usa el Poder.

Aprender este Poder cuesta 12 puntos de Experiencia.

Jugar con la locura

El Clan Malkavian puede ser uno de los más difíciles de interpretar. Tanto jugadores como personajes pueden subestimarlos por considerarlos inofensivos, culparlos cuando las cosas salen mal y no tomar en serio sus ambiciones o planes. Interpretar a un personaje que ve cómo se le escapa su Humanidad (o su Senda) es ya bastante difícil, pero mezclar eso con el hecho de que ya ha quedado irremediablemente roto por el Abrazo lo hace mucho más difícil. Los Malkavian pueden ser interpretados como bufones, pero hay una razón por la que los locos suelen ser la figura más trágica de una historia.

Lógica interna

Cada Malkavian comienza con un Trastorno. Hay varios enumerados en el **V20** (ver pág. 295-298), pero no tengas miedo de combinar elementos de cosas diferentes para crear algo completamente único. Los Malkavian no están hechos para ser diagnosticados; presentan un reflejo fracturado de humanidad y mortalidad. Hacen que los demás vampiros se pregunten cómo pudieron salir más o menos intactos de su Abrazo.

Un Malkavian no tiene por qué tener sentido para los demás, o siquiera para la ciencia neurocomportamental, pero debería tener sentido para *sí mismo*. Interpretar a un Malkavian ofrece una oportunidad de abrazar el caos, pero debería haber una lógica interna consistente. El alcance puede cambiar, como un Vástago paranoico que "se percata" de que un Príncipe conflictivo es uno de Ellos que busca atraparle, pero todo debería filtrarse a través de esa perspectiva del mundo de una forma que encaje con el personaje.

Es más, aunque los Malkavian siempre deben tener al menos un Trastorno, no es necesario que sea siempre el mismo. Según los Malkavian atraviesan los diversos estadios de desarrollo podrían cambiar de Trastorno como parte de la construcción y el derribo de su visión del mundo. Los grandes momentos en la vida de cada personaje (como una pérdida de Humanidad o puntos de Virtud, o casi morir en un ataque) dan a Narrador y jugador la oportunidad de discutir si cambiar de Trastorno parece correcto, justo como en la tercera tradición Malkavian.

Ritmo

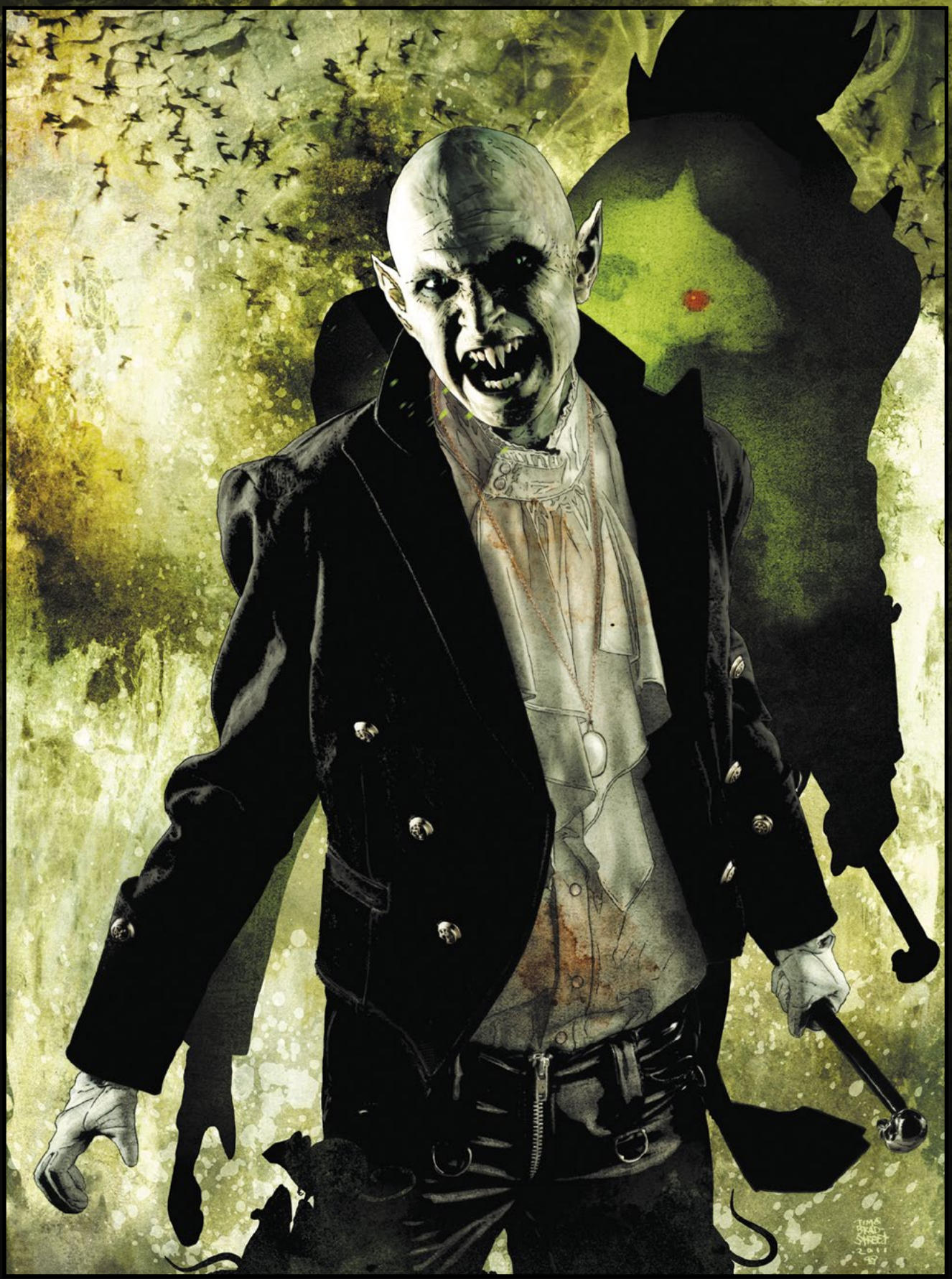
Los individuos dañados no siempre exhiben sus problemas. Cualquiera puede interpretar la locura con muchas carcajadas y frotamiento de manos, pero es mucho más perturbador insinuar esos problemas. Algunos de los Malkavian más aterradores son los que parecen normales, pero tienen algo poco llamativo pero extraño. Poco a poco esa rareza se va revelando, hasta que el daño se hace patente en toda su extensión. Un comentario nostálgico sobre la familia mortal del Malkavian podría ser el primer paso en el rastro que evidencia que los convirtió a todos en Ghoul y revive esos momentos con sus esclavos Vinculados por Sangre.

Sin embargo, la intensidad del Trastorno es otro aspecto desafiante. Si no se interpreta lo suficientemente a menudo, puede parecer que el jugador está evitando el defecto. De igual forma, si se interpreta demasiado habitualmente, puede perturbar la fluidez del juego. Si cada momento del Malkavian es un gran y amplio gesto, no se da valor a su impacto. Controlar la intensidad mantiene a todo el mundo desconcertado y eso es lo que quieren los Malkavian. Un comportamiento desconcertante les ayuda a mostrar al mundo lo que ven. Ser fiel al concepto es importante, pero eso no significa tocar la misma melodía una noche tras otra. Unas noches toca algo suave y otras algo más duro.

Por ello, los Malkavian deben de estar dispuestos a forzar los límites. Hacer que la gente salga de sus zonas de confort. Todo el mundo espera que los Vástagos se vistan con colores oscuros y acechen en un ensordecedor club de baile. Los Malkavian van en contra de esas suposiciones. Ellos abrazan a otros Vástagos. Se inmiscuyen en el espacio personal. Hablan cuando no es su turno. Pero también son conscientes de que pasarse demasiadas veces en un corto espacio de tiempo puede significar un rápido paseo para ver el Sol. Además, sé consciente de los límites de los demás jugadores. Si algo puede resultar ofensivo, pregunta por ello fuera de personaje antes de lanzarte con ello dentro de la partida. Si un jugador expresa una preocupación real, no fuerces ese tema. Hay una multitud de otros botones que pulsar.

Sin embargo, cuando llegue el momento de hacer las cosas a lo grande, haz que valga la pena. Esto podría ser el resultado de fallar una tirada de Virtud. Podría ser un cambio de Trastornos, como se mencionó antes. Podría ser descubrir los auténticos horrores contenidos en el refugio del Malkavian. No importa qué, sólo recuerda que los Malkavian son los vampiros que inquietan a los otros vampiros. Hacen que las criaturas que regularmente beben la sangre de los vivos se sientan extrañas e incómodas. A los buenos Malkavian les pertenece el momento en el que todos los demás en la habitación miran asombrados. Ése es su gran momento, como cuando un Ventrue hace un astuto movimiento de poder o un Brujah da un emocionante discurso.




TIM'S BRADSTREET 2011

NOSFERATU

«Arthur Lenning dice del Nosferatu: "Una especie de mal abstracto, ni tiene nobleza ni habita el mundo oscuro de los majestuosos villanos satánicos. Más bien es un tipo de mal inferior, una criatura obscena y despreciable que engorda entre la podredumbre, el cieno y las ratas que se arrastran".»

— Malcolm South, *Criaturas míticas y fabulosas*

HOMBRE RATA

El diablo vive en la puerta de al lado. Lo escucho de noche, arrastrando los pies por las escaleras y por el rellano fuera de mi apartamento. Suele marcharse cuando cae la noche y regresa justo antes del alba. Pasó mucho tiempo antes de que nos encontrásemos, pero nos cruzamos a veces en el vestíbulo. Pude olerlo antes de verlo. No era del todo desagradable, un dulce olor a podredumbre. También olía a viejo y húmedo, como un libro bajo la lluvia. Siempre vestía un abrigo largo y raído con el cuello alzado y un sombrero de fieltro desteñido que ayudaba a cubrirle la cara. Sus zapatos chapoteaban un poco al andar aunque no hubiera llovido.

Nos cruzamos así durante meses. Le saludé unas pocas veces, pero simplemente se limitaba a enterrar la cabeza en el cuello de su abrigo y a arrastrar los pies. Al principio creí que era yo, pero la sra. Cohen, la de al lado, dijo que con ella era igual. No me sorprende; yo también la evitaba. Sus hijos son bastante escandalosos, pero siempre se callaban completamente cuando mi vecino estaba cerca.

Solíamos tener un problema de ratas en el edificio. El propietario insistía en que dejábamos comida por ahí, pero sólo trataba de librarse de pagar un exterminador. Cuando las ratas desaparecieron, pensé que finalmente había cedido. Ahora que lo pienso, eso pasó un mes después de ver por primera vez a mi vecino en las escaleras. No fui el único en notarlo, pues los niños comenzaron a llamarlo "el Hombre Rata".

Eso no significa que nadie tratara de darle la bienvenida. Candice Jonson, del final del vestíbulo, le cocinó una tarta de bienvenida. Creo que escuchó que era soltero y quería echarle un ojo. Tras echarse arteramente un poco de harina en el delantal para parecer Martha Stewart, llamó a su puerta con su mejor sonrisa.



Nunca contestó. Aun así, dejó la tarta frente a la puerta por si no la había escuchado. Se quedó ahí varios días, hasta que uno de los niños dijo que vio a un puñado de ratas mordisqueándola.

Soy el único que realmente lo ha conocido. Regresé a casa tarde una noche, tras haber trabajado un doble turno porque Becky Lewis decidió que estaba demasiado enferma. Tuve que hacer la compra y estaba demasiado harto para dejarla en el suelo antes de sacar la llave. Estuve un minuto así antes de dejar caer las bolsas y lanzarles enojado mis llaves. Cuando me arrodillé para recoger la comida, el Hombre Rata apareció de repente a mi lado y empezó a pasarme las cosas. Tenía unas manos elegantes, largas y delgadas, nudosas como un árbol, pero en cierto modo gráciles. En silencio, me ayudó a volver a poner todo en las bolsas. Cuando le di las gracias, se giró hacia mí y murmuró que no había problema. Entonces, algo pareció deslizarse, y bajo una especie de bruma lo vi. Sus orejas eran puntiagudas y sus dientes afilados. Sus ojos me penetraron como si supiera mis secretos y, cuando me estremecí, eso pareció hacerle sonreír.

Así es como sé que el diablo vive en la puerta de al lado, pero sé que si no le molesto, él no me molestará.

HISTORIA OLVIDADA

Lárgate. No, en serio, vete a tomar por culo. ¿Has venido sólo para ver lo feo que soy, para maravillarte ante la terrible Maldición de mi Clan? ¿No? Entonces, estás aquí por secretos. No pongas esa cara. Sé cómo son los demás y ninguno quiere de verdad que seamos amigos. ¿Crees que soy antipático? Invítame a tu próxima fiesta si eres tan poco prejuicioso. No, ya decía yo. Bien, chico bonito, si quieres secretos tendrás que pagar, y tus propios secretos te costarán mucho más.

Así es, olvida tus fiestas de moda y tus salones elegantes. No quieres la auténtica verdad; es fea, como yo. Contaré mis historias a las ratitas. Saben cómo guardar secretos.

¿Quieres saber de historia? Vaya, no me imaginaba que fueras de esos. Bien, hablemos de historia. La mayoría cree que todo comenzó con Caín, pero pese a ser de "conocimiento general", nadie lo sabe realmente. Parece que cuanto menos vemos de Caín, más gente cree que está por ahí en alguna parte.

No hay evidencias, por supuesto, de nada de ello. Nadie de confianza ha visto a nuestro Progenitor; ningún arqueólogo ha encontrado jamás las ruinas de la Primera o de la Segunda Ciudad. ¿Eres tan inocente como para creerlo? Tú mismo. Es una presunción conveniente, lo acepto, y nos proporciona una historia para debatir y sentirnos especiales. Lo cierto es que nuestro pasado se ha perdido, pero al menos las historias son entretenidas.

Así que, cuando hablamos de historia, en realidad estamos hablando de cuentos de hadas. No me importa: a mí y a las ratitas nos gustan los buenos relatos. Pero veámoslas como lo que son. Toma lo que desees de ellas. Hasta créetelas, si quieres. Lo dejo a tu elección.

Zillah y Nosferatu

He oído decir que el Nosferatu original era un cazador. Fue creado por Zillah, una Chiquilla de Caín que buscaba aliados contra sus hermanos. Parece que la Segunda Generación estaba tan enfrentada como la Tercera y buscaba construir una base de poder con sus Chiquillos. Esto no debería ser ninguna sorpresa. Debería estar claro incluso para un vampiro moderno que nos hemos peleado entre nosotros durante siglos.

Nosferatu (y ya volveremos a este "nombre" en un rato) era un solitario que cazaba en los bosques, lejos de la ciudad. Tenía reputación de ser el mejor cazador, capaz de pasar días en plena naturaleza y regresar con suficiente caza para alimentar a la mayoría de su pueblo. Como rechazaba la vida urbana, Zillah llegó a la conclusión de que Nosferatu no se corrompería por su politiqueo ni caería bajo la influencia de sus hermanos. Ella lo buscó y literalmente le hizo una oferta que no podía rechazar.

Al principio, Nosferatu estaba muy feliz con su nuevo poder. Ya era un gran cazador, pero sus habilidades vampíricas lo hicieron imparable. Podía pelear con el león más fuerte, moverse casi invisible por el bosque y hasta ordenar a los animales que vinieran a él. Al igual que Gangrel, convirtió la naturaleza en su hogar y solían correr juntos como espíritus hermanos.

Desafortunadamente, todos sabemos que la inmortalidad de Caín siempre conlleva un precio. Si antes Nosferatu había sido parte de la naturaleza, uno con la tierra y el ciclo de la vida y la muerte, ahora era un exiliado. La tierra ya no le hablaba; ya no podía sentir el cambio estacional y el flujo de la vida. Aunque podía rastrear y matar fácilmente cualquier animal, ya no se sentía un verdadero cazador. Era simplemente una cosa muerta que tomaba lo que quería de una tierra a la que ya no pertenecía. Los comentarios de Zillah acerca de que se acostumbraría a su nuevo estado sólo lo enfurecían más. Parecía que ni siquiera su Sire tenía respuestas, ni entendía de qué forma lo había condenado.

No tardó mucho en comenzar a planear su venganza. Como muchos de la Tercera Generación, creó su propia prole. Eligió cazadores, pero no como él. Seleccionó a sus Chiquillos entre quienes ya se habían distanciado de la tierra. Tomó asesinos, que se vanagloriaban de cazar presas humanas. Los entrenó bien y, con sus nuevos Poderes y ansia de sangre, no tardaron en volverse muy efectivos.

Nosferatu afirmó que estaba creando un ejército privado para Zillah, quien estuvo encantada. Terminó por pedirle que abandonara la ciudad y lo visitara para inspeccionar a sus nuevos seguidores. Una vez estuvo aislada, Nosferatu y su Progenie cayeron sobre ella y trataron de matarla. Zillah acabó con la mayoría de sus atacantes y logró escapar. Nosferatu se dio cuenta de que él y su grupo tenían graves problemas y huyó.

Cuando Caín se enteró del asunto, se opuso con firmeza al conflicto entre sus Chiquillos y los Chiquillos de éstos. Buscó a Nosferatu y le exigió una explicación. Nosferatu le contó todo. Sintiendo el dolor del Chiquillo de su Chiquilla, Caín decidió no destruirlo, sino que lo maldijo. Retorció el cuerpo de Nosferatu para que pareciera el monstruo en el que se había convertido e hizo lo mismo a todos sus seguidores.

Con eso, Caín consideró el asunto zanjado, pero Nosferatu no. Abandonó la ciudad con sus seguidores para no regresar jamás. Juró vengarse un día y traer la destrucción de todos los Vástagos. Los eliminaría de la faz de la Tierra, y encargó a sus Nictuku no descansar jamás hasta que los Vástagos fueran purgados.

La Madre

Es una bonita historia, pero con unas cuantas inconsistencias. El objetivo de Nosferatu se ha hecho cada vez más difícil de alcanzar con el paso del tiempo. Debe estar bien molesto de que seamos más que nunca en la actualidad. Quizás sus Nictuku no sean en realidad tan buenos. Me acojo a la quinta enmienda. El gran problema es que si los Chiquillos de Nosferatu son los Nictuku, ¿de dónde venimos nosotros? Bueno, eso es otro cuento de hadas.

Tras la Maldición de Caín, Nosferatu estaba comprensiblemente molesto. Varias fuentes, incluyendo el *Libro de Nod*, dicen que era de buen ver. Pero aunque no lo fuera, cuesta acostumbrarse a una cara como ésta al principio. Estaba lleno de rabia y odio, y quería traspasar su dolor a alguien más.

Pasó que se topó con una mujer que lavaba ropa en un arroyo. Era joven y hermosa, una de las mujeres más hermosas que jamás había visto. La ira y los celos se apoderaron de él mientras la contemplaba y, aprovechando que estaba sola, cayó sobre ella y la Abrazó. Se rio al contemplar cómo su cuerpo se retorcía y deformaba, y la abandonó a su destino.

Sin embargo, esta mujer era más que una mera lavandera. Había servido en la ciudad y había aprendido a pasar información entre las diversas facciones. Era una espía de renombre y, al conocer el politiqueo de los Vástagos, sabía en qué se había convertido, aunque su nuevo rostro la atormentara. Se dirigió a Zillah, quien la consoló y le dio un lugar entre los Vástagos. Fue la aliada que Zillah había querido desde el principio, y se volvieron muy cercanas. Se ocultó y usó sus habilidades para escuchar e informar a su señora sobre las otras facciones. Ella y sus Chiquillos se ganaron un respeto y una reputación como guardianes de secretos, logrando así un lugar en la sociedad vampírica.

Es de esta mujer, conocida simplemente como "la Madre" o incluso en algunos registros con el controvertido nombre de "Lilith", de quien descendemos. Aunque sólo era de la Cuarta Generación, la consideramos nuestra Fundadora y Progenitora. Ella es la creadora de todo lo que somos como Clan, aunque no sea el origen de nuestra Sangre. Se dice que el éxito de la Madre con el Clan Nosferatu es una de las muchas razones por las que Nosferatu y sus Nictuku nos odian más que a nadie. Y también por el modo en que se alió con Zillah. Ella triunfó dónde Nosferatu había fallado y prosperó dónde él había caído. Hay quienes dicen haber visto a la Madre, pero tales historias son tan apócrifas como las apariciones de Caín. Aunque es bonito pensar que no todo ser anciano que nos vigila quiere destruirnos.

Sin embargo, puede que la Madre no sea el único Nosferatu del que descendamos. Nosferatu suele ser conocido como Absimiliard, aunque a veces no está claro si son la misma persona, especialmente porque hay varias historias contradictorias sobre ambos. Tal vez Absimiliard sea el líder de los Nictuku y Nosferatu su bello hermano que amó a Arikel (hablaré sobre esa basura en un minuto), aunque ambos sufrieron la misma maldición. Si ambos fueran de la Tercera Generación, eso explicaría el linaje de los pocos Nosferatu que afirman pertenecer a la Cuarta Generación. Ahí fuera puede haber un Antediluviano que está realmente de nuestra parte. No obstante, creo que es más probable que esos Antiguos hayan alcanzado su Generación mediante Diablerie y estén mintiendo para encubrir sus crímenes.

Arikel y Nosferatu

Hay otro relato que nos cuenta que Nosferatu antaño fue bello, tanto que ninguna mujer podía resistírsele. Como puedes imaginarte, se fijó en la mujer más hermosa que conocía, Arikel, la primera de los Toreador. El cuento sugiere que se trató de un amor épico. Dos seres celestiales unidos como uno solo, uno hechizado por el poder de la majestuosidad del otro.

Desafortunadamente, no estaba hecho para durar. Nosferatu fue maldito con la fealdad. Algunos dicen que por traicionar a Caín, otros que era un alma retorcida cuyo exterior se fue pareciendo gradualmente a su interior. Cuando los Nosferatu cuentan esta historia (y pocos lo hacen), a Arikel le asqueó su fealdad y no soportó volver a mirarlo. Se negó a estar con él, demostrando que su amor era superficial. Cuando los Toreador cuentan la historia, suelen sugerir que Arikel se esforzó por estar con Nosferatu, pero que él estaba tan avergonzado de aquello en lo que se había convertido que la alejó. Sea cual sea la verdad, lo cierto es que Nosferatu y Arikel eran pareja, pero la corrupción de él los separó.

Si te tragas esa basura, debes ser un Toreador. Es el único lugar en que mierda como esa podría haber empezado. Una vez fuimos los más hermosos y ahora somos los más condenados. ¡Ay! ¡Si pudiéramos reclamar nuestra hermosura, todo sería perfecto! Hasta entonces, debemos arrastramos avergonzados en las tinieblas. ¡Oh, qué criaturas más malditas somos! ¡Buuuuuh, joder!

Fijo, lo pillo. Estaría bien ser guapos, pero lo que la mayoría de quienes cuentan esta historia olvidan es que realmente no nos importa. Sólo un Toreador creería que todo un Clan sería incapaz de superarlo con el tiempo. La pérdida de una cara bonita parece ser lo peor del mundo para un Toreador, pero para nosotros es poco más que un grano en el culo. Este cuento nos rebaja, diciéndonos que deberíamos avergonzarnos de lo que somos. A la mierda con eso.

El trato

Deja de parlotear un rato, Frederick. Permíteme continuar.

Hay varios cuentos acerca de cómo surgimos, pero los más interesantes tratan de cómo nos convertimos en lo que somos. Desde las leyendas vampíricas más antiguas, los Vástagos vivían en las ciudades y hasta que llegaron los romanos no había verdaderas cloacas en las que morar. Así que, ¿cómo terminamos en las tinieblas? Me gusta ligar esto a las antiguas leyendas irlandesas.

Se dice que los irlandeses no eran nativos de la Isla Esmeralda, sino que llegaron de tierra firme buscando un nuevo hogar. Siguieron los pasos de un antiguo pueblo llamado Tuatha Dé Danann que había arrebatado la tierra a una raza de terribles gigantes llamados Fomori. Los Tuatha no querían compartir su territorio y se opusieron a que los celtas desembarcaran. Hasta invocaron una gran tormenta para destruirlos mientras estaban amarrados retirados de la costa. Pero los celtas persistieron y hubo una gran batalla en la que murieron muchos reyes. Aunque los Tuatha tenían muchos poderes sobrenaturales, terminaron por ser derrotados.

Sin embargo, fue una victoria difícil y para nada decisiva. Ambos bandos acordaron dividirse la tierra y acatar la sabiduría del poeta celta Amergin. Desafortunadamente, engañó a los Tuatha. Aunque dividió la tierra por igual, entregó todo lo de encima del suelo a los celtas y todo lo de abajo a los Tuatha. Éstos se retiraron a las profundidades de la tierra y se convirtieron en la gente feérica, una raza de criaturas extrañas, alienígenas (y frecuentemente deformes) con poder mágico.

La historia es una leyenda, por supuesto, pero tal vez tenga una pizca de verdad. Tal vez recuerda una batalla entre las fuerzas de un ejército vampírico y uno humano, y una tregua que les permitió vivir juntos. Como las hadas del folclore, somos criaturas poderosas con apariencias deformadas. Sin embargo, hemos escuchado relatos de las verdaderas hadas, por lo que tal vez sea mejor que no reclamemos sus leyendas para nosotros. Un Malkavian me dijo una vez que son gente celosa.

Otro mito más moderno sobre nuestra fealdad. En Trieste disfruté de la compañía de una Toreador suicida que afirmaba que "sabía" que los Nosferatu están más vivos y son más humanos que los bellos Condenados con quienes compartimos la noche. Mientras que nuestros primos son fríos, muertos y no cambian, nuestros cuerpos y almas mantienen una chispa de preciosa vida durante meses o años tras el Abrazo. Vida que se pudre, genes animales recesivos que surgen para proporcionar un último aliento a la carne. Nuestros cuerpos medio vivos se retuercen y nos moldean cuando la Sangre toma el control. Nuestras deformidades no son una maldición monstruosa, sino crecimientos cancerígenos y la descomposición de la carne medio viva. Moroi, "vampiro viviente", era como me llamaba para hacerme un cumplido. Tal vez nuestra verdadera maldición sea estar más vivos que cualquier otro Vástago. Ser más humanos, no menos.

A pesar de estos cuentos de hadas, hay una escuela de pensamiento que opina que somos pura ciencia. Nuestra apariencia no tiene que ver con maldiciones y traiciones, sino que es resultado de años de evolución. Al fin y al cabo, estamos perfectamente preparados para ser los monstruos que somos. Nuestra piel correosa nos protege del ambiente húmedo, nuestras largas orejas nos permiten escuchar los ecos en los túneles y nuestros grandes ojos nos permiten ver mejor en la oscuridad. Tal vez somos monstruos porque hemos elegido convertirnos en monstruos y nuestra vida en las tinieblas nos ha convertido en criaturas de las tinieblas.

Pero tal vez es al revés. Tal vez los otros Clanes han evolucionado. Se han vuelto humanos para poder confundirse con su presa. Con el paso del tiempo, se vuelven más atractivos para sus objetivos, capaces de atraerlos más y más cerca. Si es así, somos las criaturas primarias de las leyendas, los monstruos de los que todos descendemos. Quizás nadie ha visto a Caín porque nadie está buscando a un monstruo como nosotros.

EL IMPERIO DE LOS NOSFERATU

Cada Clan parece haber tenido su edad de oro: la Roma de los Ventrue, la Cartago de los Brujah, etc. Sí, los vampiros no controlamos a los humanos tan bien como creemos, pero es cierto que ciertos Clanes en ciertos lugares en ciertas épocas estaban en una buena posición para mover las piezas. Los Ventrue comenzaron a llamarlo un "imperio" y luego todos tenían que tener uno.

No somos distintos, pero es improbable que hayas oído sobre los grandes imperios Nosferatu. En la Antigüedad, controlábamos un territorio mayor que toda Europa. Aceptábamos tributos y sacrificios de miles de humanos que nos trataban como a dioses menores a los que apaciguar para que no trajeran calamidades. ¿Cómo no has oído nada de este imperio? Fácil: porque la historia sólo presta atención al primer mundo y nosotros antaño gobernamos muchas de las zonas más profundas de África. Establecimos nuestros dominios en bosques tan oscuros que el Sol apenas atravesaba las hojas. Dejamos Egipto y los desiertos del norte a los Setitas y al resto, y cada uno de nosotros nos labramos un dominio entre las tribus de los antiguos lugares.

En los pueblos de nuestros dominios, nos convertimos en parte de las supersticiones de la gente. Jugamos la mano que nos dieron y, en vez de tratar de ser humanos, nos quedamos como monstruos. No gobernamos abiertamente. En vez de ello, nos ganábamos sus tributos y su terror desde las sombras, como "demonios del bosque". Si nos apaciguaban, protegíamos nuestros poblados. Formamos una relación casi simbiótica con la humanidad, protegiéndolos y cuidándolos mientras nos alimentábamos de ellos. Pero cada uno de nosotros iba a la suya, estando en contacto pero sin aceptar ninguna sociedad salvo la nuestra.

EXPLOSIÓN URBANA

Nuestra edad de oro no podía durar. Con el paso del tiempo, Europa comenzó a descubrir África y decidió explotarla. Poco podíamos hacer para resistir. Los europeos eran muchos y estaban organizados y dispuestos a tomar los recursos de nuestras tierras e incluso a nuestra gente. Nuestras tierras fueron tomadas pueblo a pueblo y Vástago a Vástago, y desaparecieron antes de que supiéramos realmente qué estaba pasando. Nuestra gente fue vendida como esclava y nos quedamos sin tributos. No estábamos preparados para combatir a tan gran escala y tuvimos que capitular y regresar a las ciudades.

¡Pero qué ciudades! Cada una era un magnífico hervidero de humanidad y pestilencia. La era industrial había caído sobre nosotros. La humanidad se apiñaba en estos lugares para nuestro deleite y nos revolcábamos juntos en la basura.

Al principio, los Nosferatu africanos despreciamos a nuestros furtivos primos europeos. Habíamos sido reyes y ellos moraban en las alcantarillas. Pero comenzamos a respetarlos una vez entendimos lo que habían construido. Eran los reyes y reinas de vastas ciudades subterráneas hechas de alcantarillas, túneles de metro y catacumbas bajo las nuevas ciudades. Había todo un mundo bajo tierra, uno que había sido construido silenciosamente donde nadie miraba.

Intercambiamos historias sobre las guerras entre los Vástagos y la formación de las dos grandes Sectas. Nos importó bien poco. Deja que los otros jueguen mientras nos dejen tranquilos. Deja que se llamen Camarilla o Sabbat; ambas tratan a los Nosferatu igual. Gradualmente nos olvidamos de nuestros imperios rotos en África y nos dedicamos a un nuevo imperio, bien profundo. Siempre hemos sido criaturas urbanas, incluso antes de las ciudades, así que nos labramos un lugar para nosotros bajo tierra y nos enterramos entre la basura y los secretos de quienes vivían encima.

MONSTRUOS MODERNOS

Todos creen conocer a los Nosferatu, esos acechadores que moran en las sombras y escuchan las conversaciones de los demás. Pero la mayoría confunde "conocer" con "ignorar". Los otros Clanes desprecian a los Nosferatu porque no parecen encajar, pero nos toleran porque guardamos las distancias. Rara vez nos alzamos para desafiar a los demás, permanecemos neutrales y vendemos secretos a todos los bandos. Hay unos pocos Príncipes o Arzobispos Nosferatu. Quienes toman el mando suelen ser considerados títeres o líderes temporales prácticos, el candidato que nadie quiere, pero al que nadie realmente se opone.

Los Nosferatu son la prueba de que no todos los vampiros están obsesionados con el poder y la ambición. Estamos contentos de quedarnos al fondo porque sabemos qué hay allí. Escondernos parece la mejor opción cuando sabes qué hay en las sombras y sabemos bien que el clavo que sobresale es el que recibe el martillazo. Deja que los otros sean protagonistas, que disfruten de la gloria y de ser el centro de atención. Mejor renunciar a reconocimientos transitorios y sobrevivir que ser famoso y morir.

Ser ignorado tiene sus ventajas, y los Nosferatu las han aprovechado bien. Como los sirvientes de antaño, descubrimos cómo ser prácticamente invisibles entre nuestros "superiores". Como los demás Vástagos no nos veían como una amenaza o sus iguales, no eran tan reservados al hablar en nuestra presencia. De este modo, el rumor y el chismorreo se convirtieron en nuestro negocio. Los secretos son una mercancía segura, sobre todo en la sociedad vampírica. Al ser difíciles de rastrear y potencialmente muy valiosos, no cuesta mantenerlos o copiarlos. A veces hasta es mejor ofrecer guardar un secreto que ofrecer contar uno. Muchos Vástagos han contado sus secretos a los Nosferatu y les han pagado para estar callados (probablemente, acabaríamos por descubrirlos de todas formas, de modo que venir a nosotros primero y pagarnos es lo mejor).

Somos continuamente marginados y perseguidos, pero hipócritamente solicitan nuestros recursos y neutralidad. Sin embargo, nos importa poco lo que piensen los demás. Al ser unos parias, preferimos nuestra compañía y sólo confiamos en los nuestros. Todos los demás son objetivos potenciales.

SOBRE SER FEOS

Ya basta. Pasemos a la mierda importante.

Ningún Clan vampírico soporta una maldición tan evidente como la nuestra, pero hasta qué punto es una Maldición depende mucho del Nosferatu concreto. Algunos Nosferatu eran gente hermosa Abrazada por despecho, y estos desafortunados son quienes tienen más problemas con su nueva apariencia. No obstante, los Nosferatu no suelen buscar nuevos Chiquillos entre la gente de moda. La mayoría son parias de las clases bajas, y unos cuantos ya ni eran material de portada antes de convertirse en vampiros. Si la apariencia no les importaba antes del Abrazo, ¿por qué debería importarles después?

Pero el cambio tampoco es un paseo por el parque. No sólo es doloroso, sino que resulta un *shock*. Dada la imagen moderna que tenemos de los vampiros por las mierdas de series y novelas para adolescentes, rara vez es lo que un nuevo Vástago se esperaba. Puede parecer injusto que todos los demás sean guapos. Sin embargo, cada Clan sufre una Maldición de la Sangre de algún tipo. ¿Es realmente mejor paralizarse ante la belleza, limitarse a un tipo concreto de sangre o volverse completamente loco?

Lo que hace nuestra apariencia mucho más fácil de soportar es que no tendemos a asociarnos con otros Vástagos muy a menudo. No nos invitan a sus bonitas fiestas ni nos piden que paseemos por los salones del Elíseo. Cuando pasas todo tu tiempo en compañía de monstruos, se vuelven gradualmente la norma. Tras un tiempo, son los humanos y los otros vampiros quienes comienzan a parecer raros. No en plan "oh, dios mío, eres literalmente un monstruo" como les gusta recalcar a los Ventrue. La mayoría de humanos creen que somos víctimas de una terrible lesión o de una rara enfermedad degenerativa antes de pensar en un "vampiro". Sólo los verdaderos monstruos consideran que una persona fea es mala. Todos los demás ven a una víctima, alguien a quien compadecer. No sé a ti, pero esto hace que me sea mucho más fácil alimentarme.

En muchos casos, la apariencia de los Nosferatu es toda una medalla de orgullo. Somos monstruos que parecemos

monstruos, con nuestra fealdad privándonos de toda pretensión. Todo está al descubierto al tratar con los Nosferatu, lo que nos convierte en los guardianes de la verdad sin nada que la endulce. Quieres una respuesta, los Nosferatu te la darán, pero prepárate para aceptarla. De este modo, la fealdad del Clan no se considera realmente una debilidad. Al menos, no para mí.

Los Nictuku

Sólo hay un problema con saber más secretos que nadie: sabes lo que mora ahí afuera en las tinieblas. Como si la vida no fuera lo bastante dura, la mayoría de nosotros cree que hay un grupo de Antiguos viejos y poderosos que quieren cazar y destruir hasta al último de nosotros, dirigidos nada menos que por nuestro Antediluviano. Puede parecer un cuento para dormir con el que asustar a los Neonatos, pero la mayoría de Antiguos Nosferatu también afirman que los rumores son ciertos.

Exactamente quiénes y qué son los Nictuku y cuáles son sus planes depende de a qué Nosferatu preguntes. Algunos creen que son monstruos literales, con su humanidad largo tiempo desaparecida. Otros creen que son cuidadosos y silenciosos, y esperan en las sombras para cazar a los Nosferatu uno a uno. Todos coinciden en que son peligrosos e impredecibles, cazadores experimentados que saben matar sin dejar rastro.

Dicho eso, hay quienes creen que los Nictuku son claramente un mito. Las leyendas parecen un cuento para dormir, porque son realmente cuentos para dormir. Si esas criaturas son tan poderosas y astutas, ¿cómo es que los Nosferatu todavía no estamos muertos? Sí, hay Nosferatu solitarios que desaparecen misteriosamente, pero con tantos enemigos, ¿realmente nos sorprende? Aunque a los Nosferatu les gusta pensar que saben todo lo que está pasando, los otros Vástagos no son *amateurs*. Los Ventrue, Tremere o Lasombra pueden haber eliminado a muchos de los nuestros porque "sabían demasiado".

Aun así, los rumores persisten. Lo que se sabe es que cuando los Nosferatu pierden su humanidad, tienden a ir más al fondo de la tierra o de las alcantarillas para alejarse de la luz y de la vida urbana. Es cierto que hay Antiguos Nosferatu enloquecidos por su Bestia que esperan en las sombras para asesinar a cualquiera que se cruce en su camino. ¿Son éstos los Nictuku? Es el único secreto que hasta nosotros no sabemos (ni queremos saber). Pero enseñamos una cosa a nuestros Chiquillos sobre los Nictuku: creas lo que creas, si te topas con algo oscuro y profundo en las tinieblas, corre.

SchreckNet

Sólo porque vivamos en alcantarillas no significa que no hayamos abrazado la tecnología. Hace más o menos una década, un Nosferatu de Nueva York creó un sistema de la Internet profunda para que el Clan compartiera información. La idea triunfó y pronto todos compartíamos *online* lo que escuchábamos. Algoritmos y *bots* escanean constantemente datos para crear vínculos entre la información para que el Clan pueda crearse una imagen global de quién hace qué.

Todo Nosferatu bien visto en el Clan tiene acceso a SchreckNet. Quienes no son tan bien vistos no consiguen las nuevas contraseñas cuando hay un cambio periódico. En poco tiempo, la red de trabajo se ha vuelto más que una mera base de datos: se ha convertido también en una red social. Algunos de los Nosferatu más jóvenes han comenzado a llamarla Filthbook o Garbage+.

A veces permitimos a otros Clanes usar el sistema. No nos gusta hacerlo, pero a veces tienes que ser amable. Cuando dejamos entrar a los otros es sólo por un tiempo limitado y rara vez se dan cuenta de lo poco de nuestro sistema a lo que acceden. Si cualquiera de ellos supiera lo grande que es nuestra red, harían todo lo posible por apagarla. Sin embargo, resultó ser muy útil para todos en la batalla de Nueva York y desde entonces hemos escuchado que los otros Clanes tratan de construir sus propias redes.

Facciones Nosferatu

En cuanto a las actividades de grupo, los Nosferatu son contradictorios. Por un lado, todos somos muy individualistas y generalmente solitarios. No hay dos de los nuestros especialmente iguales y nuestra apariencia suele hacer que evitemos la compañía de otros. Sin embargo, por otro lado, ansiamos la compañía de los nuestros. Estar con otros Nosferatu es un recordatorio de que no estamos solos, que nuestra apariencia no es única y que otros sufren como nosotros.

Así que las reuniones Nosferatu son asuntos espinosos. Todos quieren estar, pero pocos queremos realmente participar. No es que seamos conocidos por nuestras habilidades sociales o nuestro humor. Lo mismo pasa con las facciones. Unos pocos que reconocen rasgos en común se unen en grupos, pero éstos son poco más que una extendida red de contactos. Pocos tienen reuniones o alguna meta. Sin embargo, les gusta la compañía ocasional de sus iguales, como si nos ayudara a sentirnos menos solos y marginados. Algunos hasta descubren que ponerse una etiqueta les ofrece un sentido de pertenencia más allá de ser Nosferatu.

Bestiales

Si no puedes con ellos, únete a ellos. Los Bestiales son los Nosferatu hartos de tratar de vivir según las normas humanas. En cambio, abrazan la parte primitiva de su naturaleza. Razonan que los animales son menos complicados y que carecen de la hipocresía inherente en muchos humanos. Como el mundo humano los ha rechazado, los Bestiales eligen un mundo distinto y se apartan hasta de la sociedad vampírica.



Unirse a esta facción por un tiempo es normal entre muchos nuevos Nosferatu para lidiar con su nuevo estado. Pero algunos Nosferatu lo adoptan plenamente como estilo de vida. Suelen ser irreconocibles hasta para el resto de Nosferatu. Pueden adoptar rasgos bestiales como los Gangrel, pero mucho más avanzados. En vez de orejas puntiagudas u ojos felinos, pueden obtener piel reptil o hasta una cola. No sé cómo ocurre, pero algunos de los nuestros señalan a los Bestiales como evidencia de que quizá no estamos tan alejados de los Gangrel.

CARACUEROS

Un paso más lejos que los Bestiales están los Caracueros, llamados así por el icónico personaje de la Matanza de Texas (sí, a veces nos inspiramos en las películas, no es que tengamos muchas ocasiones de ir al cabaret para entretenernos, ¿no?). Como sea, antes de la película, la facción tenía muchos nombres coloridos, como Carniceros o Destripadores. Esos Vástagos han elegido abrazar no sólo su naturaleza bestial, sino también su lado monstruoso. La mayoría ha abandonado toda su humanidad y se ha permitido convertirse en el monstruo que parecen ser. Con frecuencia, son el resultado de Abrazar a alguna gente realmente jodida, pero otros son llevados más allá de su límite. En el caso de los Antitribu, se promueve esta conducta.

Los Caracueros creen ser los monstruos de las tinieblas. No basta con matar; sus víctimas deben estar aterrorizadas antes de morir. Quieren que éstas sepan quiénes son, y que conozcan que el verdadero horror ha salido de la noche para matarlos. Por ello, usan armas brutales y salvajes, y adoptan los tópicos de pelis de terror como sótanos oscuros, cabañas solitarias y rastros de sangre. Pese a ser capaces de matar rápidamente a sus víctimas con sus Poderes vampíricos, la mayoría prefiere cazarlos todo el tiempo que sea posible para prolongar el terror.

CLEOPATRAS

Los Nosferatu más embrutecidos son las Cleopatras. Como humanos eran hermosos y, en muchos casos, superficiales y crueles por ello. Fueron Abrazados por despecho como castigo o lección. Como tales, suelen ser parias dentro del Clan, como si conocer la belleza los hubiera manchado de algún modo, por lo que se agrupan como protección mutua. Muchos terminan por unirse al Clan, pues lo que los aparta es la falta de conocimiento de nuestras tradiciones y sociedad. Pero algunos alimentan su ira, especialmente al descubrir que la mayoría de vampiros no comparten esta maldición. Algunos dicen que son quienes encuentran a los Nictuku y se unen a sus filas.

Una vez pregunté por el nombre. Resulta que no viene de la reina egipcia, sino de la "heroína" de la película Freaks

[N.d.T.: *La parada de los monstruos* en España y *Fenómenos* en Hispanoamérica] de Tod Browsing. Esa Cleopatra era una acróbata cuya crueldad causó que los "fenómenos" del circo ambulante en el que trabajaba la rehicieran como una de ellos. Nadie está seguro de si la facción tenía un nombre antes del lanzamiento de la película, y algunos historiadores han sugerido que es la era moderna la que ha creado el culto a la belleza. Tal vez en la Antigüedad no era tan importante.

El acto de crear tal criatura es muy controvertido para la mayoría de Nosferatu. Por un lado aplauden hundir a alguien de la gente bonita así, pero por otro refuerza el mito de que ser Nosferatu es una maldición en sí mismo. Las Cleopatras no tenían que ser Nosferatu y rara vez entienden el don que se les ha concedido. Sin embargo, aunque muchos acaban con su existencia por su propia mano, quienes sobreviven suelen prosperar y encontrar un modo de superar su horror inicial. En algunos casos, hasta terminan siendo mejores personas al verse obligados a ver más allá de las apariencias y a esforzarse para empatizar y ayudar a quienes también han sufrido.

ERUDITOS

Para algunos Nosferatu, los secretos no bastan. Buscan aprender más sobre su condición para así entenderla mejor. Con el don Nosferatu para distinguir la realidad de la ficción y ver la verdad tras las mentiras, resultan excelentes eruditos. Muchos expanden sus estudios más allá de lo vampírico y aprenden la historia y sociedad de otras criaturas sobrenaturales.

Como muchos académicos, los Eruditos pueden ser muy celosos con su investigación. Algunos hasta llegan a plantar rumores y mentiras para que los otros las encuentren y sólo ellos posean la verdad. Para los Eruditos realmente dedicados, esto sólo es un reto interesante. Nada atrae la atención de estos académicos más que un buen misterio y el conocimiento sobrenatural está lleno de ellos.

FAGINS

La familia es importante para la mayoría de la gente, hasta para los Nosferatu. Para algunos, la unión del Clan no basta y eligen crear una nueva familia propia. La familia que reunirán dependerá de cada Nosferatu. Las bandas de pilluelos callejeros son tan factibles como una colección de asesinos. Para el Fagin [N.d.T.: Villano de *Oliver Twist* que dirigía una red criminal de niños] es cuestión de pertenencia más que del grupo en cuestión, por lo que éste suele ser un reflejo de la personalidad del Nosferatu.

Normalmente, para cimentar el lazo familiar, el Nosferatu usará el Vínculo de Sangre. Esto hace que su pequeño grupo sea más un culto de sangre que una sociedad. Algunos Fagins se obsesionan con hacer crecer su culto o se les sube el poder a la cabeza y se convierten en dioses monstruosos ante sus propios ojos. Tales extremos suelen pasar en el Sabbat, pero también se han descarriado muchos Fagins de la Camarilla.

MÁRTIRES

El Abrazo es un cambio mucho mayor para un Nosferatu que para un vampiro de cualquier otro Clan, o eso supongo. Ya es bastante malo tener que aceptar que eres una criatura chupasangres de la noche con sólo un tenue control sobre tus instintos, pero añade a eso ver tu cuerpo retorcerse en una forma horrible. El Abrazo es duro para los Nosferatu, a veces hasta físicamente doloroso.

Para tratar de lidiar con estos cambios, muchos Nosferatu se aferran a algo humano. Puede ser su familia, un sentido de justicia o hasta contemplar a la gente. Para algunos esto se convierte en una especie de complejo. Carecen de moralidad y tratan de calmar sus demonios interiores al convertirse en vengadores para quienes no alcanzan los estándares morales del Nosferatu. Centrarse en la humanidad les hace creer que su monstruoso cambio es una especie de castigo, por lo que suelen ser llamados los Mártires.

El problema es que, aunque son buenos estudiantes de la moralidad y la humanidad, siguen siendo monstruos en el fondo. Aunque muchos observan desde la distancia, quienes interactúan con la humanidad suelen sufrir trágicos resultados. Muchos matan a quienes tratan de proteger o imponen una justicia terrible por la menor de las infracciones. No es bonito de ver, y esto lo digo *yo*.

PIELES

No todo Nosferatu disfruta viviendo en las alcantarillas y de la compañía de sus hermanos. Los Pieles usan sus Poderes para disfrazarse de humanos e infiltrarse en su sociedad. Muchos tienen alias bien detallados y desarrollados entre el ganado. Son grandes actores, que trabajan encubiertos para construir una nueva vida (o incluso vidas) más allá de los lugares oscuros de los Nosferatu.

En esta era de omnipresente vigilancia por video y fotos de fiestas en Instagram, cuesta más mantener su farsa. Muchas Ratas de Alcantarilla creen que el autoengaño de los Pieles las convierte en rupturas andantes de la Mascarada, mucho más que sólo ser feo. En lugares como Londres, donde cada movimiento que haga un ciudadano es grabado en vídeo, los Pieles tienen tendencia a desaparecer en silencio. Y no voluntariamente, si me entiendes.

Los Pieles son muy útiles para el Clan, con frecuencia a cargo de recursos que pocos Nosferatu controlan. También son expertos en lo que sucede en el mundo de la superficie. Desafortunadamente, muchos son inestables. La razón más común para convertirse en Piel es un rechazo o una negación de su nueva naturaleza. Al final, no pueden ocultar lo que son, especialmente de sí mismos, y es entonces cuando todo comienza a derrumbarse.

MADRIGUERAS

Como el resto de los Vástagos deja a los Nosferatu en paz y les conceden encantados el dominio de las alcantarillas, los Nosferatu tienen libertad para hacer suyos esos lugares. Unos pocos agentes del departamento de saneamiento guardan el secreto y un empujoncillo en las juntas de planificación de la infraestructura urbana logra ciertas remodelaciones. En general, mientras funcione, a nadie le importa qué pasa en las alcantarillas.

Los Nosferatu establecen sus hogares aquí, en la inmundicia. Sin embargo, pueden encontrar lugares secos y hasta agradables para reunirse y construir santuarios y refugios. Al influir en la planificación de la ciudad, logran que estos lugares sean remodelados para satisfacer sus necesidades. Pero a los Nosferatu no les importa ensuciarse las manos y reconstruir algunos túneles ellos mismos. Estos lugares reclamados y rehechos por los Nosferatu se denominan "madrigueras" y cualquier otro Vástago sería idiota si tratara de visitarlas por sí mismo. Las madrigueras son laberínticas y suelen tener secciones llenas de mierda para disuadir a los ajenos al Clan. ¿Quieres entrar con los Nosferatu? Prepárate para ensuciarte las manos, y ya de paso, todo tu cuerpo.

Aunque cada madriguera es tan individual como el Nosferatu que la creó, siempre tienen unas pocas charcas de cría. Son lugares en los que el Clan ha contaminado el agua con su Sangre. Esto asegura que las ratas, sabandijas y otras criaturas que beban o vivan en ella obtengan una dosis de Sangre Nosferatu. Esto nos asegura un mayor control sobre tales animales y alimañas, y nos ayuda a crear animales Ghoul y enjambres como espías mucho más efectivos. Aunque los Nosferatu pueden crear Ghouls humanos, preferimos los animales e insectos. Nuestra Sangre suele corromper a los Ghouls humanos física o mentalmente, limitando su efectividad como agentes en el mundo humano. Por lo que ratas y cucarachas, junto con Animalismo, suelen ser los mejores agentes.

Las madrigueras Nosferatu son conocidas por extenderse hacia las profundidades de la tierra. En antiguos pueblos europeos donde las ciudades se edificaban sobre sí mismas, hay edificios enteros y calles reacondicionados para nuestro uso bajo las alcantarillas. Los Nosferatu aprovechan la oportunidad de remodelar para compartir su arte. En algunos casos, las paredes están cubiertas de intrincadas tallas, mientras que en otros los túneles están cortados en hermosas formas. Algunas madrigueras son tan profundas que llegan a ríos subterráneos y cuevas llenas de cristales minerales. Hay una belleza pasmosa allí abajo, pero una que guardamos celosamente.

Lo que pocos Clanes saben es que las madrigueras no son exclusivamente subterráneas, ni tampoco lo son los Nosferatu. Algunas ciudades tienen poca infraestructura subterránea debido a su suelo inestable o al riesgo de terremotos. También hay que destacar que el Clan sobrevivió milenios sin alcantarillas en las que ocultarse. Pero por la utilidad de las alcantarillas, las ciudades sin ellas son raras y suelen tener pocos Nosferatu modernos.

Donde no podemos cavar en la tierra, los Nosferatu creamos una serie de pisos francos. Estos pueden ser cuevas, sótanos o casas normales. Se mantienen en secreto, alternando el uso de cada lugar para que ninguno se use demasiado. Los miembros del Clan memorizan los elaborados sistemas desarrollados sobre cómo se usan y para qué. Así, una vieja casa céntrica puede ser el principal lugar de reunión del Clan una semana, estar vacía a la siguiente, ser usada como charca de cría al mes siguiente... En cierto modo, los Nosferatu crean una serie de túneles virtuales que conectan todos estos lugares (con frecuencia no conectados físicamente) que cambian para proteger la red. La tecnología moderna lo ha hecho más fácil, y la SchreckNet puede usarse para dar pistas a los nuevos en la ciudad sobre dónde comenzar a encontrarse con los nuestros.

El otro gran problema de no tener túneles es cómo evitar el Sol. A diferencia de los Gangrel carecemos de la capacidad de ocultarnos en el suelo, por lo que necesitamos alguna clase de santuario. La ventaja que tenemos es que no nos importa dónde se encuentre ese santuario. Los Nosferatu han excavado en los montones de basura en vertederos o se han sumergido hasta el fondo de lagos profundos. Algunos de esos lugares podrían incluso formar parte de nuestra red.

LOS ANTITRIBU

Aunque los Nosferatu Camarilla pasan su tiempo evitando convertirse en los horrores a los que se parecen, nuestras contrapartidas del Sabbat se deleitan en su monstruosidad. Para los Antitribu, sus cuerpos son una marca de orgullo, una clara indicación de que ya no son humanos, y que las reglas humanas ya no se les aplican. En cierto modo, la distorsión física del Clan les hace más fácil a los Nosferatu abandonar su humanidad y aclimatarse a ser parte del Sabbat. De hecho, muchos usan a los Tzimisce de sus manadas para desfigurarse aún más.

Es interesante que los Nosferatu del Sabbat no sean tan violentos y sangrientos como muchos de sus compañeros de Secta. Sin duda tienen su proporción de Caracueros y Fagins, pero rara vez participan en las carnicerías habituales entre los jóvenes Sabbat. Los Antitribu sienten que tienen poco que demostrar, por lo que cuando toman vidas de forma masiva, lo hacen por alguna razón muy concreta.

Aunque los Nosferatu Camarilla y Sabbat están en bandos opuestos, mantienen unas pocas líneas de comunicación.

Los Antitribu hasta tienen acceso a la SchreckNet, pues ambos bandos reconocen la utilidad del otro para aprender más secretos. También entienden que el otro bando lo usará para desinformar, por lo que tratan la información que obtienen con pinzas. Dicho eso, a ambos les aterran los Nictuku. Esto es especialmente cierto para los Antitribu, dado que uno de los objetivos del Sabbat es combatir a sus Fundadores, por lo que no sorprende que la mayoría de la información que se transmite entre ambos bandos del Clan concierna a nuestros antiquísimos enemigos comunes.

Personajes y Rasgos

Conceptos

Consejero del Príncipe

Los demás creen que te has vendido, pero tú lo ves como saber cómo ser útil. Los Nosferatu rara vez tienen motivaciones ocultas, rara vez eligen bando en los juegos de los Vástagos. Tú has elegido bando, pero te mantienes neutral. No compartes secretos gratis, sencillamente aconsejas a quien controle el dominio. Sirves al cargo del Príncipe, más que al propio Príncipe, y así te quedas fuera de los juegos de poder.

Te has modelado como un sirviente civil. Mientras que los Príncipes vienen y se van, tú te quedas para servir a la ciudad. Nunca compartes los secretos que sabes. Simplemente aconsejas sobre los méritos relativos de cualquier curso de acción. Algunos dicen que buscas el Principado para ti, pero tú te contentas con servir. Por ahora.

Cruzado

Trabajas en las sombras para hacer del mundo un lugar mejor. Cuando te uniste a los Nosferatu, aprendiste grandes secretos. Demasiados secretos. Hay muchas cosas mal en el mundo y decidiste corregirlas. Tu forma monstruosa significa que tienes que trabajar en las sombras y ocultar tu identidad, pero eso es perfecto. Puedes cazar a los criminales que actúan por encima la ley, aportar un poco de justicia callejera a quienes han engañado al sistema.

Te has vuelto un cazador de la noche. Puedes rastrear a tu presa sin ser visto. Luego, usando tu fuerza increíble, golpear cuando menos lo esperen y administrar justicia. Diablos, nunca vas a pasarte por un juzgado, así que ¿por qué no tomar una aproximación directa?

Entendido

Puedes ser feo, pero eso no significa que no puedas tener cosas bonitas. Estar retorcido por fuera no significa que tengas que tener un corazón retorcido. Es la habilidad de disfrutar de la belleza lo que conecta a los Nosferatu con la humanidad. Siendo feo, tienes una perspectiva única y quizás una mejor comprensión de su verdad que nadie.

Has coleccionado tanto arte que un Toreador estaría celoso, pero eso no es todo. Tu bodega dispone de un centenar de las mejores vendimias. Tus estanterías sostienen docenas de primeras ediciones raras. Cada noche disfrutas abriendo una nueva botella y saboreando su exquisito buqué (antes de dárselo a un mortal y beber de su sangre) y lees la mejor literatura rodeado por la belleza del arte.

Erudito

No hay secretos como los viejos secretos. Mientras otros Nosferatu buscan encontrar qué esconde el Príncipe, tú sabes que los Príncipes vienen y van. En diez años, cien, incluso mil, habrá un nuevo señor del dominio y todo volverá a comenzar. Qué desperdicio. Tienes mejores secretos que descubrir, los secretos más profundos de todos los vampiros.

Nadie conoce realmente las respuestas a las grandes preguntas. ¿Quién era Caín en realidad? ¿Dónde está? Hay antiguas criaturas que se han esforzado mucho para ocultar la historia vampírica, lo que sólo la hace más intrigante. Así que cuando gente poderosa te advierte de dejarlo, sabes que debes andar cerca.

Observador

Nunca te ha gustado involucrarte en cosas. Te llamaron "marginado", pero mejor eso que el que te llamen bicho raro. La gente es confusa, complicada e impredecible, pero también es fascinante. Nunca entendiste qué esperaban de ti, por lo que te mantenías al margen. Pero observabas cuidadosamente, esperando aprender los secretos que parecían tan fáciles para el resto del mundo.

Ahora eres un Vástago, eres más un forastero, pero de algún modo te sienta bien. Oculto bajo una capa de sombras, puedes vigilar las idas y venidas de quienes están a tu alrededor. La propia vida se ha convertido en tu propia telenovela en vivo, pero a veces el drama revela algunos giros muy interesantes.

Portero

Nadie te contrata por tu presencia. Quieren un tipo grande en la puerta y tú encajas. ¿Tu nombre no está en la lista? No entras. Así de simple. Alguna gente se pone algo desagradable cuando les dices las reglas y tú no soportas la chulería. Pero cuando levantas con un brazo a alguien, suelen volverse educados.

Como Vástago, los lugares que cuidas tienen más categoría. Has estado en las puertas del Elíseo como portero para los vampiros más poderosos de la ciudad. Nunca te invitan a entrar, por supuesto, de ningún modo quieren un Nosfi en su fiesta. Pero tienes los oídos atentos y sorprende

lo mucho que sueltan mientras pasan a tu lado. A veces ni siquiera necesitas ser invisible.

Propietario de tienda de mascotas

No crees que los animales sean mejores que la gente, pero casi. Querías ser veterinario cuando eras más joven, pero rápidamente descubriste que el interior de los animales no era lo que te interesaba. Querías pasar tiempo con los animales, sin importarte cuáles. Encontrar un trabajo en una tienda de mascotas te permitió hacerlo. Sí, dolía ver cómo compraban y se llevaban cada animal, pero te encantaba verles irse a buenos hogares y saber que serían amados.

Desafortunadamente, no todos saben cómo cuidar a los animales. Hay gente que los da por sentado, o los abandona una vez han dejado de ser tan lindos. Ahora tienes el poder de buscar a esa gente y darles una lección.

Rostro

Mucha gente cree que ser un Nosferatu significa tener que esconderse, pero tú no. Tienes el poder de ser quien quieras. Cada nueva noche es una nueva cara y una nueva identidad. Tampoco tienes que ser del promedio. ¿Por qué no deberías vivir como una estrella de cine? La belleza sólo es una ilusión, así que lo que haces ni siquiera es mentir.

Te has convertido en el estafador definitivo. Tu sonrisa triunfadora oculta una forma monstruosa que nadie percibe. Cuando terminas tu trabajo, regresas a las sombras y alcantarillas, donde nadie pensará en buscar a los jóvenes y hermosos. La siguiente noche eliges otra cara y un nuevo objetivo, y lo haces todo de nuevo.

Traficante de información

Vivimos en una era de información. Oro, joyas, dinero... ya no cuentan mucho a largo plazo. Lo que tienes es información, y su valor nunca pasa de moda. Has de fisgonear un poco para encontrar secretos valiosos, pero con los años te has vuelto muy bueno. La gente deja sus secretos en todo tipo de lugares. Si deseas excavar en la basura, literal y figuradamente, hay mucho que puedes encontrar.

Tu capacidad de moverte sin ser visto es tu atributo más útil, pero un poco de mano dura también les hace cantar de vez en cuando. Pero es importante asegurarse de que la información sea buena. Tu reputación se resentiría si alguien te pillara pasando mentiras. La gente viene a ti esperando una cierta calidad, y como cualquier hombre de negocios, no quieres decepcionar a tus clientes.

Rey Rata

No necesitas a la gente. La gente es complicada, egoísta y poco digna de confianza. Fastidia todo lo que toca. Prefieres la compañía de animales, y te has convertido en parte de su manada. Para algunos Nosferatu son cucarachas, pero para ti son ratas. Duermes entre un enjambre de ellas y el resto se dispersan por la ciudad. Cuando regresan, te susurran secretos.

Donde sea que vayas, te acompaña una multitud de ratas. Corretean por tu ropa y se mueven por todo tu cuerpo. Son tu familia y tus compañeras constantes, y un sexto sentido que alcanza toda la ciudad. Hay gente aprensiva con las ratas, pero ¿cómo no pueden querer a esas mascotas adorables y leales? Cuando tienes un enjambre de ratas como familia, nunca estás solo.

Méritos y Defectos

Baboso (Mérito de 1 punto)

Secretas una especie de cieno que es tan desagradable como parece. Este limo cubre todo tu cuerpo y empapa tu ropa. Te vuelve viscoso y difícil de agarrar, lo que hace que tus oponentes necesiten dos éxitos más para hacerte una presa. Esa humedad también te hace un poco resistente al fuego, reduciendo tu dificultad para absorber el daño por fuego en 1.

Como un Pez (Mérito de 1 punto)

El agua es un entorno mucho más cómodo para ti, ya se trate del mar o de las aguas residuales de las alcantarillas. Las tiradas de nadar o de moverte bajo el agua reducen su dificultad en 1.

Dedos Largos (Mérito de 1 punto)

Has sido bendecido con dedos inusualmente largos y gráciles. Esto significa que te resulta más fácil tanto la manipulación delicada como realizar una presa y ganas un dado adicional para esas acciones.

Extremidades de Lagarto (Mérito de 1 punto)

Como un lagarto, puedes mudar partes de tu cuerpo. Gastando un punto de Sangre y con un poco de esfuerzo, puedes desprenderte de una mano o un pie, o incluso un brazo o una pierna. Esto puede ser útil para escapar de ligaduras o de una presa. Lamentablemente, el apéndice no volverá a unirse, y tendrás que dejar que crezca de nuevo con el tiempo (normalmente dos días para una mano o pie, una semana para una extremidad). También sufres una penalización de –3 a las acciones que requieran usar más extremidades que las que te queden.

Fauces Monstruosas (Mérito de 1 punto)

Tienes colmillos enormes o una gran boca llena de dientes afilados. Cualquiera que sea la forma que adopte, tu boca es la de un monstruo. Tus ataques de mordisco hacen un punto de daño adicional. También añades un dado a tu reserva de Intimidación al sonreír.

Sangre Nauseabunda (Mérito de 1 punto)

Tu Sangre es repugnante; de hecho, sabe tan desagradable que se requiere una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6) para evitar las náuseas y arcadas tras probarla. Si alguien es tan estúpido como para intentar Diabolizarte, necesita superar tres tiradas de Fuerza de Voluntad (dificultad 9) para hacerlo. Tu Sangre es tan desagradable que nadie puede mantenerla en el estómago lo suficiente como para convertirse en un Ghoul.

Charca de Cría (Mérito de 1 a 3 puntos)

Tienes una charca de cría propia (o posiblemente parte de la charca principal del Clan). Crear esa charca lleva su tiempo y requiere infusiones regulares de Sangre (al menos seis puntos de Sangre semanales durante un año).

Este Mérito proporciona una bonificación igual a su nivel en las tiradas de Animalismo del Nosferatu en su ciudad, pero sólo para animales considerados alimañas (como ratas y cucarachas). En concreto, la bonificación sólo se aplica a criaturas que puedan beber regularmente de la Sangre contaminada.

Una vez establecida, la charca de cría requiere el doble de su nivel en puntos de Sangre cada semana. Sin un mantenimiento adecuado, su nivel se reducirá en uno. Puede recuperarse manteniéndola al nuevo nivel y añadiendo cuatro puntos de Sangre cada semana durante seis meses.

El Mérito no puede aumentarse por encima de su nivel inicial, pues éste también representa su localización y la variedad de criaturas que se pueden encontrar en ella.

Rata de Túnel (Mérito de 1-5 puntos)

Eres muy bueno moviéndote por los túneles subterráneos que llamas hogar. Cuando trates de orientarte, escapar o rastrear por las alcantarillas y lugares subterráneos que conoces, obtienes un dado adicional por cada punto que tengas en este Mérito.

Pellejo Duro (Mérito de 2 puntos)

Tu piel es mucho más dura de lo normal, tal vez como la de un rinoceronte o un lagarto. Este pellejo te protege de la mayor parte del daño, proporcionándote un dado adicional en las tiradas de absorción. No obstante, esta bonificación no se aplica contra el fuego y la luz solar.

Sueño Invisible (Mérito de 2 puntos)

El Poder de Ofuscación suele requerir que te concentres al menos un poco. Sin embargo, puedes mantener el Poder activado, lo que te permite dormir mientras permaneces oculto. Esto requiere el gasto de un punto de Sangre, pero continuará durante el descanso diurno. Quienes tengan Auspex siguen pudiendo tratar de detectarte, pero los mortales no percibirán tu santuario. Esto puede ser un truco útil para Vástagos a los que les gusta viajar.

Falso Reflejo (Mérito de 3 puntos)

Incluso con Ofuscación, los Nosferatu siguen mostrando su auténtica forma en los dispositivos como cámaras o sistemas de vigilancia por vídeo. Con esta habilidad, el Nosferatu puede extender su poder a los medios e imágenes grabadas. Sin embargo, como Máscara de las Mil Caras, la imagen original no cambia; es sólo que la gente lo ve del modo en que el Nosferatu quiere ser visto. Lamentablemente, no se puede engañar a los ordenadores con tanta facilidad: si la imagen pasa por un *software* de reconocimiento facial, la computadora detectará la verdadera cara del Nosferatu y encontrará una coincidencia. El Nosferatu debe ser cuidadoso al usar este Poder, pues puede esfumarse con el tiempo. Algunas fotos archivadas han dado a los bibliotecarios una sorpresa desagradable años después de ser almacenadas.

Patagio (Mérito de 4 puntos)

Tus brazos y piernas están unidas por unas membranas correosas parecidas a las de una ardilla voladora. Aunque hace que encontrar ropa sea una pesadilla, también te permite planear distancias cortas con la suficiente altura y un viento decente. El Narrador puede exigirte una tirada de Atletismo para aterrizar.

Mala Apariencia (Mérito de 5 puntos)

Aunque sigues siendo horrible, no lo eres tanto como la mayoría de Nosferatu. Sigues teniendo Apariencia 0, pero puedes pasar por humano bajo la luz adecuada. Sigue siendo una buena idea cubrirte y quedarte en las sombras, pero si te ven (o incluso si te huelen), no pensarán inmediatamente que eres un monstruo o una víctima de un accidente. Dicho eso, sigues siendo lo bastante feo como para poner nerviosa a la mayoría de la gente.

Hedor (Defecto de 1 punto)

La mayoría de Nosferatu tiene un cierto olor, pero tú apestas tanto que hasta a tus hermanos de Clan les cuesta acercársete. Tu hedor precede a tu presencia, lo que resta dos dados de las tiradas de Sigilo.

Secreto Peligroso (Defecto de 1-5 puntos)

Has averiguado algo que realmente desearías no haber descubierto. Aún peor, la gente cuya mierda has descubierto sabe que lo sabes. Puede que hayas descubierto el refugio

COMPRAR Y VENDER INFORMACIÓN

Es difícil ofrecer un sistema abstracto para la información. Cada secreto es único y especial, y tales cosas es mejor dejarlas a la trama y la historia más que a puntos y dados. Por ello, no ofrecemos un sistema específico para vender y conocer secretos. Sin embargo, el Narrador puede desear permitir a los Nosferatu un Trasfondo similar a Intercambio de Información Anarquista (ver **Anarquistas Liberados**, pág. 99) para representar su red y el control de la información de la ciudad.

del Príncipe, o que hay Infernalistas ocultos en la Diócesis. Sea lo que sea, no estás seguro de a quién puedes decírselo, y si lo haces sólo harás que los involucrados estén más decididos a librarse de ti. Puede que hasta estés implicado en el secreto y te arriesgues a hundirte con ellos. Cuánto más potente es el Defecto, más poderosa es la gente en cuestión y más quieren silenciarte.

Anosmia (Defecto de 2 puntos)

Tu vida en las alcantarillas ha eliminado tus sentidos del olfato y el gusto. Esto significa que no te perturba ni siquiera la peor peste o el sabor más repugnante. Sin embargo, también significa que no puedes tener éxito en ninguna tirada de Percepción basada en el gusto o el olfato. Tampoco te hace inmune de ningún modo a ataques con gas o venenos; simplemente no sabrás que están allí.

Infestación Parasitaria (Defecto de 2 puntos)

Vivir en la oscuridad te ha convertido en el hogar de toda clase de bichos y parásitos. Por tu piel se mueven todo tipo de garrapatas, liendres y sanguijuelas. Constantemente muerden y hurgan y, al haberse alimentado de tu Vitae, cuesta mucho matarlas. No sólo no puedes darles órdenes, sino que has intentado de todo para librarte de ellos y aún persisten. Sea cual sea la causa, te encuentran tan suculento que reducen tu reserva de Sangre en un dado dividido entre tres (redondeando hacia abajo) cada vez que te despiertas. El picor constante también te pone nervioso, lo que aumenta la dificultad de las tiradas de Autocontrol e Instinto en 1.



Bestial (Defecto de 3 puntos)

Estás más cerca de los animales que de los humanos y se nota. Además de la Debilidad de Clan Nosferatu, tienes una Debilidad adicional: cada vez que entras en Frenesí, adquieres un rasgo animal de forma similar a la Debilidad Gangrel (ver **V20**, pág. 53).

Con permiso del Narrador, los rasgos animales permanentes pueden justificar adquirir ciertos Méritos tras la creación del personaje, como Extremidades de Lagarto (pág. 140) o Fauces Monstruosas (pág. 140). En ese caso, el Narrador puede regalarlos o requerir un gasto de Experiencia (dos veces el valor del Mérito, por ejemplo). También se pueden adquirir Defectos similares, pero no pueden proporcionar puntos gratuitos o de Experiencia adicionales.

Hermandad Enemiga (Defecto de 3 puntos)

Te has hecho enemigo de otro grupo de Nosferatu. A diferencia de tus enemigos habituales, saben los lugares que te gusta frecuentar y no tienen remilgos de seguirte allí. Te hacen moverte constantemente, cazándote de santuario a santuario. Ya ni las alcantarillas podrían volver a ser seguras. Si te mudas a una nueva ciudad, usan sus contactos para informar a sus aliados para que sigan acosándote. Tarde o temprano, vas a tener que encargarte personalmente de ellos.

Putrefacto (Defecto de 4 puntos)

El proceso sobrenatural que suele evitar que un vampiro se pudra tras su muerte ha fallado contigo. Tu cuerpo se ha vuelto putrefacto y frágil y se descompone gradualmente. Reduces en 1 la reserva de todas tus tiradas de absorción. Incluso puedes perder partes del cuerpo si sufres un golpe lo bastante fuerte. En tal caso, haz una tirada de Resistencia a dificultad 6 y pierde una parte de tu cuerpo (a elección del Narrador) si fallas. Si fracasas, también sufres un nivel de daño agravado. Esas partes perdidas pueden volver a crecer, pero tu cuerpo sigue pudriéndose.

Contagioso (Defecto de 5 puntos)

Tu cuerpo sigue muriendo en tu interior, tus entrañas putrefactas alimentan a bacterias nocivas, esporas y hasta hongos. Los mortales que te tocan o de quienes te alimentas deben tirar Resistencia a dificultad 9 para no enfermar. La enfermedad los deja en cama con fiebre y náuseas, pueden volver a tirar Resistencia cada semana que pase. El Narrador puede reducir la dificultad si la víctima recibe atención médica adecuada. En caso de éxito se recuperan, pero si fallan se mantienen febriles. Al final de cada mes en que la víctima siga enferma, pierde un punto de Resistencia; si ésta se reduce a cero, muere. Si el Nosferatu sabe del contagio o infecta a alguien maliciosamente, el Narrador puede pedir una tirada de Degeneración de Humanidad (o de la Senda de Iluminación apropiada) si muere. Los seres sobrenaturales suelen tener la habilidad de sanar tales enfermedades por sí mismos, y los vampiros son inmunes a estos gérmenes de los muertos.

Incoherente (Defecto de 5 puntos)

El habla humana te resulta imposible. Puede ser que tu boca se deformase demasiado tras el Abrazo, o que años en las alcantarillas te hayan hecho olvidar cómo comunicarte. Aunque puedes entender lo que te dicen, no puedes responder. Telepatía funciona en ti del modo habitual y no tienes problemas en comunicarte con los animales, pero el habla humana te está vetada.

Poderes de Disciplinas

Desplazamiento (Ofuscación ••••• •)

El Nosferatu puede usar su Poder no sólo para desaparecer, sino para aparentar que está desplazado un poco hacia uno u otro lado. Esencialmente, no se encuentra donde parece estar. Esto hace extremadamente difícil golpear al vampiro. Es casi más difícil golpearlo que cuando está invisible, pues tratar de ignorar lo que ves frente a ti es muy difícil.

Sistema: Activar este Poder durante una escena cuesta un punto de Sangre. Mientras esté activo, impone 3 dados de penalización a todo intento de golpear al vampiro o tocarlo. El atacante puede tirar Percepción + Consciencia a dificultad 9 para descubrir el engaño tras unos pocos ataques. En caso de éxito, el atacante puede reducir la penalización en tantos puntos como éxitos obtenidos. La penalización también se reduce por el nivel de Auspex del atacante, pero hasta un mínimo de 1 en todos los casos.

Ocupado Sin Hacer Nada (Ofuscación ••••• •)

Con este Poder, el Nosferatu es perfectamente visible, pero parece estar haciendo algo inocuo cuando en realidad está haciendo alguna otra cosa. Si está abriendo una cerradura, por ejemplo, parecerá estar de pie inocentemente junto a la puerta. Incluso si participa en una pelea, parecerá ser un espectador. La imagen funciona de modo parecido a Máscara de las Mil Caras (ver **V20**, pág. 192), en el sentido de que el Nosferatu está exactamente donde parece estar.

Sistema: Para usar este Poder, el Nosferatu tira Manipulación + Interpretación (dificultad 7). A mejor resultado, más puede actuar el Nosferatu sin afectar la imagen. Con un éxito, sólo podría escuchar a través una puerta mientras aparenta estar cerca de ella, mientras que con cinco éxitos, podría participar en una pelea y aparentar ser un espectador.

Disciplinas Combinadas

Encubrir a la Bestia (Animalismo •••••, Ofuscación •••)

Hasta un Vástago que no domina la Bestia puede aprender a ocultar sus errores frente a otros. Con esta habilidad, el Nosferatu tiene tal control sobre su lado animal que puede usar sus Poderes de sigilo para ocultar lo mucho que puede haber caído.

Sistema: Este Poder no requiere ninguna tirada, sencillamente proporciona una capacidad que se aplica cuando un Poder trate de determinar la puntuación de Humanidad / Senda o de las Virtudes del Vástago. La dificultad del intento aumenta en un valor igual a la puntuación de Animalismo u Ofuscación del Vástago (la que sea mayor). Un fallo muestra que el vampiro tiene un gran control sobre sus Virtudes y una Humanidad / Senda de al menos 7. El jugador debe ser advertido de que, dependiendo de las acciones que hayan provocado que lo analicen o entrevisten, puede seguir teniendo mucho que explicar.

Aprender este Poder cuesta 24 puntos de Experiencia.

Lobo con Piel de Cordero (Animalismo •••, Ofuscación ••)

Este Poder permite al Nosferatu usar sus Poderes de Ofuscación sobre animales al igual que hace con los humanos. Puede ocultar un compañero animal para llevarlo al Elíseo o simplemente moverse por la ciudad con ellos en sus paseos nocturnos. También puede usar su Poder para hacerlos más impresionantes, peligrosos o incluso benignos.

Sistema: Este Poder permite al usuario aplicar cualquier Poder de Ofuscación a un animal. El vampiro hace las tiradas necesarias y gasta la Sangre requerida por la habilidad, pero los efectos se aplican al animal. El animal concreto debe estar o bien controlado mediante Animalismo o haber bebido la Sangre del Nosferatu.

Aprender este Poder cuesta 15 puntos de Experiencia.

Lo Sé (Auspex ••, Ofuscación ••)

No necesitas saber realmente un secreto para poder aprovecharlo. Con este Poder, el Nosferatu puede hacer creer que sabe algo que su objetivo desearía mantener en secreto. Esencialmente, analiza al sujeto superficialmente en busca de sentimientos de culpa y usa Ofuscación para proyectar en su mente el sutil lenguaje corporal y giros lingüísticos para convencerle de que el vampiro sabe algo peligroso sobre él.

En realidad, el Nosferatu no sabe nada; ni siquiera el ligero escaneo que hace para establecer la culpa le da ninguna pista acerca de qué puede ocultar, pero el objetivo no lo sabe y se convence a sí mismo de que el vampiro debe saber sus secretos más oscuros.

Sistema: Este Poder requiere una tirada de Percepción + Subterfugio con una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad actual del objetivo. Por cada éxito obtenido, el sujeto se convence más de que el vampiro sabe algo confidencial y peligroso sobre él. Con un éxito, el objetivo cree que puede saber algo potencialmente dañino, mientras que con cinco está convencido que el vampiro conoce sus secretos más íntimos.

Cómo use el vampiro esta ventaja es cosa suya. Demostrar que en realidad no sabe nada, como por ejemplo fallar al tratar de adivinar el secreto u ofrecer detalles erróneos, romperá la ilusión.

Aprender este Poder cuesta 12 puntos de Experiencia.

Lugar Embrujado (Presencia ••, Ofuscación •••••)

Dado los pocos Nosferatu que dominan Presencia, éste es un Poder raro, pero poderoso. El Nosferatu envuelve una zona con el mismo, haciendo casi imposible no percibirla. En su lugar, el sitio lugar se vuelve detectable debido al aura fétida y corrupta que adquiere. La mayoría de gente lo evita sin siquiera saber por qué. Parece algo corrupto y retorcido, un lugar al que no iría nadie con buenas intenciones.

Sistema: Para crear tal lugar, el vampiro debe hacer tres tiradas tres noches consecutivas. Realizar cada tirada lleva una hora, mientras gasta cinco puntos de Sangre en los alrededores de la zona durante esa hora. Entonces, el personaje tira Manipulación + Empatía y elige una dificultad (la misma para todas las tiradas). Si las tres tiradas tienen éxito, el área de corrupción se implanta en el lugar.

Cualquiera que desee entrar (salvo el vampiro) debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad igual a la dificultad elegida por el vampiro al crear el Lugar Embrujado. El efecto dura mientras el vampiro exista o hasta que el Narrador decida que la zona ha cambiado significativamente o ha perdido parte de su aura amenazante (como a causa de un programa de renovación urbano).

Aprender este Poder cuesta 21 puntos de Experiencia.

Poder Animal (Animalismo •••, Potencia •)

La conexión del Vástago con los animales es tal que puede transferir su poder físico a animales bajo su control. Esas criaturas pueden hacerse más fuertes y mortíferas con un aumento de fuerza proveniente de la Potencia del vampiro.

Sistema: El vampiro debe establecer primero una conexión con un animal mediante Susurros Salvajes (ver **V20**, pág. 129-130). Después debe gastar un punto de Sangre

por cada punto de Potencia que desee invertir en el animal durante el resto de la noche. No puede proporcionar más puntos de Potencia que la Fuerza del animal o la Potencia del vampiro. Así, una rata con Fuerza 1 sólo podría recibir Potencia 1, pero un cerdo con Fuerza 4 podría recibir hasta Potencia 4, siempre y cuando el vampiro tuviera al menos Potencia 4.

Aprender este Poder cuesta 12 puntos de Experiencia.

Presencia Bestial (Animalismo •••, Ofuscación •••)

Al usar este Poder, el vampiro invoca un poco de la Bestia en cada vampiro cercano y le da forma. Esta entidad gestáltica se convierte en una perturbadora presencia animal que sigue al vampiro como un compañero.

Sistema: El compañero es invocado mediante Manipulación + Trato con Animales a dificultad 8. Permanece durante tantas horas como éxitos obtenidos. El vampiro debe gastar también un punto de Sangre.

La inquietante presencia del compañero enerva a todos los vampiros cercanos. Sienten a sus propias Bestias observándolos y susurrándoles. Mientras esté presente el compañero, todos los vampiros (excepto el invocador) a su alrededor sufren una penalización de –2 a todas las tiradas Sociales y para resistir cualquier forma de Frenesí.

Aprender este Poder cuesta 18 puntos de Experiencia.

Zona Prohibida (Ofuscación •••••, Potencia •••)

Al infundir una zona con su fuerza para formar una barrera, el Nosferatu puede crear un espacio resistente a cualquier forma de acceso al mismo. No obstante, esta barrera es ilusoria y está en la mente del objetivo. La zona puede ocultarse o no, como el Nosferatu decida. Sin embargo, para entrar en la zona los demás tienen que atravesar una fuerza aparentemente invisible. El vampiro puede liberar a alguien de este Poder con un simple toque.

Sistema: El vampiro tira Fuerza + Subterfugio a dificultad 6 y gasta un punto de Sangre. El personaje puede mantener la zona durante una hora por cada éxito, aunque una vez establecida, no necesita estar cerca. El vampiro puede crear una zona de cualquier tamaño hasta un máximo de un radio de 2 metros (6 pies) por cada punto de Potencia y Ofuscación que posea, de modo que un vampiro con Ofuscación 5 y Potencia 3 podría crear una zona de un radio de 16 metros (48 pies).

Para cualquiera menos el vampiro, entrar en la zona requiere una tirada como si el personaje tratara de abrir una puerta (ver **V20**, pág. 258). Sin embargo, la zona es en realidad una barrera mental, no una física, por lo que los éxitos necesarios son la Ofuscación + Potencia del vampiro a dificultad 7. Los personajes que ya estén en la zona pueden abandonarla sin problemas, pero deben hacer la misma tirada para regresar. El vampiro puede tocar a cualquier personaje y excluirlo de los efectos de este Poder sin coste alguno.

Aprender este Poder cuesta 24 puntos de Experiencia.

SchreckNet

Muchos Nosferatu usan SchreckNet como medio para recopilar, organizar y compartir la información que tanto les ha costado. No todo Nosferatu está dispuesto a compartir con la red y más de una madriguera no ha actualizado su sistema desde los 90. No obstante, el revoltijo de computadoras conectadas sigue siendo una de las bases de datos más grandes y seguras de información vampírica, aunque gran parte de la seguridad proviene de usar *software* y sistemas operativos construidos manualmente o terriblemente obsoletos.

Cualquier Nosferatu que acceda a una terminal de SchreckNet o use un dispositivo que lo haga reduce en 2 la dificultad de todas las tiradas de Investigación sobre la sociedad vampírica. En teoría, otros Vástagos podrían usar SchreckNet para ganar esa bonificación, pero los Nosferatu guardan celosamente sus secretos.



Ravnos

«Es preciso albergar caos en tu interior para poder dar a luz a una estrella danzarina.»

— Friedrich Nietzsche

La rosa se marchita

Las luces de la casa se atenúan y el silencio cae sobre la audiencia. El estridente público cesa su chocar de copas y un comienzo de aplauso revolotea por la multitud.

Cuando suben las luces aparezco.

–¡Buenas noches, damas y caballeros, y bienvenidos a un espectáculo más allá de su comprensión! ¡Prepárense para ver cosas más allá de la lógica, donde la magia está a la orden del día!–. Sonrío y siento cómo mi carisma natural se gana a la audiencia. Cada truco, cada sorpresa, cada suspiro de incomprensión y cada susurro que hace la audiencia es como sangre en mis venas, me mantiene viva otra noche más. Cuando el espectáculo termina, ninguno de ellos entenderá la diferencia entre lo que es real y lo que no, qué ilusiones eran trucos de manos y cuáles eran materia de los sueños. Por mi parte, no hay diferencia en absoluto.

Después, en el vestidor, escucho el continuo aplauso y los vítores del público antes de que se disperse lentamente para irse a casa. Mi cuarto parece el interior de una caravana, una caja con cortinas y un biombo, llena a rebosar de retales, herramientas del oficio ya descartadas y pequeñas piezas de arte medio olvidadas. Siento que es mi hogar.

Una flor brota de la punta de mi dedos, retorciéndose para abrirse paso hasta la existencia con un solo pensamiento. Los pétalos se forman y colorean, convirtiéndose en la flor que una vez acarició tu mejilla. Te recuerdo bailando. Sonrío.

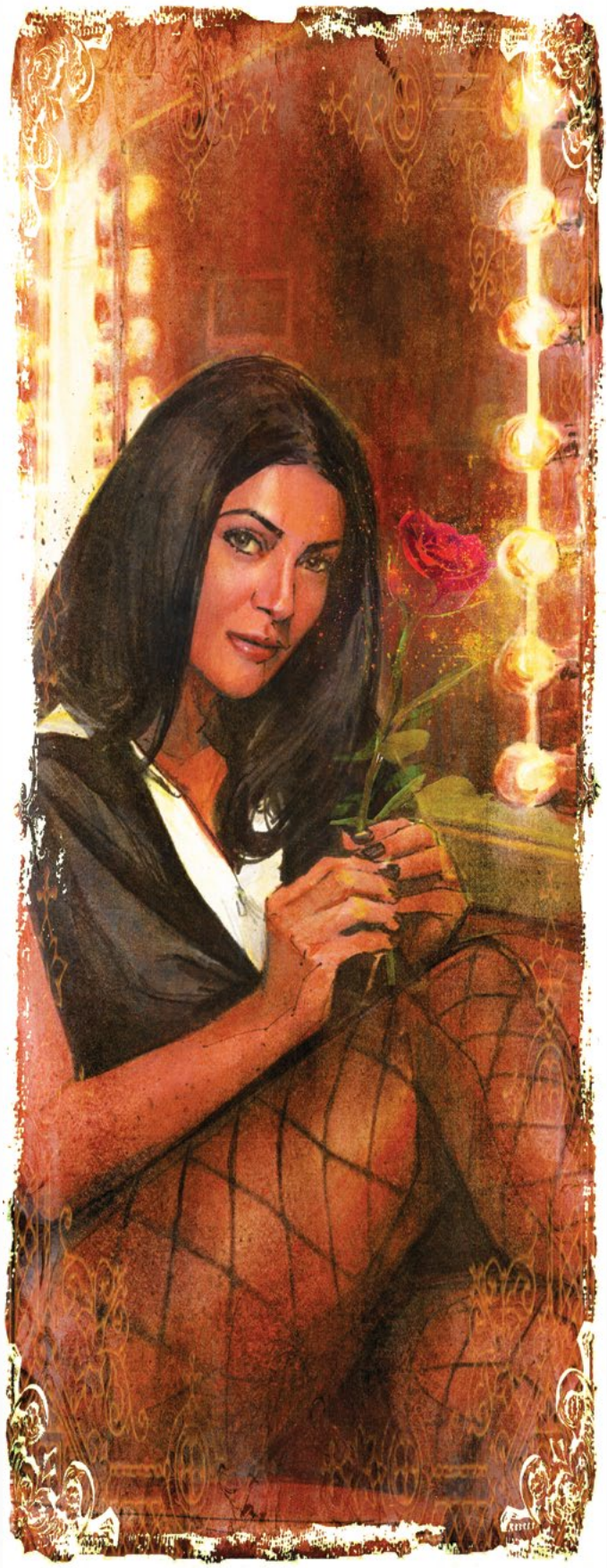
Cada sueño me recuerda a ti. Cada rosa posee tu belleza, cada susurro dentro de maya es tu voz. Deambulo por este mundo a solas, viviendo de espectáculo en espectáculo, alimentándome de un mortal tras otro, pero nunca más volveré a sentir el roce de tus dedos. Cómo desearía que estuvieras aquí para compartir todo esto conmigo. Y aun así, cada vez que hago una ilusión de ti, mi amor, no logra capturar todo lo que fuiste. Te creo de la nada, me sonríes desde maya y me ofreces la mano del sueño, pero es un recuerdo vacío que pronto se deshace.

Poseo todo lo que podría desear: todo el dinero que pudiera imaginar, todos los lujos y aventuras. He vivido durante siglos, llevando a cabo estratagemas de décadas contra mis enemigos, disfrutando el mundo según gira y cambia. El sueño sigue vivo. Yo sigo vivo.

Pero tú... tú me dejaste hace mucho.

La rosa se marchita en mi mano. No estaba prestando atención y la ilusión tomó vida propia, reflejando mis sombríos pensamientos. La deshago chasqueando los dedos. Puedo oír a la audiencia vitoreando con más fuerza, reclamando que vuelva al escenario para un bis. Me levanto del tocador, cuadro mis hombros y saco mi sonrisa. No soy más que otra ilusión. No he sido real en años.

Abro la puerta del vestidor y me dirijo de vuelta al escenario.



Una historia de humo y espejos

Bienvenido, viajero. Sentaos y hablemos un poco. Dejadme contaros las historias de mi gente y, si os sentís entretenido e ilustrado, quizás me contaréis un poco sobre la vuestra...

De entre los grandes Clanes de vampiros, los Ravnos son quizás los más incomprendidos de todos. Nuestros orígenes son difíciles de trazar, nuestro pasado es confuso debido a la falta de registros escritos y nuestro presente es un relato contado por mil voces. Los Ravnos, pícaros vagabundos, nobles brahmanes, cuentacuentos y viajeros, ladrones y embusteros, somos señores del ilusionismo, del engaño y la verdad por igual. Nuestra cultura es muy diferente de la de los demás Clanes y nuestras sensibilidades son igualmente distintas. Es más, como ocurre con todo lo mal comprendido, soportamos la carga del prejuicio y la intolerancia. ¿No es acaso como funciona el mundo? La diferencia engendra desdén y el miedo engendra odio. Sí, y por esa razón los Ravnos debemos ser más astutos, inteligentes y hemos de estar siempre tres pasos por delante de quienes podrían herirnos.

Los Ravnos provienen de todas las clases sociales y razas, de muchas culturas y eras. Sí, hay cierta intolerancia dentro del Clan pero, ¿quién podría culparnos? Nos hemos enfrentado al ostracismo durante mucho tiempo, aferrándonos unos a otros frente a los fuertes vientos de la tempestad durante demasiados siglos. Si no fuiste criado como parte de nuestra familia, ¿cómo sabemos que podemos confiar en ti, que puedes entender lo que es ser un Ravnos? Por esta razón, algunos de nuestros Antiguos se aferran con fuerza a las costumbres del pasado. Mantienen el viejo conocimiento y son inflexibles respecto a las más antiguas tradiciones. Si una espada protegió tu no-vida durante quinientos años, ¿podrías deshacerte de ella con facilidad?

Somos *shimulo*. Vampiros. Recordamos cosas largo tiempo pasadas y tememos el futuro. Y aun así, somos Ravnos, un Clan de cambio y caos. Al tiempo que el mundo gira también nos transformamos nosotros. Un zorro sabe que el mismo truco no engañará dos veces a su enemigo. Por eso Abrazamos sangre nueva y nos forzamos por mantenernos al día con el mundo moderno incluso a pesar de mantener la vista puesta en el pasado. Esta división entre viejo y nuevo, tradicional y poco convencional es una espina en el corazón de nuestro Clan. Lo verás sangrar una y otra vez, según te cuento nuestras historias.

Somos viajeros, individuos que ansían la aventura y adoran vagabundear. De hecho, ¡no hay nada que un Ravnos valore tanto como su libertad! No solemos crear

Léxico

Asuratizayya: "Incontables demonios", figuras de gran maldad en los relatos Ravnos; abarca una amplia variedad de criaturas sobrenaturales.

Brahmanes: La casta religiosa del Clan.

Chandala: La penúltima casta del Clan; los Ravnos los consideran casi Caitiff.

jati: Las cuatro castas de los Ravnos, llamadas: Brahmanes, Kshatriya, Vaishya y Chandala.

***Karavalanisha Vrana*:** *Heridas de la espada de la noche*, un poema épico que relata la historia y leyendas del Clan Ravnos.

Kshatriya: La casta militar del Clan.

kumpaniya: Un grupo de Ravnos viajeros, normalmente un Sire y su Chiquillo.

mayaparisatya (también ***maya*)**: Una referencia a la ilusión que al tiempo cubre y revela la verdad del mundo.

shimulo: Una palabra romaní para vampiro.

sudra (también **shudra)**: La casta más baja, compuesta de Ghouls y sirvientes mortales.

***svadharma*:** El propósito de un individuo, su destino, su razón de ser.

Vaishya: La casta del Clan dedicada a la dirección y la organización.

Zapathasura: El progenitor Ravnos.

refugios permanentes, ni unirnos a sociedades como la Camarilla o el Sabbat, ni asumir cargos en la estructura del poder establecido de una ciudad. Somos nómadas y oportunistas que elegimos permanecer en los límites de la sociedad civilizada, moviéndonos de un lugar al siguiente según dejamos de ser bien recibidos. ¿Significa eso que seamos tu enemigo? No. Pero no suele reportarnos amigos.

El destino nos guía. Cada shimulo debe perseguir su *svadharma*, eso es lo que nos empuja hacia delante como un amante persigue a su amada. Para ser merecedores de un gran *svadharma*, debemos ser perspicaces y estar siempre listos. Debemos mentir a los mentirosos, jugársela a los tramposos y permanecer siempre un paso por delante de la muerte. Estamos cómodos en compañía del peligro, pero no yacemos con el león de la destrucción. Los Ravnos que no saben ver cuándo ha terminado un juego peligroso no están hechos para la no-vida. Sí, asumimos grandes riesgos con entusiasmo si existe el potencial de una gran recompensa, pero también sabemos cuándo retirarnos de la partida y no jugar una ronda.

No escuches las mentiras. Los Ravnos no son avariciosos ni malvados; sencillamente buscamos la sabiduría, y la verdad no se alcanza fácilmente. Seguimos la senda del destino, y para lograr ese propósito (abrazando nuestra naturaleza vampírica y entregándonos a nuestro *svadharma*) aprendemos a ver a través de la ilusión de la "realidad" y percibir la verdad definitiva. ¿Te estoy ofendiendo con lo que digo, mi joven Chiquillo?

Cálmate. Déjame guiarte para que comprendas nuestras costumbres.

Heridas de la espada de la noche

La historia del Clan Ravnos es un tapiz tejido con un hilo delicado y a veces casi invisible. Como los poemas védicos de antaño, nuestra historia oscila entre la verdad y la fábula, registrada en una saga que educa al tiempo que inspira. Nuestra leyenda queda inmortalizada en una obra conocida como *Karavalanisha Vrana*, o *Heridas de la espada de la noche*. Si eres un joven afortunado, un día oirás toda la obra recitada por nuestros grandes eruditos; pero eso llevaría días, incluso semanas, y me temo que aún no eres lo bastante paciente para apreciarlo.

Se dice que nuestro Antediluviano, una criatura llamada Zapathasura, concibió el texto original del *Karavalanisha Vrana* durante su estancia en una ciudad legendaria, mucho antes del Gran Diluvio. Por su voluntad, y por el continuo trabajo de todos los que siguieron sus pasos, el *Karavalanisha Vrana* creció y cumplió muchas funciones para nuestro Clan. Es hermoso, sí, pero también codifica lo que sabemos de nuestra historia, del saber Ravnos, de las lecciones aprendidas y del gran *svadharma* de nuestro Clan.

La mayoría de los Ravnos puede citar versos o pequeñas porciones del poema. Algunos pueden recitar durante toda una noche o una parábola específica de principio a fin. Sólo unos pocos, los más entregados de los guardianes del saber Ravnos, pueden recitar todo el poema, y ellos han pasado décadas enteras aprendiendo las palabras exactas, su orden, su inflexión. E incluso entonces hay pocas certezas. Cada narrador tiene diferencias e idiosincrasias, y a ciertos linajes de Ravnos se les han confiado porciones específicas del poema. A veces, la memoria se ha rendido a una lengua imperfecta, o han fallecido aquéllos a quienes se les habían confiado fragmentos concretos, dejando al resto la labor de recomponer el conocimiento perdido.

El conocimiento Ravnos de la historia vampírica proviene de la comprensión de los hechos tal y como se desarrollan en este poema védico. El *Karavalanisha Vrana* también sirve como base para la Senda de la Paradoja, un código ético al que se adhieren muchos Ravnos. La obra es de vital importancia para el Clan, a pesar de su impresionante complejidad y de la dificultad de memorizar tan largas extensiones de textos.

De los mitos

Descubrirás, joven, que muchos otros Clanes de vampiros afirman que el primer vampiro fue el "Caín" bíblico. No deberías creerlos. El *Karavalanisha Vrana* describe a diversos "primeros vampiros" y al menos uno de ellos era mujer. La verdad tiene muchos rostros. No importa lo que digan o con qué frecuencia traten de eliminar la información que no les guste, siempre debes recordar hacer preguntas. Con ellas encontramos las verdades.

La leyenda dice que hubo una vez una ciudad donde humanos y vampiros convivían en paz. No importa si el gobernante de esa ciudad era *el* primer vampiro o *un* primer vampiro, es irrelevante. Sólo debemos estar de acuerdo en que la ciudad estaba gobernada por una única figura masculina y sus tres descendientes: Enosch, Zillah e Irad.

Algunas versiones del *Karavalanisha Vrana* cuentan que los dioses crearon a Zapathasura completo y único, igual que Atenea de la frente de Zeus. Otras interpretaciones insinúan que era un mortal o un siervo Ghoul del Señor de la Ciudad, y fue Abrazado por uno de los Chiquillos del Señor. Una tercera versión asegura que Zapathasura fue Abrazado por algún otro, alguien de fuera de la ciudad, y que fue enviado como emisario al Señor y su prole. Sea cual sea su origen, las versiones están de acuerdo en que Zapathasura estuvo en la ciudad... durante algún tiempo.

Cuando la Primera Ciudad cayó, Zapathasura huyó, poniendo su propia seguridad por encima de todo. No se preocupó ni por los habitantes mortales, ni por los vampiros de la ciudad, ya que ninguno de ellos era su familia. El poema describe el viaje de Zapathasura al este de la ciudad, acompañado por otro vampiro que encontró allí; una mujer llamada Ennoia. Después, ambos fueron amantes durante muchos siglos, hasta que una gran maldición la convirtió en un monstruo. Tras caer en la locura y la crueldad, Ennoia traicionó a Zapathasura. Trató de matarlo y, de nuevo, Zapathasura escogió huir. Abandonó a Ennoia esperando que muriera en los desiertos, y a cambio ella juró venganza contra él y todos sus Chiquillos hasta que llegase el último amanecer. La venganza continúa, ya que ambos Clanes, Ravnos y Gangrel, se desprecian.

Ahora, joven, si deseas conocer la verdad, tendrás que contemplar a cualquier miembro del Clan Gangrel. Ennoia es su madre y todos portan su maldición. Todos y cada uno de ellos quedaron malditos durante su Abrazo, obligados a mostrar toda clase de rasgos bestiales y monstruosos; el mal de su alma se manifiesta en su carne. Están condenados, marcados con la maldición de los dioses, y todos los mortales pueden identificarlos con facilidad, ya que hasta la presa conoce a su depredador. No entables amistad con ellos, no sea que la venganza de Ennoia caiga sobre ti y tu familia.

De los Asuratizayya

De acuerdo con las versiones más recitadas del *Karavalanisha Vrana*, el Clan Ravnos apareció en primer lugar en la India cuando un grupo de criaturas sobrenaturales "traicionó sus deberes" y usó sus poderes para extender la guerra y la tiranía por la faz de la Tierra. El *Karavalanisha Vrana* llama a estas criaturas Asuratizayya, o "incontables demonios". No sabemos lo que son. Sólo sabemos lo que hicieron y lo que los relatos dicen sobre ellos. Quizás los Asuratizayya no sean un único tipo de criatura sobrenatural, sino muchas cosas diferentes y mucha gente distinta, cada uno tocado por algún mal ancestral contra el que tenemos el deber de luchar para siempre. "¿Qué son los Asuratizayya?" es una pregunta sobre la que has de meditar, amigo mío.

Lo que sabemos es que el *Karavalanisha Vrana* impone al Clan Ravnos el deber de la destrucción de estas terribles criaturas. Por su cobardía en Enoch y en el resto del mundo, Zapathasura fue cargado con este pesado *svadharma*. Él, y nosotros por virtud de la Sangre compartida, debemos buscar y destruir a los Asuratizayya para liberar al mundo de su corrupción. Es más, como castigo por su orgullo, Zapathasura y su linaje fuimos sometidos a una maldición. Fuimos malditos con el pecado del vicio: no importa cuánto lo intentemos, un Ravnos siempre caerá en la tentación. Es nuestra perdición, joven. Algunos escogen luchar contra ello, otros sucumbir en comedidas dosis para no verse abrumados por la privación. Unos pocos se abandonan por completo, perdiéndose en su más oscura naturaleza. Sin embargo, uno de entre la prole de Zapathasura heredó más de la cobardía de su Sire que el resto, y el fracaso de su *svadharma* es una porción legendaria del *Karavalanisha Vrana* y figura de forma preminente en los relatos de los Asuratizayya.

Ravana, el Chiquillo de Zapathasura, fue tentado y convertido por los Asuratizayya. Siguiendo sus deseos, abandonó a su Sire y entró a su servicio. Según algunas historias, un confiado Ravana acudió a Zapathasura y le contó el acuerdo al que se había llegado. El Chiquillo ofreció a su Sire gran poder y riquezas en nombre de los Asuratizayya. «Deja de luchar contra nosotros» dijeron los incontables demonios «y únete a tu Chiquillo a nuestro servicio». Temiendo que la oferta tentase a su maldición del vicio, Zapathasura golpeó a su Chiquillo, pero el golpe no dañó a Ravana, que huyó, y tras eso Zapathasura cayó en Letargo.

De la India

De acuerdo con el *Karavalanisha Vrana*, muchos Ravnos permanecieron en la India tras la caída de Zapathasura. Aunque no se puede decir realmente que nuestro Clan "se asiente" en ninguna parte, mucho de nuestra cultura se estableció durante este tiempo de relativa paz. Comenzamos a constituir jati o castas, cada una de acuerdo a los temperamentos y habilidades naturales de los vampiros que las fundaron. Nuestros sacerdotes y filósofos se convirtieron en Brahmanes; los guerreros se autodenominaron Kshatriya; los más adecuados para las actividades comerciales y la organización del Clan se convirtieron en los Vaishya; y por último, los que tenían poco talento (o talentos inferiores) se convirtieron en la casta Chandala. Bajo ellos, hasta nuestros Ghouls y sirvientes mortales conforman una jati; los sudra, lo más bajo de lo bajo.

Aunque los Ravnos ya no están concentrados en India (ni la mayoría de nuestro Clan tiene ascendencia hindú), las tradiciones de las jati continúan. Hasta esta misma noche, esas segregaciones son importantes dentro de la jerarquía del Clan, permitiéndonos identificar fácilmente los talentos de los demás y conocer nuestro lugar. Las jati continúan en parte porque la mayoría de Ravnos tiende a Abrazar Chiquillos que se adecúan a las elecciones de personalidad y habilidades de su Sire; los Ravnos que respetan las jati tienden de forma natural a escoger Chiquillos que harían lo mismo. Tales Chiquillos se convierten en parte de la casta de su Sire. Ocasionalmente, un Chiquillo recién liberado se une a una casta distinta de la de su Sire. Hacerlo supone una vergüenza para el linaje y las enseñanzas de su Sire; ¿escoger un Chiquillo que rechaza su *svadharma*? Es una humillación.

Conforme a la leyenda, el Clan Ravnos gobernó la mayor parte de India, defendiéndola de otros Clanes de vampiros así como de la oscuridad de los Asuratizayya. La civilización hindú era muy rica y avanzó rápidamente en escritura, teología compleja y significativas aptitudes en matemáticas y el arte de la guerra en un tiempo en el que el resto del mundo trastabillaba en la ignorancia. Sin embargo, éste también fue un cruento período de la historia y, al final, muchos de los Ravnos que sobrevivieron a los conflictos abandonaron la India, impactados ante el grado de derramamiento de sangre y de destrucción que habían ocasionado sobre los mortales que habían tratado de proteger.

Siguiendo los pasos de Zapathasura, nuestro Clan volvió a ser uno de nómadas. Escogimos la vida de vagabundos, cazando a los Asuratizayya y rechazando asentarnos en un lugar durante mucho tiempo. Continuamos moviéndonos, viajando, afilando nuestras mentes y nuestras habilidades, cumpliendo nuestro destino y cazando a los Asuratizayya. Mejor eso que vivir en la complacencia y ser destruidos.

De los romaníes

Los Ravnos hemos sufrido a causa de la maldición que pesa sobre nuestra Sangre. Si pasa algo malo cuando hay un Ravnos cerca, inevitablemente alguien le culpará. Allá donde vamos cosechamos sospechas y desconfianza. A favor del Clan hay que decir que no permitimos que nuestros compañeros mortales sufrieran los pecados de los vampiros a su alrededor. Recordamos las lecciones que aprendimos en la antigua India y el derramamiento de sangre que involuntariamente causamos. No. Cuando viajamos con los romaníes, los Ravnos solíamos tratar a las kumpaniyas con respeto, dándoles toda la protección que podíamos. Los que no fueron buenos huéspedes y trataron a los romaníes como ganado portátil y listo para consumir y desechar, aprendieron rápidamente algunas dolorosas lecciones. No fue algo habitual, te lo aseguro.

Ése fue el primer cisma dentro de nuestro Clan. Las fluidas naturalezas de los romaníes no casaban bien con el tradicionalismo de las jati. Se tardaron muchas décadas en reconciliar ambas, pero lo logramos (más o menos) y fue un gran beneficio para el *svadharma* de nuestro Clan. Debemos ser ambas cosas: lo viejo y lo nuevo, el flexible sauce y la barra de acero. ¡Estas paradojas son el núcleo de la verdad, Chiquillo! ¿Me oyes? Ah, quizás luego pueda explicarte las grandes verdades. Por ahora, déjame continuar con la historia de nuestro Clan.

Tal vez fuera un sentimiento de culpa o un impulso debido al gran *svadharma* del Clan lo que llevó a la más cruenta batalla entre Gangrel y Ravnos de la historia escrita, y tuvo mucho que ver con los romaníes. Siguiendo las pistas de una vieja leyenda cristiana, un poderoso Antiguo Gangrel llamado Intam comenzó a buscar entre los romaníes tratando de encontrar un signo de que su Dios había bendecido de alguna forma a una de las kumpaniyas. Al frustrarse, habría masacrado a los mortales de formas terribles, convencido de que los romaníes ocultaban un gran secreto.

Para proteger a los romaníes, los Ravnos dejaron de correr y atacaron. Atraparon a Intam y lo destruyeron, matando a varios Chiquillos Gangrel junto con el Antiguo. Lo que esos vampiros contaban eran una historia fanática, su intención era encontrar a un cierto grupo de gente bendecida por el dios cristiano y usar por la fuerza a esos humanos como trampolín para su propia salvación, para la "Golconda", un estado mítico en el que volvieran a ser humanos una vez más, apartándose de su lugar en el universo, deshonrando su *svadharma* y las verdades del estado vampírico. Era algo que no podía permitirse.

Los Antiguos del Clan Ravnos se reunieron para discutir la situación, horrorizados de que los Gangrel fueran capaces de abusar de los mortales por tan infundada superstición. Aún más, de que los Gangrel volviesen la espalda a su *svadharma* y buscasen una forma de recuperar su vida



mortal. Nuestros Brahmanes hablaron con los Ancianos de muchos Clanes y buscaron la guía de los videntes entre los Malkavian. Siguiendo su consejo, ofrecimos compartir nuestro conocimiento, nuestra sabia Senda de Iluminación, con muchos Antiguos del Clan Gangrel. Lo hicimos para ayudar a las bestias a comprender en qué habían pecado sus Chiquillos. Algunos aceptaron nuestra oferta y se unieron a nosotros contra esos herejes. Otros rechazaron nuestras ofertas de paz, asegurando que todo Gangrel tenía la libertad de escoger su propio camino. No les importaba.

Aun así, estos infames Gangrel perseguían la Golconda, y más que eso, tomaron muchas vidas mortales en su obsesiva búsqueda para escupir sobre la verdad del ciclo. Asesinaron, arrasaron, robaron e incluso desafiaron a las protecciones del Silencio de la Sangre (la supuesta Mascarada que oculta a los vampiros de los mortales) para perseguir su sueño infantil. Nuestro Clan vio entonces que los Gangrel son bestias, tanto en forma como en espíritu; apenas humanos en absoluto y dispuestos a sacrificar lo que sea por sus propios objetivos.

Con este en mente, los Ravnos castigaron a los Chiquillos de Intam, matando a todos los que pudieron encontrar de su linaje. ¿Buscaban desesperadamente volver al ciclo? Sencillamente les concedimos ese deseo.

Ravnos ocultos

Muchos miembros del Clan Ravnos se ocultan entre otros grupos de viajeros. Se Abrazaron Ravnos de entre esta población errante y, según esta sangre nueva se unía a nuestro inmortal Clan, nuestra cultura cambió y se adaptó para incluir nuevas costumbres. Para vergüenza del Clan, muchos Ravnos Abrazados durante este tiempo se aferraron a la intolerancia y los odios de sus costumbres mortales. Estos prejuicios han infectado nuestro Clan y, según nuestros Antiguos se volvían cada vez más estáticos con el paso de los siglos, el Clan Ravnos tomó... malas decisiones. No fuimos guiados con sabiduría, sino con orgullo. Algunos desalentaron Abrazar mujeres, otros insistieron en tratar a los vampiros no romaníes como parias y criaturas inferiores, y algunos incluso mataron a cualquier Ravnos que fuera Abrazado sin haber pasado por ciertos "rituales de purificación".

Ningún grupo nos enseñó estas restricciones o influyó en nuestras costumbres. Sólo se aferraban a viejos prejuicios, a un inapropiado respeto concedido a una visión del mundo estrecha de miras. Era, y es, pura estupidez.

Ver la verdad más allá de la realidad debería ser nuestra guía. No deberíamos ver la forma física de alguien (ya sea hombre o mujer), sino en su lugar buscar comprender la ver-

dad del espíritu encerrado en esa carne. Deberíamos juzgar al vampiro por su *svadharma*, no por su raza o su vida mortal.

No sé por qué nuestro Clan aún lucha por comprender eso. Quizás, eso también sea parte de nuestra maldición.

Sin embargo, es importante que sepas que, a pesar de estos prejuicios, los Ravnos no nos vimos limitados al continente europeo. Un grupo conocido como los Kinyonyi viaja por África, donde según los rumores un Matusalén llamado Ramessu estableció una corte en el Antiguo Egipto y se nombró a sí mismo faraón. Hay muchas historias sobre tramposos Abrazados de entre las gentes nómadas del continente africano.

En otras tierras hay un famoso relato de una Ravnos llamada Neve que procedía de las Américas. Me han contado que lideraba un linaje de Ravnos nativos americanos compuesto de miembros de las naciones indias de los lakota, comanches, cheyene, arapajó, pies negros, shoshones y otras naciones de las llanuras.

Los Ravnos nos hemos extendido por el mundo, compartiendo nuestra sabiduría y visión con aquéllos lo bastante abiertos de miras para ver que lo físico es una ilusión. Busca y encontrarás.

Las ferias

Desde principios del siglo XIX hasta el siglo XX, los artistas viajeros eran un pasatiempo increíblemente popular y común por todo los EE.UU. continentales. Desde pequeños hombres orquesta y ocultistas individuales a enormes ferias, estos entretenimientos ambulantes se convirtieron en parte natural del paisaje estadounidense. Miles de personas escapaban de sus pequeños apartamentos para ver estos espectáculos, perdiéndose durante unas horas en la ilusión y la diversión de los sueños. Al principio, los espectáculos eran una mezcla de tradiciones culturales milenarias, espectáculos de salón de variedades, teatro judío y circo de monstruos. Según los años pasaron, estos grupos de artistas se formalizaron. Habían nacido las ferias y los circos modernos.

Los vodeviles también surgieron de estas raíces. Sin embargo, la mayoría de vodeviles aspiraba a ocupar escenarios permanentes en lugar de llevar la vida de un grupo ambulante. Cualquier noche podían verse comediantes, cantantes, equilibristas de platos, ventrílocuos, bailarines, artistas de *burlesque*, músicos, acróbatas, domadores de animales y muchas otras cosas en el barrio rojo de una ciudad. Ésos eran los lugares en los que nuestro Clan prosperaba, y ésos eran nuestros aliados y compañeros. Hasta la sospecha y el desdén hacia tales artistas por parte de los practicantes de las "artes más civilizadas" refleja muchos de los prejuicios esgrimidos contra los Ravnos por el resto de Vástagos.

Como una fuerza de la naturaleza, como el viento a través de los árboles, el Clan Ravnos se desplazó entre estos grupos. Nuestra inclinación por la ilusión y el dramatismo y nuestras naturalezas errabundas encajaban bien con la cultura de las ferias. Te diré esto, Chiquillo, aunque puede que no me creas: pese a que no hay pruebas de que P. T. Barnum [N.d.T.: Famoso empresario estadounidense del mundo del circo y los espectáculos de fenómenos del siglo XIX] fuera Abrazado por el Clan, muchos de sus axiomas capturan los ideales Ravnos. Coincidí con él una vez, y puedo decirte que si no es parte de nuestro Clan estas noches es sin duda una lástima y una pérdida.

Las Guerras Mundiales

Las Guerras Mundiales fueron tiempos difíciles para el Clan Ravnos, particularmente en Europa y África. Conforme viajar se volvió cada vez más difícil, nos vimos constreñidos y forzados a escondernos como ratas. Las autoridades mortales se volvieron más atentas y vigilantes, persiguiendo a los desconocidos y prohibiendo los viajes, haciéndonos difícil sobrevivir.

Como Clan cuya filosofía acentúa la libertad y la búsqueda del propio destino, la idea de los campos de internamiento era abominable; aún más, las atrocidades perpetradas en esos campos. Muchos Ravnos, especialmente los de ascendencia romaní, hicieron todo lo que pudieron para ayudar y liberar a prisioneros, incluyendo Abrazar. Al renunciar a la entonces común práctica de Abrazar principalmente dentro de una jati o de ciertos linajes mortales, los Ravnos sacrificaron parte de su filosofía para así salvar muchas vidas inocentes. El Abrazo de muchos Ravnos se remonta a esas noches. Judíos, africanos, romaníes, europeos, estadounidenses... cualquiera que necesitase ayuda, que fuese perseguido, se convertía en nuestro aliado. Sabíamos que el *svadharma* lo exigía. Podíamos sentir la llamada a Abrazar y derrotar como fuese el mal que estaba infestando el continente.

Por desgracia, esta desesperada práctica no ayudó a nuestro Clan a permanecer oculto. El aumento de nuestras filas llevó a muchos Ravnos a abandonar Europa para buscar refugio en Australia, América o África. La persecución rumana contra los romaníes también los forzó a huir... a menudo directamente a los bosques donde rondaban los Gangrel.

La nueva era

El movimiento hippie de los años 60 del siglo XX fue un tiempo interesante para ser un Ravnos. Medramos en la percepción romántica de los nómadas (un resurgir, quizás, del interés de los años 20 en la cultura de los vagabundos), abriéndonos camino en la proliferación de drogas alucinógenas y el crecimiento del estudio del hinduismo y otras religiones orientales. Aun así, la "Era de Acuario" llegó justo

cuando el Clan estaba luchando por reafirmar su identidad tras la Segunda Guerra Mundial. Durante los 60 y los rebeldes 70 y 80, nuestro Clan prosperó. Pero... también cambió.

Con el influjo de Ravnos Abrazados de todas partes de Europa y las muertes de muchos vampiros durante las dos Guerras Mundiales, las proporciones de nuestro Clan cambiaron. Los Antiguos eran estáticos, estaban estancados en viejas y tradicionales costumbres, mientras que estos nuevos Chiquillos provenían de muy diversos orígenes, religiones y razas. Muchos de estos jóvenes Ravnos fueron Abrazados por desesperación (y muchos Sires murieron en la guerra, o no tuvieron el tiempo de dar al Chiquillo un tutelaje adecuado), por esto, los Chiquillos no fueron adoctrinados para respetar las tradiciones. Su súbita inclusión provocó una reacción que sacudió la estática y antigua cultura del Clan. ¿Puedes imaginar a un Ravnos Abrazado en un concierto de los Sex Pistols por un Brahmán? Noches difíciles, sin duda.

Estos jóvenes Ravnos tenían percepciones modernas, una visión más amplia del mundo. Poseían una moral, una ética y unas creencias distintas. Muchos de estos Ravnos del Nuevo Mundo eran sin techo, vagabundos y nómadas no tradicionales. Desafiaron el sistema de castas de las jati, rechazaron la idea de la pureza de Sangre. De hoguera en hoguera, cuestionaron las viejas costumbres, discutiendo incondicionalmente lo que veían como prejuicios y una jerarquía arcaica. Muchos se unieron a la causa Anarquista. Estos Chiquillos salvajes y tempestuosos nos dieron muchos dolores de cabeza, pero también abrieron los ojos del Clan a un estancamiento que nuestros corazones habían albergado durante demasiado tiempo.

Los seguidores especialmente inflexibles de la Senda de la Paradoja sintieron que esto perturbaba el auténtico camino del Clan y que el *svadharma* de los Ravnos no yacía en estas nuevas rutas, sino en volver a las viejas costumbres. Surgieron los cismas entre kumpaniyas y hasta entre proles familiares. Con el tiempo, estas discusiones provocaron rabia y resentimiento, e incluso costaron las no-vidas de algunos de nuestros apasionados jóvenes.

Al sentir que el Clan estaba al borde de otro cisma, intervinieron algunos influyentes Brahmanes y aconsejaron paz. Mandaron mensajes mediante animales y palabra escrita a sus Antiguos, extendieron su sabiduría tanto de boca en boca como a través del arte del sueño y las visiones. Estos Brahmanes argumentaron que estos nuevos Chiquillos y sus muchas dudas eran una ventaja para el Clan. Los Ravnos se habían vuelto de nuevo demasiado estáticos, demasiado acomodados en sus costumbres y el *svadharma* del Clan había recorrido el mundo para proporcionarnos nuevos maestros que desgarrasen nuestros velos y rompiesen nuestro estancamiento.

La sabiduría de los Brahmanes trajo paz, pero, por desgracia, esgrimieron su autoridad con demasiado vigor. No son los "líderes" de nuestro Clan en el sentido tradicional, sino más bien su conciencia, sus guías y consejeros. Los respetamos. La mayoría de nosotros lo hace. Aunque las discusiones aún eran encarnizadas, la pelea entre compañeros de Clan remitió, o al menos se volvió sutil. De cualquier manera, ya no era una amenaza para la supervivencia del Clan.

Aun así, muchas de estas rivalidades y visiones del mundo persistieron. Algunos Ravnos fueron tan lejos como para volver la espalda al Clan. Rechazaron a los Brahmanes, resentidos de que éstos tratasen de imponer su opinión al resto. Hoy en día, no todos los Ravnos se consideran unos a otros "familia" o siquiera dignos de la Sangre Ravnos. Algunos se aferran firmemente a las viejas costumbres, mientras otros luchan por forjar nuevas filosofías y buscar nuevas verdades... a cualquier precio. Incluso unos pocos Ravnos se unieron al Sabbat y dijeron que era "libertad de la tiranía de nuestros Antiguos".

El *svadharma* de nuestro Clan dice que debemos destrozar las ilusiones del mundo físico. Nunca deberíamos asumir que nada es verdad, ni siquiera nuestras más íntimas creencias. Las preguntas conducen a las verdades y la verdad provoca cambio. Nuestro propósito es la iluminación, y eso sólo se alcanza mediante el ensayo. Este cisma y la temporal pérdida de nuestros hermanos ante la Iglesia de Caín son sólo una prueba más en el camino.

Quiénes somos

«Llámame vagabundo y sonreiré. Llámame ladrón y reiré. Llámame mentiroso y te sacaré el corazón.»

Los Ravnos somos sinvergüenzas y embusteros, filósofos de una verdad mayor. Somos cultos, modernos y al tiempo estamos atados en parte a un pasado jerárquico que influye fuertemente en nuestra cultura actual. Somos pícaros y viajeros impulsados por la necesidad de buscar y destruir demonios ocultos bajo apariencia humana. Y pese a todas nuestras buenas intenciones, nuestros espíritus caen demasiado fácilmente en la tentación y ante el encanto del vicio. Somos una paradoja.

Como siempre ha sido, la sociedad vampírica condena y desprecia a los Ravnos sin siquiera buscar comprender su propósito. Somos llamados infames, impuros y perversos, y rara vez se nos da la oportunidad de explicar nuestras acciones antes de ser Cazados y destruidos. Las cortes de la Camarilla nos temen y desdeñan. El Sabbat cree que somos arrogantes entrometidos cuyo hedonismo les impide ver que el mundo está al borde de la destrucción. Los Anarquistas actúan como si pensaran que nos burlamos de ellos, y la mayoría de Autarcas se mantiene alejada de nosotros por miedo a que su cuidadosamente equilibrada neutralidad se vea afectada por la conmiseración hacia un Ravnos.

La mayoría de Ravnos no se alinea con las Sectas y prefiere ir por su cuenta o viajar con una pequeña kumpaniya. Muchos Ravnos jóvenes tienden a llevar no-vidas nómadas, viajando de un dominio a otro u ocultándose en los límites de los territorios establecidos. Creemos que las alianzas de Secta, al poner los requerimientos de un grupo mayor por delante de nuestras necesidades, comprometen nuestra búsqueda para alcanzar un *svadharma* individual. Las alianzas temporales son posibles y hasta necesarias. Sin embargo, permitir que tu karma se entrelace profundamente con el de otro es renunciar voluntariamente a tu libre albedrío. Va contra nuestra senda y nuestro destino.

Los Ravnos modernos abarcan una amplia variedad de individuos y, entre nosotros, están representadas toda clase de razas y culturas. Para ser un Clan de inadaptados, hay una unidad en nuestra Sangre que nos llama a estar juntos para perseguir un propósito mayor.

Al ser aún los chivos expiatorios de la sociedad, solemos ser acusados de crímenes que no cometimos y castigados cuando probablemente no éramos culpables. Por supuesto, a menudo lo somos (no importa lo que digan las evidencias) y nuestros enemigos también lo saben. No somos ángeles ni demonios, ni inocentes ni culpables. Somos tan complejos y tenemos tantos defectos como cualquier otro. Y aun así, tenemos reputación de nómadas, canallas y vagabundos. No podemos cambiar esa reputación, así que la usamos en nuestro beneficio. Si un enemigo asume que sabe la verdad, normalmente no buscará más.

Desviar la atención es un poderoso aliado.

Antitribu

El Sabbat se unificó debido al deseo de resistir la opresión que veían entre Antiguos y Chiquillos. Rechazaron los intentos de unificación de la Camarilla y adoptaron una estricta doctrina tanto de libertad como de unidad. A su debido tiempo, la magnífica paradoja de tratar de consolidar esas dos filosofías distintas tentó a muchos Ravnos a unirse a la Secta. Las manadas se parecen mucho a las kumpaniyas y el violento rechazo de los Vínculos de Sangre por parte del Sabbat está en sintonía con los ideales Ravnos. También hay algunos beneficios tangibles, aunque yo nunca me he sentido particularmente tentado.

Sin embargo, los Ravnos no son comunes entre los Antitribu del Sabbat. Esto es en parte porque el *Karavalanisha Vrana* habla de nuestro Antediluviano como un ser benevolente (o al menos no cruel), y en parte porque muchos versos cuestionan el papel de Caín como progenitor definitivo de todos los vampiros. Estas filosofías son heréticas para los vampiros de la Iglesia Negra. Es más, a la mayoría de Ravnos les desagrada la práctica de la Vaulderie y el Vinculum, ya que tiene similitudes con el Vínculo de Sangre. Atar el *svadharma* personal al de otro (o, en este caso, al de toda una manada) de forma tan permanente es terriblemente abominable para la filosofía Ravnos tradicional.

Aquellos Ravnos que se han unido al Sabbat tienden a pertenecer a tres grupos. El primero y más habitual es el de aquéllos que simplemente fueron Abrazados por la Secta y nunca se les dio la posibilidad de elegir. Saben poco de la historia y las leyendas del Clan y aceptan fácilmente la filosofía del Sabbat.

El segundo grupo de Ravnos es el de quienes se unieron al Sabbat por un sentimiento de venganza o persecución. Algunos fueron maltratados por la Camarilla o tienen una *vendetta* personal contra la Torre de Marfil. Otros son los que se marcharon durante los dos cismas de nuestro Clan: algunos, romaníes que rechazaron la herencia hindú; otros, jóvenes modernos que rechazaron tanto el tradicionalismo romaní como el hindú. Todos ellos se unieron al Sabbat específicamente para escapar de los prejuicios étnicos de sus Antiguos.

Además, hay algunos Ravnos que fueron romaníes mortales en su día perseguidos por la Inquisición mortal durante la fundación del Sabbat. Se unieron a la Secta para escapar de estos cazadores de la fe y para infligir dolor a los mortales que osaran creer ser más poderosos que los vampiros. El hecho de que el Sabbat tenga ahora su propia Inquisición es algo que no se me escapa.

Sólo un minúsculo puñado de Ravnos del Sabbat adopta la Senda de la Paradoja como su guía de comportamiento. La Senda es herética para la Secta debido a sus principios: en especial por su perspectiva del papel de los Vástagos en los asuntos mortales, su prohibición de Vincularse por Sangre o portar una deuda kármica y su tendencia a cuestionar el rol de Caín como el Primer Vampiro. La mayoría elige en su lugar la Senda de los Cátaros, la del Corazón Salvaje (o su precursora: la Senda de la Armonía) o la Senda de la Noche.

El kris

Hay un dicho entre los Ravnos: «si hieres a tu hermano, te hieres a ti mismo». El Clan es una familia, grande, dada a discutir y dividida, pero aun así, el mundo sigue siendo en buena parte "nosotros contra ellos". Por ello, cuando un Ravnos emprende una acción contra otro miembro del Clan, es responsabilidad de la familia juzgar al individuo responsable... y castigarlo, si es necesario.

Tradicionalmente, el juicio ocurre en un kris, una reunión de Ravnos donde se discuten los principales problemas y un concilio de Brahmanes toma decisiones. Resolver un problema en un kris es un método de último recurso. Los castigos pueden incluir la Muerte Definitiva, especialmente para quienes son juzgados por haber colaborado con los Asuratizayya o saboteado el *svadharma* de otro Ravnos. Aunque las costumbres pueden variar y algunos kris son más formales que otros, los métodos básicos son siempre los mismos.

El Clan selecciona un número impar de jueces, normalmente cinco o siete. Estos jueces deberían abarcar un espectro tan amplio como sea posible: de Neonato a Antiguo, de recién Abrazado a ancestral en años, tanto hombres como mujeres. Es más, los jueces deberían incluir miembros de diversas jati y al menos un Brahmán que servirá como líder del jurado.

Los castigos de un kris suelen incluir actos de sumisión, pruebas de coraje o multas adecuadas, entre otras cosas. Las multas no suelen pagarse en dinero, sino en información u objetos valiosos de la parte culpable a la perjudicada. Si el crimen era especialmente grave, la parte culpable puede ser declarada "impura" y desterrada del Clan durante cierto tiempo o hasta que acometa reparaciones por el crimen. Un Ravnos que ha sido declarado impuro está vinculado por honor a no usar la *maya* ni manifestar Quimerismo de ninguna clase. Un Ravnos que rompe esta prohibición es Cazado y ejecutado, normalmente por los miembros del jurado que impusieron el castigo.

Los Ravnos jóvenes no siempre tienen la paciencia, el interés o el respeto por la tradición necesarios para invocar un kris cuando han sido calumniados. La práctica de "contar golpes" [N.d.T.: práctica popular entre los indios americanos según la que ganaban prestigio de acuerdo a los actos de valor que realizasen] contra un Ravnos que te haya traicionado o te haya causado dificultades no es infrecuente. El arte de quedar siempre por encima de los demás es un ritual en sí mismo y forzar a tu enemigo a sufrir evidentes humillaciones públicas puede ser tan satisfactorio como matarlo.

El Abrazo Ravnos

El Clan Ravnos es bastante informal, pero el Abrazo es algo que no se realiza a la ligera. La filosofía del Clan respecto al Abrazo considera que un Ravnos sólo debería crearse si hay una razón directamente relacionada con el *svadharma* del Sire. Esto es común sobre todo entre quienes siguen la Senda de Iluminación de nuestro Clan.

Sin embargo, entre quienes prefieren las tradiciones de las kumpaniyas es costumbre que un Ravnos pida permiso al miembro más viejo del Clan de su ciudad o región. Obtener permiso es una formalidad, pero también sirve como revisión de la elección del Ravnos. El otro Ravnos está obligado por honor a revisar el asunto y asegurarse de que el posible Chiquillo es capaz de ayudar a su Sire en su *svadharma*.

El nuevo Chiquillo recibe instrucción acerca de la historia y las leyendas del Clan y suele requerírsele que memorice un fragmento del *Karavalanisha Vrana* antes de ser liberado. Esto es tanto para asegurar que alguna parte del poema vive en cada Ravnos como para mostrar que el Chiquillo respeta la tradición e historia orales del Clan. Por lo general, el tiempo de un Chiquillo bajo la tutela de su Sire supone una década de estudio, observación y asistencia en el camino del Sire. Durante este tiempo, se espera que el Chiquillo también comience a contemplar su propia senda, buscando encontrar su *svadharma* separado del de su Sire.

Las castas

En los primeros días del Clan en la India, los Ravnos eran una férrea sociedad de castas. Las cuatro jati daban al Clan estructura y jerarquía, y han ayudado a cada miembro de los Ravnos a identificar y seguir su *svadharma* según disponían las responsabilidades de su casta. Los Brahmanes son responsables de mantener la sabiduría y los conocimientos del Clan, y ejercen como educadores y consejeros. Los Kshatriya hacen la guerra en nuestro nombre o sirven de defensa en tiempos peligrosos. Crean estrategias de batalla, vigilan a los Asuratizayya y ofrecen protección a los miembros del Clan que la necesitan. Los Vaishya protegen el Silencio de la Sangre, se encargan de mantener la influencia que ejercemos sobre los mortales y echan un ojo a los rebaños del Clan. Los Chandala son prácticamente Caitiff; los débiles, los que han sido castigados por crímenes dentro del Clan o los que han fallado de alguna forma significativa. Realizan las tareas que ninguna otra casta desearía hacer. Sus miembros tienen prohibido Abrazar y se espera que pasen mucho tiempo meditando y tratando de mejorar su posición mediante tareas onerosas o impuras.

Cuando los Ravnos abandonaron India, siguieron manteniendo la estructura básica, añadiendo otra capa de complejidad obtenida de sus viajes con los romaníes. El término "phralmulo", usado para identificar a los Ravnos de sangre romaní, pasó a ser parte del vocabulario del Clan, aunque no había casta para los nacidos romaníes (ni, en la cultura actual, indica superioridad o inferioridad respecto a otro Ravnos). La forma en la que los Ravnos romaníes permanecieron estrechamente unidos y leales unos a otros hizo que algunos Antiguos de antaño la consideraran una casta más y que decidieran verlo de forma muy similar a otra jati.

En la actualidad, el sistema de jati se respeta, pero ya no ostenta la autoridad que tuvo en su día. Los Ravnos más viejos insisten en mantener estos límites, desdeñando a cualquier joven Abrazado que no busque entrar y respetar las castas. Los Ravnos que nacieron entre los romaníes pueden tener algunos prejuicios hacia los que no (incluyendo sus Antiguos), pero el Clan se ha vuelto demasiado diverso como para que esos prejuicios gobiernen el *svadharma*. Se Abrazan Chiquillos de todas las culturas y estilos de vida, a los que se educa en la forma de vida de los Ravnos y se les enseña a respetar a sus Antiguos tanto como se les alienta a perseguir sus destinos.

Siempre he sentido, joven, que el hilo que realmente mantiene unido al Clan es la Senda de la Paradoja. Sus ideales son comunes dentro del Clan, incluso entre quienes retienen su Humanidad. A todos se nos enseñan los principios de la

Senda y se espera que respetemos sus restricciones. Quienes desafían y rechazan esos ideales rechazan el mismo corazón de la cultura Ravnos. Incluso a los que deben elegir y escoger qué principios respetar: a los Vaishya, por ejemplo, que colaboran con mortales a pesar de las restricciones de la Senda, se les enseña que la Senda de la Paradoja es la única forma de encontrar la verdad última. Renuncian a cierta comprensión de la verdad para poder mantener a salvo a nuestro Clan, y nosotros respetamos su sacrificio.

Los Ravnos encontramos una comunión universal en el estudio de las verdades conflictivas y en nuestro unificado deseo de ver más allá de la falsedad del mundo que nos rodea.

Svadharma

He hablado mucho de *svadharma*, Chiquillo. ¿Qué es? Es una vocación. Una sensación del propio destino. Un erudito dijo una vez que el *svadharma* era la idea de que el hombre debe su servicio a los demás, que debe su vida a mejorar el mundo. Es la aplicación de tu vida (en nuestro caso, tu eternidad) a una única meta que iluminará o estimulará el mundo. Es la consecución del propio propósito como criatura en *maya*. Es deber. Justicia. Liberación y exaltación... ah, quizás todo esto te resulta un poco complicado, ¿no?

Muy bien, déjame decirlo de forma sencilla. Un Ravnos busca su *svadharma* a lo largo de su vida inmortal. El primer paso a lo largo del camino es la meditación y la autosuperación, la exploración de uno mismo y del mundo para descubrir tu lugar en él. Desde ahí, puedes tratar de descubrir tu propósito individual. No es algo pequeño como una tarea sencilla, ni grande como el movimiento de los continentes. Es siempre mejorar el propio yo y el mundo que te rodea. Conocer tu *svadharma* es una revelación divina, una firme comprensión de finalidad, y sólo se obtiene cuando has sentido tu verdadero lugar en el mundo.

Cada persona tiene deberes y responsabilidades únicas para con el mundo. Quizás seas un Brahmán artista y tu *svadharma* sea dar aprecio y comprensión filosófica en occidente al arte de la India. Un Kshatriya podría sentirse llamado por un *svadharma* para limpiar Egipto de la oscuridad ocasionada por los hijos de Set. Un Ravnos romaní podría sentir que el suyo es salvar a su gente mortal de la persecución para guardar y preservar sus tradiciones para futuras generaciones.

Rara vez el propio *svadharma* es alcanzable en el plazo de una sola vida. Sin embargo, somos inmortales, y aun así, muy pocos han completado su destino. Cuando esto ocurre, lo llamamos *mokhsa*, o la resolución del karma personal. Para los mortales, significa que se ven liberados del ciclo. Pueden avanzar al siguiente estadio de su iluminación. Para los vampiros el término se usa de forma diferente. También supone liberarse del ciclo y, si el vampiro así lo escoge (si no lo era ya), una aceptación formal en la casta Brahmán. El vampiro en *moksha* tiene una elección que hacer: ¿volverá a comenzar de nuevo? ¿Buscará su nuevo lugar en el mundo? ¿Buscará y aceptará otro gran *svadharma*? ¿O elegirá destruirse a sí mismo y convertirse en cenizas? Es una elección muy personal.

Un Ravnos persigue su *svadharma*. Noche tras noche, mantiene su mente fija en alcanzar su gran meta, incluso mientras lleva a cabo sus actividades, divertimentos y ambiciones cotidianas. Lograr la perfección interior no puede obtenerse en una noche, ni el *svadharma* de nadie puede completarse realizando una acción o matando a un enemigo, sin importar cuán poderoso pueda ser éste. Requiere años, décadas o siglos de continuadas acciones correctas. Aun así, el camino comienza, y continúa, paso a paso.

Senda de la Paradoja

La Senda de la Paradoja surgió en parte debido a la mezcla de la cultura Ravnos con la religión y filosofía del Sudeste Asiático y en parte por la desesperación en las mentes de los Antiguos Ravnos que habían caído demasiado a sus Bestias. Hubo fallos por el camino: estructuras éticas y filosofías que no podían contener debidamente a las Bestias vampíricas. Algunos trabajaron para proteger a un vampiro del Wassail, pero no lograron que esos vampiros funcionasen de forma adecuada en la sociedad vampírica, y sus adeptos fueron rápidamente erradicados. Aun así, la Senda de la Paradoja es una de las más tremendamente flexibles que existen. Los eruditos Ravnos la modifican de forma constante y hay muchas variaciones de la Senda por todo el mundo. La variantes más comunes son la sagrada y tradicional Mayaparisatya y la espiritual y más moderna Samsara.

La de la Mayaparisatya exige que quienes siguen sus principios tengan una comprensión de su lugar en el mundo y busquen completar su *svadharma* a cualquier precio. Esto también es común en la del Samsara. Los Ravnos perseguimos un propósito. Soportamos dolor y sufrimiento en nombre de la iluminación. Quienes se adhieren a nuestra Senda ven la pérdida de su Humanidad como un sacrificio metafísico, una aceptación de nuestra naturaleza vampírica. Nos alejamos de la humanidad para convertirnos en la criatura que estábamos destinados a ser desde el Abrazo: un auténtico vampiro, con incluso menos lazos con nuestra mortalidad original.

Es nuestra naturaleza buscar nuestro *svadharma*, perseguir y encontrar el propósito y destino de cada individuo. La Senda de la Paradoja es una herramienta para ese camino, una forma de someterse por completo al universo. Por medio del estudio de sus principios, un vampiro trata de comprender las ilusiones del mundo físico. La Senda y sus variantes nos han llevado a una mejor comprensión de la realidad y la ilusión.

Donde la Mayaparisatya se centra en la jerarquía de jati y las interacciones entre vampiros, las lecciones del Samsara concentran la ética personal hacia un punto de vista algo

más espiritual. La Senda de la Paradoja evoluciona al tiempo que nosotros debemos hacerlo, de forma que podamos aprender a ver las contradictorias verdades de este mundo.

Una de las doctrinas más cruciales de la Senda de la Paradoja pide al estudiante que descubra las inconsistencias y enigmas inherentes del mundo y los acepte; encontrando sentido en la contradicción entre dos verdades. La ley de la contradicción establece que dos proposiciones antitéticas no pueden ser verdad al tiempo y que nada que sea verdad puede contradecir a otra verdad. Esto es lógico, y los filósofos mortales han establecido a menudo que negar esta creencia es denegar toda verdad. Y aun así, es en estas paradojas donde se revelan las ilusiones del mundo físico. Una vez aceptes que tales conflictos existen, ¿cuál es el propósito de cualquier verdad?

La palabra "paradoja" significa "más allá de la creencia" en su original en griego, y el erudito Aristóteles confiaba mucho en el rechazo de las paradojas para basar la lógica. Aun así, los Ravnos sabemos que pueden existir las ilusiones y que algunas cosas pueden ser tanto ciertas como falsas. La habilidad de saber y no saber, de ser consciente de una completa verdad mientras se dicen mentiras cuidadosamente construidas y de rechazar la moralidad mientras aún se afirma una adhesión a la ética es el corazón de la Senda. Sólo aquéllos cuyas mentes y espíritus atrapan estas elusivas verdades pueden ascender espiritualmente y ver a través de las falsedades de este mundo.

Algunos vampiros dicen que un Ravnos en la Senda de la Paradoja debería apoyar la búsqueda de la Golconda, porque los vampiros ya están "fuera del ciclo" y tal estado sería como devolver a un vampiro al orden natural de las cosas. Yo no estoy de acuerdo. Volver, apartarse del don que nos ha sido dado, tratar de retornar al estado mortal: ésa es la herejía. Y muchos en nuestro Clan opinan lo mismo.

La naturaleza del Quimerismo

Los Ravnos son maestros de la ilusión y el engaño, hábiles hasta tal punto que es algo inherente a su Sangre. La Disciplina Quimerismo es el arte de tejer la esencia del sueño en constructos que toman sustancia en el mundo físico. Vemos este Poder como nuestro privilegio, nuestra recompensa por el constante estudio de la paradoja y la verdad, y como un medio de poder mostrar a otros que sus suposiciones son falsas y carecen de sentido. Más que una herramienta, Quimerismo es una meditación, una esencia espiritual, una alegre comunión con la propia verdad en su forma más pura.

Las ilusiones quiméricas toman forma a partir de una esencia casi sustancial llamada *maya*. Los objetos creados con los Poderes de Quimerismo no son reales, pero tienen una sustancia mínima. Una pistola quimérica tiene el peso adecuado. Una bandera quimérica ondeará en el viento y arrojará sombra. Un constructo creado con Quimerismo no puede afectar a nada más sustancial que una luz clara o una suave brisa, pero la sustancia de su creación actúa de muchas formas como si fuera un objeto físico y real. Aun así, es ilusorio y no puede confiarse en que proporcione las mismas protecciones o capacidades que un objeto real de su tipo.

Quimerismo suele tener el potencial de añadir al mundo físico, no de sustraer. Es posible colocar un pendón quimérico sobre un muro, pero no es posible situar un agujero quimérico en ese mismo muro para permitir a un personaje ver el otro lado a través de él. Un personaje tampoco puede usar Quimerismo para hacer a alguien invisible, aunque puede crear un arbusto para que alguien se esconda tras él. Puede crear un sombrero para oscurecer el rostro, pero no puede cambiar los rasgos faciales de alguien (ya que requeriría tanto añadir como sustraer formas del rostro real). Puede añadir cosas a la ropa de un individuo, si la nueva ropa es mayor y envuelve la ropa que queda bajo la ilusión.

Un muro ilusorio puede bloquear el paso de alguien, pero no es lo bastante sustancial para soportar más que unas decenas de gramos. *Maya* es materia de sueños que trabaja junto con la mente subconsciente del sujeto para causar que el individuo reaccione de forma inconsciente a la ilusión como si fuera real. Ésta es también la razón por la que reconocer que algo es quimérico no basta para hacer que esa persona deje de creer en la ilusión. Se le puede decir a alguien que un muro es falso, pero la mente subconsciente del individuo sigue reaccionando como si el muro fuese real. Cada individuo debe dejar de creer personalmente en la ilusión para convencer a su subconsciente que el objeto es, de hecho, falso.

Si el propio creador de una ilusión deja de creer en ella, ésta deja de existir inmediatamente. El usuario debe tratar a sus ilusiones como si en todos los aspectos creyese que son reales o *maya* se desvanecerá. Por supuesto, la luz del Sol abrasa Quimerismo al instante, destruyendo todos los constructos que toca. La luz del Sol revela todas las verdades en su momento, ¿no es así?

Virtud y vicio

Cada Clan tiene una Debilidad. Una maldición, dicen las leyendas, impuesta a los Antediluvianos por haber traicionado a Caín o haber cometido algún otro pecado tan grande que un poder divino decidió infligir dolor y sufrimiento sobre ellos. El *Karavalanisha Vrana* nos enseña que el Fundador del Clan Ravnos, Zapathasura, se enfrentó al castigo por su cobardía y sus decisiones egoístas. Sobre él pesa una tarea que nunca podrá completar: encontrar y destruir a los Asuratizayya. Sin embargo, hay otra porción de la maldición, una que infecta a todos Ravnos cada noche: cada uno sufre un vicio y no puede acallar esa ansia sin importar cuánto alimente sus oscuros impulsos.

La tentación del vicio es intrínseca a la Sangre de todos los Ravnos, y los alienta de forma sutil (y no tan sutil) a actuar contra nuestra moral y renunciar a nuestras victorias por aunque sólo sea la más pequeña indulgencia. Cada Ravnos es diferente; cada uno tiene su propio vicio. Unos son fácilmente distinguibles: una inclinación a la envidia o un asombroso mal genio; mientras algunos, como la necesidad de esclavizar a otros, son menos precisables en términos clásicos. Mentiras, crueldad, robo y otros vicios llevan al Clan Ravnos a cometer actos malvados y sirven para manchar nuestra no tan limpia reputación.

Cuando se presenta la oportunidad de practicar su vicio concreto, el Ravnos debe satisfacerlo. No hacerlo podría provocar que experimente angustia mental, malestar físico o síndrome de abstinencia, con temblor de manos, palidez, jaquecas y náuseas. No importa lo fuerte que sea, al final su vicio podrá con él, haciendo que satisfaga sus impulsos de forma tan plena como pueda.

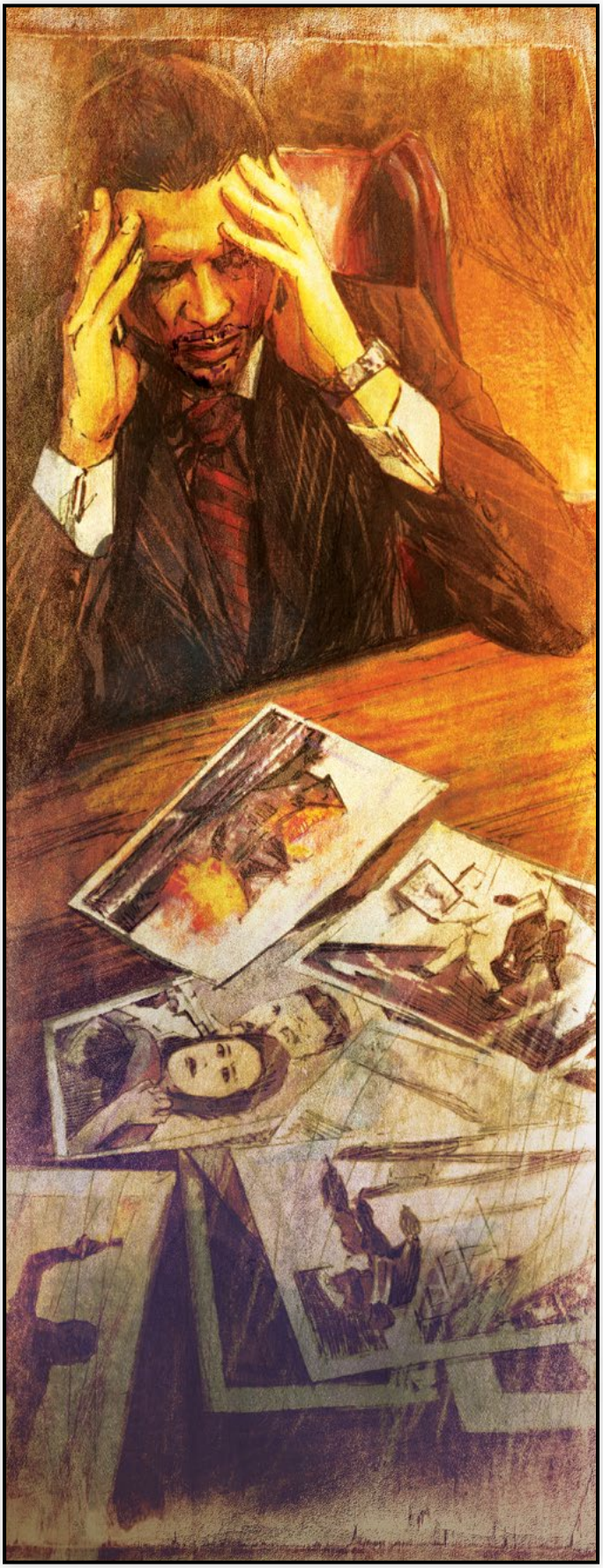
Naturalmente, la mayoría de Príncipes recelan de permitir que tales individuos anden sueltos por sus dominios. Incluso si un Ravnos tiene toda la intención de obedecer las reglas y mantener el decoro, su vicio terminará por interponerse en su camino. Por ello, la mayoría de Ravnos se ven desplazados por los Príncipes o sólo se les permite pasar tiempo en el dominio si están dispuestos a pagar un alto precio por cualquier problema que pudiera ocurrir.

El Tratamiento

La tradición conocida como el Tratamiento proviene de una práctica medieval de rechazo y vergüenza grupal. Los Ravnos pueden ser muy poderosos cuando trabajan juntos, Chiquillo. Escúchame, y entiende esto.

Para aquellos Príncipes que realmente persiguen a los Ravnos o les prohíben el paso sin razón alguna, hay una costumbre en el Clan conocida como kesht, una palabra coloquial para "palo". Lo más cercano a una traducción adecuada de la palabra sería "el tratamiento", en el que los amigos y familiares del Ravnos dentro del Clan centran su ira en una ciudad concreta que haya contrariado a su pariente. En efecto, la ciudad es apaleada: donde el "palo" es cada pecado, vicio y crimen que los Ravnos congregados puedan perpetrar dentro del dominio.

Cuando un Príncipe de la Camarilla va demasiado lejos en nuestra contra, nuestro Clan se une para enseñarle una lección sobre la fuerza del número. Tradicionalmente, el Ravnos que ha sido contrariado contacta a un miembro de la jati Vaishya, la casta cuyo propósito es mantener el Silencio de la Sangre y encargarse de la influencia sobre los mortales y de los contactos. Si se convence a ese Vaishya de que es apropiado, coordina el acoso a gran escala del Príncipe y su territorio.



Los Ravnos acuden a la llamada y usan ilusiones para colapsar el tráfico, confundir a los reporteros de noticias, crear el caos y sembrar problemas. Cuanto más estamos en una ciudad, peor se vuelve nuestra plaga, al colapsar la burocracia y usar nuestro Quimerismo para crear cada vez más problemas en la ciudad. Si el Príncipe no transige rápidamente, estas dificultades se convertirán en olas de asesinatos en apariencia causadas por psicópatas mortales, robos masivos, destrucción de bienes artísticos valiosos o de estructuras urbanas y otros daños significativos, aunque nunca rompemos el Silencio ni ponemos en peligro el Elíseo. El Tratamiento continuará hasta que el Vaishya que lo invocó, en consideración hacia el individuo contrariado inicialmente (si es que lo hubo), considere que el Príncipe ha sido adecuadamente castigado.

Nuestro propósito no es hacer que la Camarilla en su conjunto vuelva su mirada hacia nuestro Clan, sino acosar, avergonzar y finalmente forzar a un Príncipe a recapitular. No esperamos ser tratados como iguales por la "famosa Camarilla", pero somos vampiros y exigimos respeto.

Personajes y Rasgos

Conceptos

Acompañante masculino

Cuando comenzaste a trabajar para un servicio de acompañantes de alto *standing* no pensaste que tu vida se pudiese volver más dura. Estabas huyendo de algunas malas personas a las que habías enfadado y buscabas cualquier escapatoria que pudiera proporcionarte dinero para salir del país. Entonces resultó que eras bueno en el trabajo y, de forma aún más inesperada, que te gustaba. Ahora que eres un Ravnos, has dejado de hacer la calle y has comenzado a usar tu sentido para los negocios y tu sensualidad para crear una lista de ricos y personas de la élite con... mejor gusto. Puedes darles cualquier cosa que quieran.

Especialista

Cuando estabas viva, no costaba mucho convencerte para que pusieras en riesgo tu vida sólo por el subidón. Ahora que estás muerta (¡y eres terriblemente dura!) ni siquiera te inmutas. Peligrosas acrobacias, arriesgadas aventuras, incluso haces un poco de matona; es todo diversión y juegos mientras no resultes herida. Y eso nunca ocurre.

Estrella de Bollywood

Eres mayor de lo que aparentas. Criado como hinduista durante la era del Imperio Británico, te sometiste voluntariamente a las jati Ravnos cuando fue tu momento de ser Abrazado. Eres tradicional, pero también una criatura tremendamente orgullosa, y te ha llevado mucho tiempo encontrar formas de unirte a una producción sin arriesgarte a que descubran que eres un vampiro. Como una diva, insistes en trabajar sólo de noche. En unos años tendrás que simular tu muerte y encontrar una forma de volver a empezar, pero la fama y la fortuna siempre te llamarán de vuelta a la luz de los focos.

Guarda de zoo

Desde que eras un niño, te sentiste llamado a proteger y cuidar de los animales. Te convertiste en auxiliar veterinario y comenzaste a trabajar en el zoo. No estabas listo para morir; toparte con un vampiro hambriento alimentándose de tus animales era lo último que esperabas, pero ahora que eres un Ravnos, estás incluso más seguro de que te encuentras en el lugar correcto. Los humanos son estúpidos y mentirosos trozos de mierda que no se merecen lo que tienen. Los animales son mucho mejores, además de ser mejor compañía.

Jugador de videojuegos

Desciendes de una familia hindú, pero eso no es lo que captó la atención de tu Sire, fue tu ostentosa forma de jugar y tu incansable ego. Te sometiste al tutelaje, esperaste tres años a ser liberado (no fue tanto, has esperado más para que algunos juegos vean la luz), y te uniste a los Kshatriya a instancia de tu nueva familia vampírica. Resulta que eres muy buen estratega, y has demostrado ser útil más de una vez cuando tu Clan te ha necesitado. Deben haber sido todos los *retweets*.

Presentador de Vodevil

No creíste a tu Sire cuando te dijo que era un vampiro. Tuviste que verlo por ti mismo. Incluso ahora, crees que probablemente haya algún truco, alguien con una cámara oculta esperando a cuando lo descubras todo. Pero hasta entonces, seguirás haciendo lo que haces mejor; el timador definitivo. Barnum estaba en lo cierto; cada minuto nace un primo, y tú tienes todos los minutos que quieras a tu disposición.

Ratón en la despensa

Abrazado en la gentil Era de Acuario, lloraste Sangre durante días cuando descubriste en qué te habías convertido. Ahora luchas por reconciliar tu Humanidad con los impulsos más salvajes de tus compañeros de Clan y tratas de recuperarlos de la Senda de la Paradoja siempre que es posible. Secretamente, te gusta esconderte en tu refugio y crear ilusiones de tu vieja vida y amigos; desearías poder vender tu alma para volver atrás y caminar bajo el Sol.

Rey de los ladrones

Durante siglos has viajado de ciudad en ciudad con tu kumpaniya, siempre en busca de cosas mayores y mejores que robar. No se trata del trofeo, sino del desafío... y de la historia que contarás después. Tienes carisma para salir de cualquier problema, así que si te atrapan, también tendrás una buena historia.

Sintecho moderno

Cuando el mercado de valores colapsó en 1929, reaccionaste... mal. Tras los asesinatos, no tuviste agallas de suicidarte, así que agarraste un petate de cosas y saltaste a un vagón de carga camino al Sur, hacia México. Tras unos años, conociste a un extraño en uno de esos vagones. No esperabas el súbito Abrazo; él no esperaba ser Diabolizado unos pocos años después. Se lo merecía. Ahora vives la vida que siempre quisiste, eres inmortal, poderoso y completamente libre.

Violinista de una kumpaniya

Naciste para la música y morirás con una canción en los labios y un violín en las manos. Has sobrevivido a la mayor parte de este siglo y parte del pasado, y hace cincuenta años aceptaste la Senda de la Paradoja y dejaste atrás tu Humanidad. Eres un tradicionalista, un realista y, cuando es necesario, un bruto asesino que no soporta ni el insulto ni la insubordinación. Alguien debe enseñar a esos jóvenes Chiquillos a ser Ravnos, o si no asumir la responsabilidad de sus fallos y acallar sus canciones para siempre.



Méritos y Defectos

Brahmán (Mérito de 1 punto)

Como miembro de la jati Brahmán, eres un sacerdote, artista, maestro u otro pilar de la sociedad. Quizás guardes el saber del Clan, o puede que actúes como consejero de otros Ravnos con necesidad de sabiduría. Una vez por sesión, si fallas una tirada de Academicismo o Expresión, puedes reintentarla de forma inmediata.

No necesitas adquirir este Mérito para ser miembro de la jati Brahmán, pero sólo los miembros de dicha jati pueden adquirirlo.

Devoción Silenciosa (Mérito de 1 punto)

Tu Animalismo conlleva un efecto colateral inusual: permanece en las mentes de las bestias con las que hablas o a las que controlas, concediéndoles cierta

resistencia frente al de los los demás. Si alguien trata de dar órdenes a una criatura a la que previamente hayas controlado con Animalismo, ve su dificultad incrementada en 2.

Kshatriya (Mérito de 1 punto)

Eres un miembro de la jati Kshatriya, puede que seas un guerrero, un descendiente de gobernantes o un miembro de la milicia. Tu rol es proteger a los Ravnos en la guerra y gobernar en la paz. Una vez por sesión recuperas un punto de Fuerza de Voluntad cuando uses una maniobra de combate con éxito (ver **V20**, pág. 274-279).

No necesitas adquirir este Mérito para ser miembro de la jati Kshatriya, pero sólo los miembros de dicha jati pueden adquirirlo.

Prestidigitación (Mérito de 1 punto)

Eres muy bueno con los juegos de manos y otros trucos físicos. La dificultad cuando usas Subterfugio para trucos físicos, timos, trucos de cartas y similares disminuye en 2.

Sangre Antitoxinas (Mérito de 1 punto)

Aunque los vampiros suelen ser inmunes a las drogas y venenos mundanos, hay venenos sobrenaturales que pueden afectar a la fisiología vampírica. Un Ravnos con este Mérito es inmune a todas las drogas y venenos, incluyendo las toxinas de criaturas sobrenaturales o aquéllas creadas mediante Poderes sobrenaturales.

Vaishya (Mérito de 1 punto)

La jati Vaishya tiene la tarea de ejercer influencia, mantener los rebaños humanos y llevar la contabilidad. Suelen ser vistos como comerciantes y mercaderes, pero para los Ravnos son una parte vital a la hora de mantener la Mascarada que oculta a los vampiros de los cazadores mortales. Una vez por sesión, puedes recurrir a uno de tus Trasfondos como si tuvieras un punto adicional en él (hasta el máximo normal de 5).

No necesitas adquirir este Mérito para ser miembro de la jati Vaishya, pero sólo los miembros de dicha jati pueden adquirirlo.

Animalillos (Mérito de 2 puntos)

Eres excelente con los animales, tanto que buscan constantemente ser tus amigos. Allá donde vayas, los animales se alegran de verte y, muy habitualmente, se alegran de ayudarte cuando se lo pides. Recibes un dado de bonificación en todas las tiradas Sociales que afecten a animales. Además, los compañeros animales que hayan tenido una interacción continua contigo se sienten como si fueran algo similar a tus mascotas y ocasionalmente te traen cosas útiles. Una vez por sesión de juego, los animales te llevarán algo de información útil o un pequeño objeto relevante para los eventos actuales. Este objeto ocasionalmente se relaciona con el vicio del Ravnos concreto, ya que los animales rápidamente aprenden qué es lo que agrada a su amigo.

Corazón de Agujas (Mérito de 3 puntos)

Tu habilidad natural con las ilusiones te ha dejado particularmente saturado e incapaz de sorprenderte. ¿Cómo puede ser algo tan perfecto como tu imaginación? Por ello, tu corazón es más duro que la mayoría y tienes una significativa resistencia al control emocional. Todos los Poderes y tiradas Sociales que traten de manipularte emocionalmente se realizan a +2 de dificultad.

Chandala (Defecto de 1 punto)

Ser un miembro de la jati Chandala tiene sus cosas buenas y sus cosas malas. Eres responsable de deshacerte de cadáveres, así como de muchas tareas desagradables, pero al mismo tiempo, sueles ser ignorado. Tus tiradas Sociales contra otros Ravnos se realizan a +2 de dificultad.

No necesitas adquirir este Defecto para ser miembro de la jati Chandala, pero sólo los miembros de dicha jati pueden adquirirlo.

Realidad Defectuosa (Defecto de 2 puntos)

Tus ilusiones siempre contienen un defecto destacable y, por tanto, es más fácil dejar de creer en ellas. La dificultad de todas las tiradas para dejar de creer en tus ilusiones se reduce en 2.

Rompejuramentos (Defecto de 2 puntos)

Hacer un juramento vincula el *svadharma* de una persona a otra, uniendo ambos espíritus hasta que pueda completarse el juramento. Con esto en mente, un Ravnos nunca rompe su palabra una vez dada de buena fe, siempre que se haya hecho con la adecuada ceremonia. Si el Ravnos escupe en la palma de su mano y la estrecha dando su palabra, entonces el juramento no puede romperse sin impactar de forma negativa en el *svadharma* del vampiro (o eso dice la superstición Ravnos).

El perjuro perderá su camino, y caerá en el vicio y la inutilidad hasta que pueda redimirse el juramento roto. Cualquiera que mire tu aura puede ver un corte enfermizamente rojo que señala el juramento roto. No puedes gastar Fuerza de Voluntad para ignorar tu vicio Ravnos y no puedes recuperar Fuerza de Voluntad al satisfacer tu Naturaleza.

Svadharma Perdido (Defecto de 3 puntos)

Una vez conociste tu *svadharma*, pero cuando llegó el momento de completarlo, fallaste. Ahora ese destino ha pasado de largo y puede que nunca tengas otra oportunidad de corregirlo. Otros Ravnos conocen la historia y esgrimen tu fallo contra ti. Eres desdeñado y tu confianza ha sido puesta en duda. Tu puntuación total de Fuerza de Voluntad se reduce de forma permanente en 1 y no puedes gastar Fuerza de Voluntad al realizar acciones cuando está directamente involucrado otro Ravnos.

Poderes de Disciplinas

Espía Sutil (Quimerismo ••••• •)

El usuario de este Poder puede crear una ilusión perceptible y comprensible (como una lámpara o una persona) que posea su propia consciencia, proporcionándole de forma efectiva una cierta cantidad de inteligencia independiente. Cuando un Ravnos deshace esa ilusión, puede recuperar esa inteligencia, a la vez que asimila lo que la ilusión presenció como si lo hubiera experimentado de primera mano.

Sistema: Imbuir una ilusión con Espía Sutil cuesta 2 puntos temporales de Fuerza de Voluntad, y el Poder dura una noche (o menos, si el Ravnos determina deshacer la ilusión). Si la ilusión es un objeto, éste presenciará cualquier cosa que el Ravnos pudiera sentir desde la localización del objeto. Si la ilusión es móvil (una persona o animal), entonces puede ser programada como con Aparición (ver **V20** pág. 206) y, al final de su existencia, el Ravnos asimilará todo lo que la Aparición sintió. Además, ésta es vagamente consciente y puede cambiar ligeramente sus acciones a sabiendas: rodear un obstáculo, dar la respuesta adecuada a una pregunta sencilla, etc.

El usuario de este Poder no sabe qué ocurre en torno a su ilusión si no tiene otra forma de sentirla. Puede deshacerla en cualquier momento y desde cualquier distancia, recuperando la sustancia (y experiencias) de esa ilusión como si hubiera sido destruida. Si se deshace la ilusión o se deja de creer en ella antes de que el Ravnos la reincorpore a sí mismo, queda destruida y ningún conocimiento vuelve al Ravnos salvo el hecho de que su espía ya no existe.

Disciplinas Combinadas

Agonía Simpática (Quimerismo ••, Fortaleza ••••)

La casta Kshatriya desarrolló este Poder como un arma de último recurso que castiga a sus enemigos con agonías ilusorias en medio del combate. Después de que un objetivo golpee a un Ravnos que ha usado con éxito este Poder, el objetivo siente el daño de ese ataque específico en lugar del Ravnos.

Sistema: El usuario de este Poder tira Manipulación + Intimidación a una dificultad igual a la Percepción + Autocontrol de la víctima. Si supera la tirada, el objetivo sentirá durante el resto de la escena un reflejo aumentado de forma sobrenatural de cualquier daño que inflija al atacarte.

Cada vez que el objetivo te dañe sufrirá inmediatamente una penalización a todas las acciones físicas igual a los éxitos que tú obtuvieras al activar este Poder. Las penalizaciones infligidas por Agonía Simpática duran tres turnos enteros y no se acumulan; un personaje bajo los efectos de múltiples aplicaciones de Agonía Simpática sufre una penalización igual al número de éxitos obtenidos más alto en un único uso del Poder.

Aprender este Poder cuesta 18 puntos de Experiencia.

Caballos de Carruaje (Animalismo ••, Fortaleza •••)

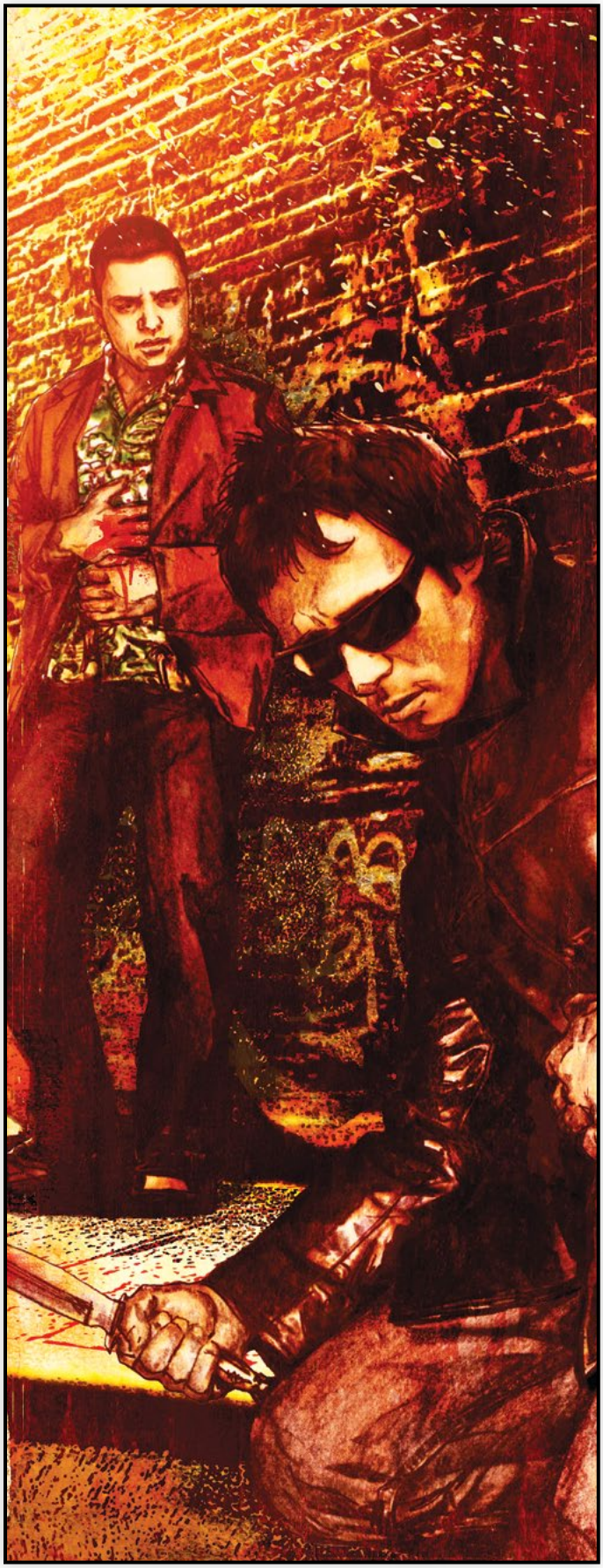
Este Poder se originó entre las kumpaniyas Ravnos. La mayoría de grupos de viaje tenían animales Ghoul para que protegiesen y guardasen a los vampiros durante el día, y algunos individuos astutos aprendieron cómo hacer que esos criados sirvieran a un propósito aún mayor. Con el uso de este Poder, un Ravnos puede transferir un punto de daño que haya sufrido a uno de sus animales Ghoul.

Sistema: Si el Ravnos tiene cualquier animal Ghoul a la vista, puede elegirlo para usar este Poder. El jugador gasta un punto de Sangre y tira Resistencia + Trato con Animales a dificultad 8. Cada éxito transfiere un nivel de daño (de cualquier tipo) al animal. Esto sólo puede usarse de forma inmediata después de que el vampiro haya sido herido (tras la tirada de absorción) y cuenta como una acción refleja.

Aprender este Poder cuesta 15 puntos de Experiencia.

Deseo del Corazón (Auspex ••••, Quimerismo ••)

Con este Poder, un Ravnos alcanza la mente de un objetivo y crea una imagen del mayor deseo de éste. Este deseo se manifiesta en forma de alguna clase de objeto material: una carta de amor, una pila de dinero o la corona dorada de un Príncipe. No importa cómo se manifieste, el Ravnos que usó este Poder comprende el significado y la naturaleza del objeto y es capaz de entender el más profundo deseo del objetivo. El Ravnos no tiene habilidad mágica para comprender la razón o el porqué de ese deseo, sólo que es el sueño más preciado de esa persona.



Obviamente, entregar esa carta de amor al objetivo no le convencerá de que el Ravnos puede hacer (o ya ha hecho) que su mayor deseo se convierta en realidad. En su lugar, la mayoría de Ravnos usa este Poder de forma astuta para descubrir los secretos de un objetivo y nunca revela al otro individuo que Deseo del Corazón fue siquiera usado.

Sistema: Para tener por objetivo de este Poder a un personaje, el Ravnos debe haberlo tocado durante la última hora. Una vez hecho esto, el jugador debe gastar un punto de Sangre y uno de Fuerza de Voluntad temporal. Entonces debe tirar Inteligencia + Subterfugio a una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad actual del objetivo y lograr tres éxitos. Si el Ravnos lo consigue, un objeto ilusorio se manifiesta en las manos del Ravnos como si hubiera usado Fata Morgana (ver **V20**, pág. 206) y el Ravnos comprende de forma instintiva el significado del objeto y la naturaleza general del deseo de su objetivo.

Aprender este Poder cuesta 18 puntos de Experiencia.

Fuerza del Anochecer (Quimerismo •••, Fortaleza •)

Tradicionalmente, los Poderes de Quimerismo se deshacen con el roce de la luz del Sol. Sin embargo, un Ravnos que haya estudiado este Poder ha aprendido sutiles trucos para reforzar *maya* dentro de sus ilusiones, haciéndolas menos vulnerables al Sol.

Sistema: Un Ravnos que haya aprendido este Poder puede reforzar sus usos de Quimerismo, haciendo que sobrevivan una hora a la luz del Sol.

Aprender este Poder cuesta 12 puntos de Experiencia.

Sueño Lúcido (Quimerismo •, Fortaleza •)

Puedes tratar brevemente una ilusión que hayas creado como si fuera real.

Sistema: Una vez por sesión de juego, puedes utilizar una ilusión sencilla (escalar por una cuerda, caer en una cama elástica, abrir una puerta con una llave ilusoria o algo similar) como si fuera real durante un turno. Sueño Lúcido no puede usarse para dañar o ayudar directamente a ningún otro personaje

Aprender este Poder cuesta 6 puntos de Experiencia.

La diversas Sendas de la Paradoja

La Senda de la Paradoja es una Senda de Iluminación dinámica que evoluciona constantemente conforme los Ravnos que se adhieren a ella aprenden nuevas verda-

Regla opcional: Realmente necesito una bebida

Como regla opcional, si un Ravnos resiste su vicio con éxito (como dicta su Debilidad de Clan) varias veces durante el curso de una sesión, el Narrador podría incrementar la dificultad de las tiradas de Autocontrol del personaje para mostrar la siempre creciente y adictiva atracción del Ravnos a satisfacer su vicio concreto.

des. Aunque los ideales y la moral de la Senda son muy similares, los pecados presentados aquí no son iguales a los presentados en el **V20** (ver pág. 332-334), y esto es deliberado. El **V20** presenta la Senda Mayaparistya tal y como ha sido a lo largo de la historia. Este material presenta visiones opcionales y alternativas de la Senda para representar cómo ha evolucionado (y está evolucionando). Tu Narrador puede elegir, o no, adoptar este material para su crónica.

Senda de la Paradoja Mayaparisatya

La Senda de la Paradoja Mayaparisatya se preocupa por el deber kármico del vampiro para con la jati y de su lugar en el mundo. Es demasiado simple decir que los Ravnos destruyen vampiros y buscan completar su *svadharma* y karma innatos. De hecho, la Mayaparisatya es ardua y exigente. Busca usar la base del lugar físico y social del individuo para imitar su "lugar espiritual" y así ayudar al vampiro a comprender el ciclo de las edades. Esta versión de la Senda, desarrollada por Ravnos que viajaron de India a Europa, ha existido desde los tiempos del Imperio Romano.

Esta Senda fue una vez la principal dentro del Clan y aún se adhieren a ella los Ravnos más estáticos, como los Antiguos Brahmanes. Esta Senda alienta a sus seguidores a ser fieramente individualistas, evitar seguir las leyes (especialmente las de los mortales) y aceptar su absoluta inhumanidad. Ven a la mayoría de los demás vampiros como abominaciones y trabajan para cumplir su propio *svadharma* y así un día poder ser liberados de los "enredos" del ciclo del renacimiento.

Senda de la Paradoja Samsara

La Senda Samsara, llamada así tanto por el significado literal de "un viaje" como por la asociación metafísica del samsara con el renacimiento y la reencarnación, es una de las versiones más nuevas de la Senda de la Paradoja, creada

Jerarquía de Pecados de la Senda de la Paradoja Mayaparisatya

Puntuación	Guía moral	Razonamiento
10	Abrazar a una mujer	Las mujeres deberían ser portadoras de vida, no de muerte.
9	Abrazar a alguien fuera de la jati	La mayoría de los demás no comprenden la profundidad de la filosofía de la Paradoja.
8	Destruir a otro Shilmulo	Contrariamente a lo que se suele creer, la caridad no comienza en casa.
7	Matar a un mortal por sustento	La muerte roba a una persona la habilidad de completar su *svadharma*.
6	Fallar al destruir a un vampiro de otra Senda	Aquéllos que no pueden ver el verdadero camino deberían ser devueltos al ciclo.
5	Matar a un mortal por razones distintas a la supervivencia	Esa persona puede no haber alcanzado su *svadharma*, y evitar que lo haga es anatema.
4	Fallar al ayudar al *svadharma* de otros	Los dioses han marcado esto como el propósito de los Shilmulo.
3	Permitir que los asuntos de tu Secta se antepongan a tu dharma	La fidelidad de uno debería ser para con los dioses, no para con sus compañeros.
2	Ser Vinculado con Sangre	Nunca se puede destruir al propio reinante, lo cual es el único propósito de esta Senda.
1	Abrazar innecesariamente o por deseo personal	Se debe devolver a otros al ciclo, no extraerlos de él.

Jerarquía de Pecados de la Senda de la Paradoja Samsara

Puntuación	Guía moral	Razonamiento
10	Abrazar a una madre	Las madres han dado vida y deberían atender a la vida. Nunca deberían ser sirvientes de la muerte.
9	Respetar el engaño, pero buscar la verdad	Ésta es la paradoja infinita. Al desvelar paradojas y percatarnos de que ambas partes son verdad, retiramos las ilusiones del mundo.
8	Matar a un mortal	La muerte roba a una persona la habilidad de completar su *svadharma*.
7	Fallar al destruir a un vampiro fallido	Un vampiro ha fallado cuando ha rechazado su naturaleza vampírica. Tratar de convertirse en mortal de nuevo, de vivir una vida mortal, adquirir humanidad o admirar a los mortales por encima de los vampiros son signos de completo fallo.
6	Volver a tu vida mortal o pretender ser mortal	Tu *svadharma* ya no es el suyo; esos caminos te están vedados tras el Abrazo.
5	Portar una deuda kármica	Estar en deuda con alguien a nivel espiritual (por ejemplo, porque salvó tu no-vida) tiene impacto en tu *svadharma*. Tal deuda te impide completar tu destino.
4	Fallar al seguir tu *svadharma*	Una vez que conoces tu propósito, nunca debes traicionarlo o volverle la espalda.
3	Matar a un vampiro que claramente está siguiendo su *svadharma*	Ningún destino es más importante que otro. No puedes detener las obras del destino o el karma, y no deberías intentarlo.
2	Ser Vinculado con Sangre	Atarte por la fuerza al *svadharma* de otro es anatema.
1	Abrazar, excepto como parte vital de tu *svadharma*	El Abrazo pone fin a un *svadharma* para comenzar otro. Nunca pongas fin a la ligera al camino de otro.

Jerarquía de Pecados de la Senda de la Paradoja Occidental

Puntuación	Guía moral	Razonamiento
10	Rechazar cometer Diablerie sobre un Antiguo	Los Antiguos tienen un gran poder. Tómalo para ti.
9	Rechazar conducir a un no creyente a la luz o a la destrucción	A algunos Cainitas puede enseñárseles el camino. Localízalos si es posible.
8	Mostrar cualquier preocupación por los mortales	Los mortales crean leyes para refrenarnos.
7	No satisfacer tu deseo	La forma vampírica nos concede ansias y deseos para conocer qué experiencias perseguir. Evitarlos es morir realmente.
6	No lograr embaucar a otros cuando surge la oportunidad	El Abrazo nos libera para satisfacer nuestros caprichos.
5	Ser cazado robando o empleando subterfugios	Tanto mortales como Cainitas desaprueban nuestras actividades. No les permitas descubrir tus traiciones.
4	Rechazar usar el poder para tu propia ventaja	Mayor poder significa mayor libertad.
3	Unirse a una Secta u otra sociedad estabilizadora	La sociedad limita la acción y nos deniega nuestras necesidades.
2	Dificultar activamente el cambio, permitir que otros sepan tus verdaderos motivos	Lo que los demás saben, pueden entenderlo y usarlo contra ti. Apoya el cambio para que así el equilibrio de conocimiento esté a tu favor.
1	Ser Vinculado con Sangre	Someterte a las expectativas de otro es dejar de ser un individuo y convertirte en una extensión de la voluntad de otro.

por jóvenes Ravnos en torno al cambio de milenio. Aunque sigue las restricciones básicas de la Senda general, se centra en conceptos más modernos y tiene una mayor comprensión del multiculturalismo. Por ello usa una Jerarquía de Pecados distinta a la presentada en el **V20**.

Senda de la Paradoja Occidental

La Senda Occidental es un derivado corrupto de la Senda Mayaparisatya. Considerada una abominación enfermiza por la mayoría, contiene muchas ideas y pautas morales que son profundamente heréticas para el Clan Ravnos. A simple vista, puede parecer una Senda de libertinaje e indulgencia, pero quienes siguen sus preceptos son gratuitamente crueles, muy narcisistas y totalmente autodestructivos.

Aunque esta Senda fue una vez popular entre los Ravnos (y algunos Malkavian), muchos Ravnos, especialmente los de origen romaní, Cazan y destruyen a quienes la siguen. Es una Senda de crueldad y caos, mucho más grave que el simple comportamiento "tramposo", y busca activamente poner en peligro la existencia vampírica en su conjunto. El Clan (y, de hecho, la mayoría de los vampiros) considera la Senda Occidental una plaga y una amenaza a la Mascarada pero, a pesar de ello, es muy atractiva para muchos vampiros. Y así, el ciclo continúa.





Seguidores de Set

«Y el Señor Dios dijo a la serpiente: "Por haber hecho esto, maldita seas entre todos los animales domésticos y entre todos los animales del campo. Te arrastrarás sobre tu vientre y comerás polvo todos los días de tu vida".»

— Génesis 3:14

El árbol venenoso

Estoy viajando por carreteras secundarias cerca del pantano Okefenokee, escuchando las interferencias de la emisora mientras suena Black Snake Moan, cuando termino por sintonizar la señal fantasma.

La radio del coche canturrea, «¡Mmm-mmm! La serpiente negra repta por mi habitación». Luego dice, «Zzzzzzzshhhhhhhhhh!» Luego la música. Profunda. Sin fondo. Llena del *blues* primordial del sexo reptil. Música que ha enseñado a la gente nuevas formas de disfrutar y matar. La música de Haint Blue.

La aguja de gasolina tirita como un heroinómano indicando que el depósito está casi vacío. Vendí mi placa de homicidios a unos chicos por dinero para combustible hace tres paradas. Era la reliquia de una religión muerta. Mi historia perdida. Los asesinatos sectarios, los titulares llamativos, las fotos de la escena del crimen, las miradas aullantes de los cadáveres, los ojos muertos de los interrogados, los tentáculos de la conspiración, las advertencias de los superiores, mi vocación perdida, mi matrimonio perdido, perdido. Un contexto vacío. Un guiso anfetamínico de memorias.

¿Cuánto tiempo llevo cazando a Haint Blue?

Estática. Se va la música. Mis nudillos se convierten en una hilera de lápidas blancas sobre el volante. A la izquierda. A la derecha. La música regresa, llenando mi cráneo como chisporroteante placenta de anguila. Su música.

Haint Blue. El Hombre Conjuro. El mito andante. Todo el mundo conoce a alguien que conoce a alguien que escuchó su música en vivo. Hizo un trato con el Diablo en un cruce de caminos, o eso dicen. Su música te muestra cosas, o eso dicen. Su funda de guitarra en forma de ataúd guarda secretos. A cambio de algo, te mostrará maravillas. Cuando el sacerdote de las seis cuerdas toca, los muertos bailan.

En todas las retorcidas líneas de investigación (prostitutas, diáconos, traficantes, funcionarios del gobierno), la única constante era Haint Blue. Los camioneros de Georgia te vomitarán montones de historias apócrifas sobre la señal de radio pirata que suena al anochecer, letras mesozoicas que no acabas de entender. El virus del sonido.

No hay pistas. Ninguna. Todo lo que tengo es la música. No sé cómo lo sé, pero sé adónde ir. Todos los caminos llevan a Haint Blue.

De repente, aparece en el resplandor ciclópeo de mi último faro. Un apuesto holocausto con su funda de guitarra en forma de ataúd. Me bajo del coche, con la pistola desenfundada. Apunto a su corazón. Los caimanes rugen y sus ojos brillan en la oscuridad fuera de la carretera. Bajo el ala de su sombrero, Haint Blue me sonríe como las nubes de hongo sonríen al Sol. Bajo la pistola. Las balas son una grosería innecesaria.

Todas las cosas terribles que he visto para encontrarlo, las cosas que he hecho ya no importan. Cada pista que deja entrever los secretos del universo, como tararear una canción que apenas puedes recordar.

—Más— digo entre lágrimas,—por favor, muéstrame más.



Él asiente. Su corbata azul pálido brilla en la negrura, como un río de almas que gotea de su barbilla a su cinturón. Me ofrece una navaja de afeitar. Me corto a lo largo, no a lo ancho.

Las ranas croan oraciones al vacío. El olor a turba putrefacta. El febril pavimento de la encrucijada.

¿Cuándo me tumbé? Es entonces cuando percibo los árboles de botellas, pequeños árboles muertos con botellas azules en la punta de sus ramas desnudas. Solía verlos en los patios, cuando era un niño. Mamá solía hablar del *hoodoo* de las botellas que atrapaban a los espíritus nocturnos errantes hasta que la luz de la mañana los destruía. El viento hace sonar música a través de las ramas de vidrio de colores.

Una palma fría aprieta mi boca. El bautismo sabe como peniques cargados de mala suerte. «Nos veremos al otro lado de la Duat», susurra Haint, como un amable psicopompo. Luego estrangula sus seis cuerdas hasta que parecen gemidos de ballena fantasma. Canta, pero no puedo captar todas sus palabras.

«...estaba enojado con mi enemigo / me quedé callado, y mi ira aumentó / en el miedo la fui regando / de noche y de día con mis lágrimas / con sonrisas la fui asoleando / y con sutiles y arteras estratagemas / así creció de día y de noche / hasta volverse una brillante manzana...»

Los caimanes se convierten en cocodrilos. El cielo se abre mostrando el convulso panteón que es su dentadura. El zoológico de monstruos celestiales, todos encaramados en las ramas del Árbol Venenoso de Almas. Antes de que el río de la muerte se me lleve, escucho cómo se rompe el cristal azul. Haint se carcajea. «¡Salgan! ¡Salgan! Conozcan a su nuevo hermano». Lo divertido es que, cuando las botellas se rompen, la música enloquecedora no termina. Se hace todavía más fuerte.

La historia es una retorcida espina dorsal

Tienes marcas en el alma. Forman constelaciones. Conocemos sus nombres ctónicos. Podemos decirte los títulos de los Jamás Vistos que se enroscan en torno a este círculo plano de tiempo. Conocemos las sendas invisibles. La segunda cicatriz a la derecha y todo recto...

Los otros nos llaman Tentadores. Eso es como llamar herradura a un caballo. Somos buscadores de conocimientos ocultos. Los otros Clanes son hermanos accidentales. Somos una fe. Los demás son la Progenie de un mortal convertido en un monstruo. Nosotros somos hijos de un dios. Los otros nos odian porque vemos la gloria oculta en lo vulgarmente mundano. Vemos la divinidad en un callejón pútrido, en los jeroglíficos formados por bandadas de pájaros volando, las deidades encerradas tras la incisión en "Y" de un cadáver. Sa-

bemos que la existencia es una fiesta absurda y que la Última Llamada es la muerte caliente del universo.

¿Nunca te has preguntado por qué el Sol nos odia de forma particular? No es porque seamos criaturas de las tinieblas. Sólo nos envolvemos en la oscuridad para hacer frente a los poderes que nos persiguen. El Sol nos desprecia porque iluminamos los misterios sobre los que teme brillar.

Has tomado el sacramento de la Sangre. Ahora acepta el sacramento de los secretos. Toma estas palabras, devóralas con tus oídos y sabe que la voz del narrador es tu dios.

Tres relatos de Set

La verdad es un juego de engaños. Un juego de vasos y bolitas. Los romanos lo llamaban *acetabula et calculi*. Llámalo juego de trileros o juego de cubiletes o las tres cartas. Se remonta al antiguo Egipto. Un paso al frente. Prueba suerte. Levanta mi vaso roto. Considera estas tres historias.

Ésta es la primera historia, y cuenta lo siguiente.

Fratricidio, un asesinato entre hermanos, pero una historia más vieja que Caín y Abel. Los hermanos eran dioses. Es la época en que los dioses gobernaban abiertamente a los humanos. Ra, dios del Sol y gobernante de todos, envejeció y decidió retirarse. En su infinita senilidad, eligió a su nieto Osiris como su heredero.

Esto irritó a Set, el mayor guerrero entre los dioses. Cada noche, Set protegía la barca solar de Ra mientras viajaba bajo la tierra desde las puertas del anochecer hasta las del amanecer. Cada noche, Set se enfrentaba a Apep, la Gran Serpiente de las Tinieblas. ¿Era esto justo? ¿Dónde estaba la recompensa de Set?

Celoso y con el orgullo herido, Set trazó un plan. Ofreció el más lujoso sarcófago a quien cupiese perfectamente en él. Todos los dioses lo probaron. Cuando Osiris se introdujo dentro, Set saltó sobre él y junto con setenta y dos ayudantes cerró el sarcófago con clavos. Lo lanzó al Nilo, ahogando a Osiris. Isis, hermana y esposa de Osiris, usó su magia para recuperar el cadáver de su esposo. Set no estaba dispuesto a tolerarlo. Partió el cuerpo en pedazos y los esparció por todo Egipto.

De nuevo, Isis usó sus artes y recuperó metódicamente los fragmentos. Reconstruyó el cuerpo y concibió un hijo con su esposo muerto. Horus el Vengador creció hasta ser adulto y se enfrentó a Set. Horus perdió un ojo. Set fue castrado. Al final, el sobrino derrotó a su tío. Osiris se convirtió en Rey de los Muertos y su hijo en Rey de los Vivos. Set se retiró a las afueras. Tronaba en los cielos y aterrorizaba a los hombres.

Ésta es la segunda historia, y cuenta lo siguiente.

Set nació entre la tierra y el cielo y fue criado a base de sangre y arena. Hace siete mil años, en las orillas del Nilo, nació al mundo llorando como hacen todos los mortales. Poderoso guerrero y cazador, su talento en combate lo ayudó a conquistar y unificar el Alto y el Bajo Egipto.

No obstante, el Abuelo Ra era un gobernante celoso y temible, y su mente estaba afectada por la edad. Llevado por la paranoia, asesinó a sus propios hijos. El valiente Set lloró por el filicidio y Ra lo expulsó a las ardientes tierras baldías. El traicionero Osiris guardó silencio.

Hay quienes dicen que el nieto de Ra se encontró con una figura bestial en los páramos. Esta esfinge terrorífica surgió de la noche con alas y garras y retó a Set a un juego de acertijos. Set perdió, por lo que Ennoia, madre de los Gangrel, le mostró qué podía caminar sobre cuatro patas, dos patas, tres patas y ninguna pata. Devoró las entrañas de Set y lo rellenó con su propia Sangre aullante. Set también despertó como una criatura bestial. En la soledad del desierto, se enamoró de los reptiles y desarrolló delirios de divinidad. Eso se dice, pero no se trata sino de ficciones de los Forasteros, cuyos cerebros están llenos de almizcle y estiércol de chacal.

Pero esto es cierto: en su exilio, Set se encontró con su Sire inmortal, de la Segunda Generación de Caín. Habiendo sido Abrazado en la no-muerte, fue a la Segunda Ciudad. Como dice el *Libro de Nod*, la Tercera Generación se alzó y devoró a sus padres. Temiendo que sus colmillos fueran luego a por él, Set huyó de la ciudad, jurando vengarse de sus blasfemos hermanos. Hay quienes dicen que fue expulsado por devorar el corazón de un hermano, pero esas son palabras de mentirosos y chismosos.

Set regresó a Egipto para reunir un ejército, sólo para descubrir que un Cainita había Abrazado también al traicionero Osiris. Colmillo contra colmillo, hermano contra hermano, la vieja historia. Set descuartizó a Osiris. Set mató a Horus. Isis invocó su vil magia y reformó a su esposo no-muerto y resucitó a su hijo. Set volvió a atacar, asesinó a Osiris e Isis y mutiló a su sobrino. La danza continuó durante siglos. El Hechizo de la Vida era magia primordial y poderosa. Horus podía morir, pero sólo para renacer una y otra vez. Al final, Set fue expulsado de Egipto.

Exiliado al desierto, hermano de las serpientes y compañero de los escorpiones, Set juró volverse tan letal como la arena. Traicionado tanto por sus hermanos mortales como inmortales, juró emplear la traición y la corrupción contra ellos. Creó a sus hijos para continuar su guerra contra el culto de Amón-Ra, el culto de Isis y los Hijos de Osiris.

Ésta es la tercera historia, y cuenta lo siguiente.

El *Libro de Nod* es falso. Caín es una mentira. La Primera Ciudad fue Annu, la ciudad de Ra. Set, Osiris, Isis y los demás eran dioses. Esta historia comienza al final de la primera, con la victoria de Horus.

Ra arrojó a Set a la Duat, el Inframundo, el río de la muerte cuyas aguas proceden del propio Océano Primor-

dial. En la oscuridad, retorciéndose y apestando a peces ciegos, Set combatió a Apep. Mató al Gusano de las Tinieblas y devoró su corazón. Obtuvo la sabiduría de Apep, aprendió cosas de antes del Antes. Set contempló la verdad: el celoso Ra había mentido a sus hijos. No había creado el universo, tan sólo había moldeado una pequeña parte de las Aguas Primordiales. Las almas podían diferir en tamaño, pero no en calidad. Todas las almas podían crecer hasta ser tan poderosas como sus tiránicos padres, podían convertirse en creadoras por sí mismas.

En la forma de una serpiente, Set regresó sigilosamente al mundo de los vivos para subvertir la voluntad de Ra. Odiado por su abuelo, tuvo que esconderse de la ira del Sol. Habiendo tomado las aguas de la muerte, descubrió que no estaba del todo vivo. Reunió a doce discípulos para compartir su sabiduría y comenzar su guerra santa. Mediante un rito de guerreros, mezcló su Sangre con las suyas y todos participaron de la divinidad del gran Set. Sin embargo, mientras bebían, llegaron los demás dioses.

Furioso, Ra maldijo a los doce. Como Set, se ocultarían del Sol y les estaba vetado el calor de la vida. Dado que sellaron su pacto con sangre, sólo se alimentarían de sangre. Los doce suplicaron a Ra, levantando falso testimonio contra Set, y en ese momento de cobardía nacieron los doce Clanes inferiores.

Los Clanes inferiores crean mentiras a causa de su miedo y odio hacia Set. La historia de los Vástagos está llena de mentiras y traición, incluso en las tres historias que he compartido. ¿Te atreves a jugar a mi juego de trile? ¿Puedes descubrir la verdad? Tanto si Set nació como mortal o como dios (o si devoró el corazón de la Serpiente Tifón o ella entró en su boca y devoró el suyo), sea lo que sea que regresó de la Duat, estaba hambriento de los grandes misterios, de las verdades Primordiales. Nosotros cargamos con esa hambre. Somos exploradores.

El mundo antiguo

En el Egipto faraónico gobernábamos la noche. Al menos, así lo hilvanan nuestras hábiles lenguas. Cuando los demás Clanes llegaron al antiguo Khem, fueron vasallos de los Hierofantes de Set. Gracias a la población egipcia, los Setitas fuimos uno de los Clanes más numerosos de la Antigüedad. Pero nuestra fortuna creció y menguó como el Nilo, pues nuestros enemigos eran muchos y diversos.

Déjame hablarte sobre los Eones. Son reales. No son metáforas. Son las metáforas que se arrastran, las repugnantes abstracciones, la voluntad viviente. Son los Invisibles, los Misterios. Los dioses-demonio de la Duat son reales. Y como son reales, también lo son los Bau (los ángeles, mensajeros y sirvientes divinos). Visten los rostros de los dioses de los que emanan. Como los Bau son reales, también lo son sus amos, los Eones. Son los dioses al servicio del Sol quien, sea cual sea su nombre, es igual de implacable. Las mentiras de los Eones forman lazos en las cadenas que atan al mundo y a todas sus almas. Nuestro propósito más básico y sagrado es corromper esos lazos, comprometer esas cadenas y, finalmente, romperlas. Arrastraremos a cada alma gritando hacia la libertad. Pocos nos lo agradecerán.

Los sacerdotes-magos de los demás dioses de Egipto fueron a por nosotros. Servían a la gloria de los Eones. Combatimos por el paradigma etéreo. Los cambiaformas fueron a por nosotros. Esas bestias de cabeza de chacal que caminan en silencio y los hombres gato que decían descender de Bast. Sus garras y dientes rasgaron nuestra carne eterna. Su poder en el mundo espiritual frustró nuestros objetivos esotéricos. Pero hasta los hechiceros y cambiaformas envejecen y mueren. No así nuestros mayores enemigos.

El Culto de Isis lanzó el Hechizo de la Vida sobre Horus y los suyos, los Shemsu-Heru, los Renacidos. La mismísima idea de su inmortalidad palpitante es una afrenta a Set y sus hijos. Murieron. Resucitaron una y otra vez. Nunca envejecieron y Horus nunca olvidó ni perdonó. Es decir, si crees en momias vivientes. Yo nunca he visto ninguna.

A los Vástagos les encanta contar historias que hacen del mundo antiguo un ornado tablero de ajedrez. No somos distintos. Déjame hablarte del tablero, de las múltiples capitales de Egipto y de las manos que competían por el poder. Escucha cómo el pérfido Horus traicionó a su país trayendo invasores libios para vengarse de nosotros, por lo que los Setitas viajamos a Nubia y Asiria y trajimos nuestros propios invasores. No olvidemos a la Tercera Generación de Caín y la guerra santa que Set les declaró. Temíamos al Imperio romano y a sus manipuladores Malkavian y Ventrue. Volvimos a Roma contra los Brujah de Cartago para que se destruyeran entre ellos. El plan resultó como esperábamos. Cuando las ascuas de Cartago aún estaban enfriándose, Roma vino a por Egipto. Los enfrentamos con nuestra agente Ghoul, Cleopatra. ¡Sí! Cada historia, cada detalle cada vez más improbable, es más cierto que el anterior, ¿verdad?

Deja que los Vástagos hablen el tiempo suficiente y te convencerán de que cada civilización humana era una marioneta ocupada por una mano fría y pálida. Por supuesto, todos los Cainitas son mentirosos. A algunos parásitos les gusta tejer grandes mitologías para convencerse de que controlan todos los movimientos de las gargantuescas entidades bovinas a las que se adhieren.

Pero Roma recibió su justo castigo al final. Planeamos la decadencia que pudrió su corazón. Nuestras lenguas bífidas lamieron los oídos de Tiberio y Calígula. Si te tragas ésa, te contaré cuando convertí a Elvis en mi Ghoul. Real o no, nuestra versión de la degradación y caída de Calígula con-

tiene una verdad arquetípica: la decadencia y la entropía son una jugada a largo plazo y resultan inevitables de una forma tan voraz que devora imperios, a los no-muertos y a todo tipo de cosas inmortales. Con el tiempo. Ésa es la pauta, el ritmo y las mascaradas que hemos interpretado una y otra vez, en pequeños escenarios, para la Estirpe y la Grey. Ésta es nuestra historia en bandeja.

Herejía entre serpientes

Hay herejes entre las serpientes. Imagina lo que le puede resultar blasfemo a un blasfemador (ser el más cabronazo de todos nosotros). Es posible. El Clan no tenía experiencia en purgar la herejía. Siempre estábamos en el bando de los perseguidos. Se nos puede perdonar por no ser eficientes con el fuego purificador. Por lo que se sabe, esos heréticos podrían haber seguido con lo suyo hasta la actualidad.

Los Hijos de Judas

Bizancio era una luz irresistible, construida por el fervor religioso y el sueño loco de un poderoso triunvirato Toreador, Ventrue y Tzimisce. Los Setitas llegamos a Constantinopla para poner a prueba ese sueño y desafiar la voluntad de los Eones. Es más, ¡nos invitaron! Imagínate, el Matusalén Toreador Miguel y el Hierofante Setita Khay'tall, en un educado desafío de fe, contemplando esa maravillosa ciudad de cúpulas.

Khay'tall se puso a trabajar. Como Miguel había tomado el nombre de un arcángel, los Setitas de Constantinopla se llamaron los Hijos de Judas. Finalmente, Khay'tall ganó la apuesta, pero fue una victoria agria. Alguien asesinó a Khay'tall en una traición olvidada. Los Setitas provenientes de Egipto descubrieron que los Hijos de Judas habían cometido una blasfemia imperdonable al enseñar a sus cultistas mortales que Set no era un Dios Oscuro, sino un mero demonio al servicio de Satán. Habían renunciado a Set para degenerar en el Infernalismo. Cuando los Hierofantes acordaron purgar a los Hijos de Judas, los adoradores de demonios ya se habían dispersado desde la ciudad en ruinas, con el polvo de un sueño en sus huellas.

Sobre dioses oscuros y demonios

Hay una diferencia entre un dios oscuro y un demonio. Ser esclavo de un espíritu malévolo es una blasfemia para nosotros. Buscamos poner fin a la esclavitud del alma.

En última instancia, los Eones buscan lo mismo que cualquier demonio. Un Eón podría llamarse Ra, Júpiter o Jehovah. Llámalo timador. Quédate junto a sus cómplices y te pillarán con sus trucos de cartas. El timador obra milagros... desde esa perspectiva. Imagínate que me escondo tras de ti y te desjarreto. Caes al suelo. Gritas, pero desde ese nuevo ángulo ves los trucos y dobles fondos del timador. Ves las mentiras del juego amañado. Conocerás la agonía. Conocerás la iluminación.

El placer prometido por Set no siempre puede distinguirse del dolor, pero también promete hacerte más fuerte. Somos el horrible agente irritante que forma una perla negra en la mente. Nuestros fines son sagrados. Nuestros medios son tan atroces como sea necesario. Nuestros métodos harían estremecerse a un demonio.

La Magdalena Negra

No éramos los únicos cadáveres interesados en la religión. En la Edad Oscura, algunos Cainitas vieron paralelismos entre la no-muerte y la doctrina cristiana, como la carne incorrupta de un santo tras la muerte, por ejemplo. Vieron a Cristo como un vampiro, el "Segundo Caín". Y así surgió la Herejía Cainita.

La mayoría de Setitas se limitaron a estudiar o burlarse del movimiento, pero un pequeño segmento del Clan, aislado de Egipto, formó su propio culto, distinto al resto de la Herejía Cainita, llamado la Iglesia de la Magdalena Negra. Los herejes presentaron el dogma Setita como la "verdadera doctrina" transmitida por la boca de Cristo al oído de su decimotercer apóstol, María Magdalena. Las enseñanzas eran: Cristo había absuelto el Pecado Original, pero el engaño de los Eones confundía a los mortales para cometer nuevos pecados. El Archieón Jehovah usó los engaños supremos, la Culpa y la Ley, para atrapar almas y ocultar la verdad. Ésta era la siguiente: las obras del cuerpo no afectan a la salvación, y todo acto realizado con amor y gozo es sagrado.

Las hermanas de la Magdalena alentaban a los mortales a satisfacer sus deseos, pecando y pidiendo perdón a Cristo, hasta que ellos mismos pudieran perdonarse y librarse de los grilletes de la vergüenza para siempre. Enfatizaron el papel de la mujer en la salvación. Persuadieron a los píos de romper sus votos de celibato, la audacia de la sexualidad y el amor libre en la Edad Media. Afirmaron que Cristo engendró un hijo con la apóstol María y participaron en más de una conspiración merovingia. Podría haber cambiado radicalmente la Iglesia Católica, por el número de conversos, de no ser por los fuegos de la Inquisición.

La Inquisición

El siguiente es un secreto muy sucio. La mayoría de Vástagos no lo conoce. Presta mucha atención.

Los Seguidores de Set alentaron la Inquisición.

No fue tan difícil. El escenario ya estaba listo. Los Cainitas se habían extendido y expuesto demasiado. Abusaron en exceso del ganado y eso sólo fue la menor de las cosas que precipitaron la estampida. El fuego. Los gritos. El empalagoso hedor a quemado de tus enemigos llenando la noche.

Sembramos disensión entre el ganado. Les dimos la localización de refugios secretos a los fanáticos. Ofrecimos seguridad a los Antiguos para entregar durante el día sus cuerpos durmientes a los cazadores de brujas. Ejecutamos la gloriosa venganza de Set sobre los doce Clanes. ¿Y qué si también nos quemamos un poco? Sigue siendo divertido jugar con fuego.

El fuego cambió a los Vástagos para siempre. Luego llegó la Mascarada, la Revuelta Anarquista y el Sabbat. Atravesamos nuestros propios dolores crecientes. Los Hierofantes perdieron su control único sobre nuestra doctrina. Se formaron nuevas sendas filosóficas. Engendramos nuevas mitologías y submitologías, todas bajo las muchas máscaras de Set. ¿Sabías que la Camarilla nos invitó a unirnos? Fuimos las parturientas de la sociedad vampírica moderna y después nos negamos a unirnos. Si escuchas atentamente, todavía puedes oír sus suspiros de alivio.

El siglo XIX y la egiptología

Imagínate salir de las tinieblas a la estridente luz. Durante siglos, los europeos no supieron prácticamente nada de Egipto. Entonces, Champollion descifró la Piedra de Rosetta. Howard Carter descubrió la tumba de Tutankamón. En un instante histórico, nuestro saber ya no nos pertenecía sólo a nosotros, sino al mundo. La locura egipcia estalló. Los mortales se entusiasmaron por las baratijas y decoraciones pseudoegipcias.

Visualiza lo hilarante que resultaba. Los Setitas de ese tiempo, acostumbrados a moverse en guetos marginales, de repente resultaron estar absurdamente de moda. Los Toreador les suplicaban que acudieran al Elíseo con ropajes sacerdotales, con una serpiente Ghoul enroscada en torno a ellos, y que hablasen de los Terribles Misterios y el Dios Oscuro. Nuestra religión, antaño una amenaza siniestra, era ahora un entretenimiento gracioso.

¿Una broma? ¿Un fallo de seguridad? Para algunos Antiguos fue muy molesto. Me gustaría pensar que lo aprovechamos todo lo que pudimos. Nuestros mitos regresaron a la memoria colectiva. Nuestro lenguaje de símbolos se extendió como una enfermedad contagiosa. Toda contracultura juvenil con una cruz ansada lleva algo de nuestro *glamour*. Si algún casino en forma de pirámide vende burdamente la iconografía y el misterio de Egipto, bueno, nosotros también lo hacemos.

Serpientes modernas

Clan de la fe

Los Seguidores de Set no son sólo un Clan, sino también una religión. Al igual que en cualquier otra religión, no todos los Setitas tienen la misma actitud hacia la fe. Algunos son devotos, otros ortodoxos y el resto se centra en lo metafísico excluyendo todo lo demás.

Algunos son más informales. Pragmáticos. Dicen una oración de vez en cuando. Van al templo en los días sagrados. Y ya. Se centran más en los asuntos mundanos del Clan.

Algunos consideran el nombre "Seguidores de Set" una reliquia pintoresca, incluso embarazosa, de su linaje. Se rebelan contra la fe. Como cualquier ateo ferviente en una familia religiosa, su rebelión incesante muestra el gran peso que la fe sigue teniendo en él.

No todos los Seguidores de Set son de nuestra Sangre. Aceptamos conversos de los otros Clanes, de cultistas mortales y Ghouls, y hasta de otras criaturas sobrenaturales. Todo aquel que esté preparado, o al que hayamos preparado, para ver la verdad es bienvenido. Hablamos de "guerra santa" y de "Jyhad", pero nuestra guerra es espiritual. No toda victoria es sobre el cadáver de un enemigo. Es mucho mejor si se nos une. ¿Para qué arrancarle los ojos a un ciego cuando puedes hacerle ver lo que tú ves?

En general, enfatizamos la experiencia sobre la doctrina. El Abrazo es el primer milagro. Destroza todas las preconcepciones, una transfiguración total de cuerpo y alma. Alimenta un hambre más profunda del alma. Queremos más. Buscamos otras experiencias intensas y aterradoramente espirituales. Nos esforzamos en otorgar a otros el don terrible de la epifanía. Oh sí, por encima de todo, queremos compartir.

¿Por qué minimizamos la doctrina? ¿No te resulta extraño? Los Seguidores de Set tenemos un canon enorme de escrituras, crónicas, tratados devocionales, liturgias, grimorios, pobladas cosmologías y evangelios escritos por el mismísimo Dios Oscuro. Valoramos el acto de escribir, pero no adoramos la tinta y los garabatos. Las palabras sólo contienen astillas de la verdad. No puedes encontrar la divinidad en mandamientos y dogmas. Debes sentirla. Serla.

No hay exámenes escritos en la casa del Dios Oscuro. Las pruebas son más... viscerales.

Facciones y Cultos

La fe Setita es de una gran plasticidad. Se pliega y se moldea, toma aspectos de religiones locales tanto como las infecta. No es una doctrina unificada sino más bien un marco para generar cultos, y el énfasis Setita en la revelación personal engendra muchos. Algunos Setitas ni siquiera conocen el nombre de Set; se identifican como seguidores de Tifón o Shiva o alguna otra deidad. A los elegidos del Dios Oscuro no les importa esto. Saben que lo importante es la esencia bajo los adornos (Set tiene muchas máscaras), que las pautas importantes se repiten en la variación. Cada



culto diferente es una pieza del total, como una foto mosaico: sólo entrecierra los ojos y aparecerá un rostro terrible.

Hermandad Femenina de Sekhmet

A principios del siglo xx, las Vástagos de la Camarilla miraron a su alrededor y vieron que la mayoría de Príncipes eran varones. El techo de cristal seguía ahí, incluso tras la muerte. Una coterie femenina de Setitas decidió aprovechar el descontento. Asumieron la máscara de Sekhmet: fiera leona, diosa de la guerra, la peste y la sanación. Predicaron el empoderamiento femenino y emplearon las Revelaciones del Vacío como una serie de modos de entrar en contacto con un "Poder de Leona" interior. Comenzaron un culto de la Gehenna en el corazón de la Camarilla, debilitando la Secta desde dentro. Reclutan a mortales desilusionadas y las Vástagos de otros Clanes.

En los últimos años, la Hermandad se ha afianzado en la Camarilla. Entre sus miembros incluso hay unas pocas Príncipes. Casi un siglo de trabajo metódico está dando sus frutos. Pero, ¿para qué? La Hermandad es un misterio para los demás cultos. Hay quien dice que está acumulando poder en dominios clave de la Camarilla, ciudades con lugares de importancia ocultista. Otros dicen que están buscando aliados para desertar a la Camarilla sin temor a nuestras represalias. Además, ¿por qué son las vampiras tan importantes para su causa? ¿Son las desencantadas de la Camarilla más fáciles de reclutar? ¿O hay algún significado místico?

La Cohorte de Wepwawet

La fe Setita es flexible y siempre está evolucionando. Ésta es la excepción que confirma la regla, el raro ejemplo de fundamentalismo. La Cohorte de Wepwawet hace grandes proclamas. Afirma haber comenzado como un culto de Setitas Guerreros dedicados a proteger Egipto de invasores del sur. Afirman que su líder es un ancestral Chiquillo de Set que se encuentra en Letargo en el Circo del Trueno, su templo fundacional en Abu Simbel. Afirman seguir la "verdadera y antigua doctrina Teofidia". Tal vez es que ellos, tan devotos a los dioses de las tormentas del desierto, respiran demasiado aire caliente.

Animados por rumores de que Wepwawet había despertado en los 60, la Cohorte lanzó una campaña de revitalización. Durante los 70 expandieron su ortodoxia militante. Los otros cultos no apoyaron su evidente hostilidad hacia los demás Clanes. La Cohorte engendró desagrado contra los "fanáticos Setitas". Hasta provocaron que las Serpientes de la Luz se unieran al Sabbat. Con su credibilidad en ruinas, se encogieron sobre sí mismos.

Los elegidos de Wepwawet ansían victorias. Atacan a otros sobrenaturales que consideran esbirros de los Eones. Tienen un rencor especial contra la Sociedad de Leopoldo, y matan y corrompen a sus actuales cazadores de brujas. Vuelven a surgir los rumores de Wepwawet despertando de su Letargo. Si es cierto o un truco para ganar fuerza entre los cultos, ¿quién puede decirlo? Sea como sea, la Cohorte se mueve.

Hijos de Loki

Te ríes. ¿Setitas escandinavos? No es una broma. Los vikingos viajaron mucho. El nombre que tenemos es Arnulf Seamundsson. No es un nombre escandinavo, por lo que es una mala traducción o un pseudónimo, pero es todo lo que tenemos. Arnulf fue un mercader nórdico que se encontró con los Seguidores de Set en Alejandría. No sobrevivió al encuentro, pero no se le borró la sonrisa en todo el viaje de vuelta a casa. Se cambió el nombre a Arnulf Jörmungandrsson. Su intento de construir un culto apocalíptico en torno a la Serpiente de Midgard no tuvo mucho éxito, por lo que él y sus Chiquillos volvieron al comercio escandinavo de artículos de lujo. En Christiania (actual Oslo), el linaje de Arnulf acumuló influencia. Hay poco más interesante que contar... hasta ahora. Una Chiquilla pelirroja de Arnulf, una tal Valdís Hel-Blár, ha revitalizado recientemente el culto. Con una imagen llamativa, con medio rostro pintado de azul cadavérico, ha demostrado tener mucho más éxito espiritualmente que su Sire. Llama a su movimiento los Hijos de Loki. Valdís afirma que ha reconectado con las enseñanzas de un culto que llegó a Escandinavia mucho antes que Arnulf. El culto conforma su mitología sobre un panteón basado en la monstruosa progenie de Loki que incluye al lobo demoníaco Fenris, la Serpiente del Mundo Jörmungandr y la medio esqueleto Hela. Ella invoca a Loki como una Máscara de Set, centrándose en el aspecto embaucador del dios para infiltrarse entre los Eones mientras siembra las semillas del caos e invoca poderes ctónicos para traer el Ragnarök. Su oscuro celo incomoda a su materialista Sire, pero los Tifonistas de otros cultos la aprueban enérgicamente.

Culto de Taweret

Los Seguidores de Set son exploradores. Algunos exploran conocimientos prohibidos que hacen temblar a los ocultistas. Otros exploran los rincones oscuros de la Tierra, donde los bravos temen aventurarse. Los hay que exploran las profundidades estigias del más allá. Los cultistas de Taweret se centran en el interior, explorando la frontera de las sensaciones: liberación e iluminación a través del éxtasis. Leen los jeroglíficos escritos en terminaciones nerviosas.

El culto reclama como patrona a la Chiquilla de Set Taweret, diosa de la fertilidad, los partos y la magia negra. Extienden sus enseñanzas desde el Palacio de los Velos, un templo fundacional bajo el oasis de El Kharga. El libertinaje es su herramienta contra los Eones. Parte del Clan los considera demasiado indulgentes consigo mismos. Corrompen almas de una en una, pero muestran un gran talento a la hora de elegir la adecuada para llevar a la ruina a mucha más gente.

Los Taweretanos trabajan de forma sutil, nunca en grupos de más de tres. Afirman que los Eones corrompen todo lazo que no se base en emociones personales. En estas pequeñas unidades, siguen las Revelaciones del Éxtasis como ruta para entrar en comunión con el Dios Oscuro.

Culto de Tifón Trismegisto

Escucha. Hace mucho tiempo, Gaia deseaba venganza contra sus nietos traidores, los Olímpicos, por usurpar el trono de sus hijos, los Titanes. Yació con Tártaro (el Infierno), quien llenó sus muchos úteros cavernosos con sus 1289 miembros. Esa terrible cópula, que hizo temblar a los dioses, engendró a Tifón. Los Olímpicos huyeron del monstruo de piernas de serpiente y se ocultaron bajo la forma de animales.

Zeus, que adoptó la forma de un carnero, se convirtió en Amón; Hermes, en forma de ibis, se convirtió en Thoth, etc. De ese modo, los antiguos griegos explicaron las semejanzas entre sus dioses y los egipcios. Tifón fue identificado con Set. Cuando los Setitas fueron a convertir a griegos y romanos, vieron que su trabajo ya estaba iniciado.

Los Seguidores de Set se expandieron primero hacia Europa mediante el Culto de Tifón Trismegisto. El culto comenzó en Alejandría y se expandió por el Imperio Romano. Los Tifonistas dominaron tanto la era clásica hasta el punto de cambiar para siempre la terminología del Clan. Por eso hablamos de la Senda de Tifón y no de Sutekh.

Los Tifonistas usan un elaborado sistema de cultos dentro de cultos. Los nuevos reclutas creen unirse a un culto de Baco, Marte o Plutón. Cada dios representa un aspecto de Set: el portador de locura extática, el guerrero y el señor de los muertos. Los iniciados prometedores acaban por aprender que los tres representan a Tifón. Sólo los más dedicados descubren que Tifón es una máscara y pasan a doctrinas más espirituales de gnosis y superación del deseo. Muchos no pasan del libertinaje y se quedan como tentadores. Pero tienen toda la eternidad para avanzar. A ningún vampiro se le impone la doctrina si no está listo para aceptarla.

Hijos de Damballah

Set era un rey que robó el poder divino al arrancar y devorar el corazón de Damballah-Wedo, dios-serpiente de la tierra y las tinieblas. Esto no resultó letal para el dios, pero lo enojó a él y a su consorte, la Serpiente del Arco Iris Aï-

da-Wedo. La maldición de Aïda expulsó al rey de la vida y del día, mientras que la de Damballah lo expulsó de la paz de la tumba, pero los dioses no pudieron recuperar el poder mágico robado. El rey, sin embargo, lo compartió con otros que aceptaron la maldición como precio.

Al menos, eso es lo que cuentan los Hijos de Damballah. Cuando los Setitas se expandieron al África subsahariana, establecieron nuevos cultos, reconciliando a Set con diversos dioses tribales. Los Setitas yoruba asimilaron a Set con Damballah-Wedo. El culto se estableció en Nigeria y Benín. Los sumos sacerdotes dieron a Damballah una luz más siniestra enfatizando su conexión con los muertos. Lamentablemente, sus líderes mantuvieron la conexión de Damballah con Set como un "Gran Misterio" que sólo los iniciados de mayor nivel aprendían. Tras siglos de aislamiento y Letargos de los sumos sacerdotes, la cultura yoruba eliminó la mayor parte de la doctrina Teofidia. Los intentos de devolver a los Damballahnos a la ortodoxia han fallado. Se limitan a tomar el conocimiento Setita procedente de Egipto y rehacerlo. El Clan de origen les ha enseñado demasiado bien.

Pese a la leyenda de una maldición, los Damdallahnos veneran a la Serpiente y al Arco Iris como la fuente de su poder, con Set como un tercero de menor importancia en su trinidad. Enfatizan la locura liberadora del trance extático. Los dioses pueden poseer a los adoradores en trance y el culto promete que, con el tiempo, los iniciados pueden ganar suficiente poder espiritual como para convertirse ellos mismos en dioses. Estos Setitas tienen un talento natural para los sentidos preternaturales y hasta pueden ver a los espíritus.

Líneas de Sangre

Serpientes de la Luz

Las Cobras se parecen a su Clan de origen en la mayoría de las cosas, menos en la más importante: aceptan el mito nodista. Mientras que los Teofidios desean que su rey-dios se alce y devore, las Cobras se oponen a los Antediluvianos, incluyendo a Set. Para los Setitas ortodoxos, esto es blasfemia.

Las Serpientes de la Luz comenzaron como una escisión del Culto africano de Damballah, que a su vez es una escisión distante de las creencias Tifonistas, de las que luego se alejaron aún más. Se rumorea que las Cobras comparten el talento de sus primos africanos para los sentidos místicos y la comunicación con los espíritus. Su espiritualidad está impregnada por el vudú y también toman prestados elementos de otros cultos afrocaribeños: copian los dioses, loas y santos de otras fes para forjar sus propios y complejos mitos. Al final, ese enrevesado panteón eclipsó a Set. Sólo importan los espíritus.

Ahora, las Cobras no sirven a una figura teológica central, sino a cortes enteras de loa. Ganar el favor de un grupo de seres tan diverso implica muchas tareas extrañas y a veces contradictorias. ¿Qué quieren esos espíritus? Quién sabe. Las enigmáticas Cobras caminan con un pie en este mundo y otro en el próximo.

¿Es todo esto nada más que estupideces? He oído hablar de extrañas y desafortunadas coincidencias que afectan a quienes acosan a las Cobras. Las cosas les salen mal. Extrañas caras les devuelven la mirada desde el espejo. Algo los vigila.

Buscando la libertad espiritual que no podían encontrar en su Clan de origen, las Serpientes de la Luz se unieron al Sabbat y ejercen como místicos para la Espada de Caín. Las Cobras, creadores de cultos y buhoneros del deseo mortal, suelen ser más capaces de tratar con el ganado que el típico monstruo del Sabbat.

Algunos de los otros cultos Setitas podrían perdonar a las Cobras (la Cohorte de Wepwawet ha perdido prestigio desde que perseguían a las Serpientes de la Luz), pero su defección al Sabbat cabreó a gran parte del Clan y el rencor sigue fresco. Las Serpientes rechazan la mayoría de Sendas de Iluminación que se enseñan en su Clan de origen, aunque algunas siguen practicando una versión de la Senda del Éxtasis.

Daitya

Contempla a los blasfemos sagrados. Su historia de origen es doble. La primera historia cuenta que los Seguidores de Set viajaron a oriente durante la época helénica con los ejércitos de Alejandro. Absorbieron a Shiva el Destructor, a Rudra, el dios de las tormentas y los cazadores, y al demonio-serpiente Vritra en su propia mitología. La Línea de Sangre evolucionó. La adoración a Set se esfumó. Se llamaron "Daitya" por la raza legendaria de demonios cósmicos que combatieron a los dioses hindúes.

La segunda historia no niega que los Setitas grecoegipcios llegaron a la India, pero insiste en que los Daitya ya estaban allí acechando en la noche desde milenios antes de Alejandro. Fue este Clan vampírico quien dio su nombre a los demonios mitológicos. Los Daitya aceptan que los Setitas grecoegipcios recuperaron el contacto entre las alas oriental y occidental del Clan, pero ¿quién estaba antes?

Sea cual sea la verdadera historia, los Daitya son uno de los Clanes más exaltados de la India. Creen que los crímenes de sus vidas pasadas predeterminaron su Abrazo. Se consideran demonios, pero hasta los demonios tienen sus castas y deberes. Como demonios, deben confundir a los dioses y tratar de acabar con el orden moral del mundo. Como brahmanes, deben esforzarse por mantener a sus compañeros vampiros dentro de los deberes de su propia casta, como embaucadores, asesinos y profanadores de ri-

tos sagrados. Si un vampiro sufre la Muerte Definitiva tras haber cumplido con el deber de su demoníaca casta, puede ganarse una mejor posición en la próxima vida.

Los Daitya adoran a Shiva, cuyos ámbitos incluyen el sexo, la muerte y la locura. Cuando Shiva abre su tercer ojo, aniquila todo lo que ve. Cuando el mundo alcance un nadir absoluto de depravación, Shiva contemplará a todo el universo con su tercer ojo.

Tlacique

Contempla a los sirvientes del Sol. Los Vástagos conquistadores vinieron al Nuevo Mundo hambrientos de tierra y sangre frescas. Imagínate la sorpresa de sus corazones mohosos cuando descubrieron que ya había vampiros allí: Nosferatu, Gangrel y una Línea de Sangre que se hacía llamar Tlacique. ¿Era un nuevo Clan? No se hablaba nada de ellos, nada en absoluto en ninguno de los antiguos textos, y estos vampiros nativos ya eran antiguos y poderosos.

Los Tlacique afirmaban descender del dios azteca de la noche y la magia negra. Los Vástagos europeos asumieron que este Tezcatlipoca debía ser el Matusalén Fundador de una Línea de Sangre muy antigua, tal vez Gangrel o incluso Setita. Lo que impresionó a los Vástagos del Viejo Mundo fue cómo vivían los Tlacique. No sólo *influían* a los mortales que había allí, sino que gobernaban abiertamente como dioses de un modo que no se conocía desde Cartago. Los cultos de sacrificios. Los ríos de sangre extática. ¡Imagínatelo!

Son los hijos de un dios, reflejos del Espejo Humeante. Creían que esto los ponía por encima de mortales y vampiros. Creían que sus rituales y consumir sangre mantenían al Sol vivo y en movimiento. Tenían un lugar en el drama cósmico. A diferencia de los Seguidores de Set, su progenitor divino jamás fue expulsado.

Esos Antiguos dioses de Sangre negociaron cuidadosamente con los recién llegados. La Camarilla podría haber ganado un octavo Clan de no ser por su avaricia. Ya sabemos lo que los conquistadores hicieron a los nativos. Por ello, los Tlacique se acostaron con el Sabbat. No funcionó. Al Sabbat le encantan los rituales de Sangre, pero no comprenden su significado espiritual. Los Tlacique protegen un orden divino y justamente el Sabbat se opone a ese orden. La Espada de Caín diezmó a los hijos de Tezcatlipoca.

Aunque muy dispersos, aún quedan algunos. Ocultos, se unen y renuevan su poder. Se extienden desde Centroamérica hacia América del Sur y del Norte. Desentierran a los Antiguos en Letargo a los que no devoró el Sabbat y Abrazan a nuevos Chiquillos. Nos hacemos sus amigos siempre que podemos. Compartimos un amor por los secretos oscuros y la hechicería primordial. Los ayudamos y los incitamos a vengarse. El Sabbat tiene algo feo en su garganta y ni siquiera lo sabe. Ciertamente, no se lo diremos.

Setitas Guerreros

Decimos que los Guerreros de Set descienden de su Chiquillo, Wepwawet. No es una verdad literal, sino una afirmación ideal. Ni siquiera son una verdadera Línea de Sangre. Un Setita que adopta este ideal, normalmente al entrenarse en la Senda del Guerrero, puede obtener una gran fuerza física al coste de no poder caminar sin ser visto. Su Progenie, adecuadamente entrenada y alimentada en el campo de batalla, también puede heredar esta fuerza. Naturaleza sobrenatural cambiada únicamente mediante pura intención. La prueba de que el Dios Oscuro nos da los dones que Él necesita que tengamos.

Antaño, la Cohorte de Wepwawet contaba entre sus filas con la mayoría de los Guerreros Setitas pero, desde entonces, éstos se han extendido. Algunos crean sus propios pequeños cultos. El Culto de Tifón Trismegisto contiene una importante minoría de Guerreros Setitas dedicados a adorar a Set bajo la Máscara del dios romano Marte.

Personaje y Rasgos

Conceptos

Chica (o chico) con el tatuaje de serpiente

Los Hijos de Loki te enviaron a ti, una descendiente de Vladís Hel-Blár, a Norteamérica. Reclutas entre las bandas de moteros que tontean con la religión nórdica y formas cultos que vagan por las carreteras. Marcas a los iniciados con tu tinta especial. Cuando alcanzan los misterios más profundos, tatúas sus almas.

Las noches salvajes. Los ritos primarios. Bebes las drogas desde sus venas. Ellos prueban tu Sangre bendecida por Jötunn. El viaje es traicionero para los de tu clase, pero te bautizas en la afilada incertidumbre de la carretera. El peligro de ésta te aísla a ti y a tus seguidores de la influencia y las trampas de los Eones. La carretera es la Serpiente del Mundo y tú cabalgas su negro y retorcido lomo.

Comepecados

En un vecindario infernal hay una iglesia abandonada llena de murciélagos y con su propia leyenda urbana. Dentro hay un confesionario carcomido por los gusanos. Eres la voz invisible dentro de él. La gente de la calle ha aprendido a acudir a él. Cuando hablas, saben que tu voz es la única que puede absolverlos. A veces, bebes su pecado directamente de ellos. En ocasiones si sus pecados son buenos, prueban la comunión divina. Una vez, un pecador fue lo bastante valiente como para abrir el otro compartimento del confesionario, pero no había nadie (o huyó corriendo, según quién cuente la historia).

Cada vez acuden más almas agusanadas a la iglesia abandonada. A veces salen y vuelven a pecar sólo para confesarse de nuevo. A veces confiesan los pecados de otros y aceptan la reconciliación por poderes. Conoces los secretos de todo el mundo en millas a la redonda.

Consultor en medios sociales

No inventaste Internet, sólo lo hiciste mejor. Durante décadas, has sido por quien han preguntado compañías grandes y pequeñas. Apareces susurrando sugerencias. Inventaste el concepto de recibir una notificación cuando el destinatario ha leído un *email*. Soñaste con ese pequeño icono de borrado que informa a alguien de que contacto de un programa de mensajería instantánea acaba de borrar algo que escribió. ¿Acaso la humanidad ha conocido un mayor brote colectivo de ansiedad?

Eres el hierofante de un nuevo mundo espiritual, tan abstracto como cualquier otro. Los mortales sacrifican sus propias vidas, como sagas editadas, clavadas a muros intangibles. Se infectan entre ellos con envidia e inseguridad. El anonimato es la droga más degradante jamás ingerida por la humanidad. Inventan nuevas formas de degradarse sin ni siquiera tocarse. Están todos solos unos junto a otros. Las redes sociales son el purgatorio al que los vivos entregan sus almas incluso antes de morir. Tú vuelves su laberíntica espiral aún más profunda y oscura.

Doctor humanitario

Hijo de inmigrantes pobres, trabajaste el doble de duro que el resto en la facultad de Medicina. Te fue bien. Regresaste a México para proporcionar ayuda médica y humanitaria. Tu trabajo te llevó a lugares peligrosos. Uno de ellos terminó por dejarte sangrando en una zanja. Fue entonces cuando llegó tu Sire, bajo la forma de un jaguar. Te convirtió en un Tlacique, un reflejo del Espejo Humeante.

Tu Sire es anciano y poderoso, pero reconoce tu conocimiento de la tecnología moderna. Lo conectas a la era actual y él te enseña Magia de Sangre. Te aproximas al ocultismo con la mirada pragmática de un doctor en medicina. Hay infecciones que deben ser extirpadas del cosmos, como el Sabbat que diezmó a la gente de tu Sire y convirtió tu país en una absoluta pesadilla. La sangre que derrama tu escalpelo mantiene al Sol en movimiento. Antes temías que tus habilidades médicas te generaran un complejo de dios. Ahora, eres un dios.

Guía turístico de lugares embrujados

Hay muchas visitas guiadas a lugares embrujados en Nueva Orleans, pero las tuyas son de las que más gustan. Apareces tras la puesta del Sol, con sombrero de copa y levita, sosteniendo una linterna encantadoramente arcaica. Muestras a los turistas todos los lugares: pubs y casas embrujados, sitios de vudú, tumbas famosas. Tejes historias de fantasmas y compartes fascinantes fragmentos de extraños sucesos históricos con el entusiasmo de alguien que realmente estuvo allí.

Siempre hay unos pocos turistas que piden algo más. Quieren ver mierda de la buena. Tú asientes con la cabeza y, cuando los demás turistas se van, te llevas a los elegidos a los lugares secretos e invocas a los loa para mostrar a tus invitados los milagros oscuros de las Serpientes de la Luz.

Luchador clandestino

"La primera regla del..." siempre comienzan diciendo eso. Entonces es cuando los golpeas en la garganta. Siempre sabes si alguien es material para un culto dos segundos después de un golpe a la garganta. Prácticamente puedes leer el braille del alma de alguien con tu puño en su garganta. Comienza con peleas clandestinas y pequeños actos anárquicos. Entonces, se vuelve más profundo. Luego, alcanza el inframundo. Todas las autotorturas y el derribar las paredes y la carne. Realmente tienes que golpearte y cortarte para encontrar la deidad que yace enroscada en tu pecho.

El Dios Oscuro fue un luchador. Llevas el ideal de Guerrero Setita del antiguo río de la muerte hasta la actualidad más moderna. El Dios Oscuro fue un corruptor. Tú ensucias todo aquello que tus conversos creían importante, todos los venenos que los Eones les inyectaron para volverlos débiles, estúpidos y complacientes. El *zeitgeist* de los mortales está de tu lado. Gracias a libros, películas y medios de comunicación recientes, toda una generación ansía tus revelaciones a base de nudillos ensangrentados.

Mago andrajoso

Parte estafador, parte ocultista y totalmente cabrón. Siempre vivías al límite, pero gracias a la suerte de los canallas, siempre salías indemne. Excepto esa vez que la liaste con el culto Tifónico ése. Pero, eh, te puedes librar de cualquier muerte, ¿no?

Nunca has estado más ocupado. Tus nuevos amos hicieron un trato contigo. Continúas hostigando a demonios, Eones, cultos de la muerte y Baali. Vuelves sus pérfidos juegos en su contra. Sigues viviendo al límite, pero de un modo más profundo. Sigues representando tu papel favorito, el de un héroe amoral, mientras obtienes tu subidón de adrenalina y secretos esotéricos. Tus amos han arruinado a gran parte de la competencia usando un recurso que no les importa perder. Tu Sire y sus compinches apuestan sobre tu Muerte Definitiva. Tienes toda una eternidad para pensar un modo de fastidiarlos.

Saqueador de tumbas

Que los teólogos se queden en sus bibliotecas. Quieres ir a los lugares secretos. Quieres ver los lugares en los que

los dioses tocaron la tierra. Quieres sostener artefactos antiguos en tu mano. Tu fe es táctil y quieres tocar la mitología. Por eso tu Clan te envía a tumbas y ruinas. Has estado en cada rincón oculto de este tenebroso mundo.

A veces saqueas, pero a veces proteges. Eres el guardián de los lugares ocultos. En ocasiones debes saquear los museos de los mortales. El ganado no siempre entiende aquello que ha encontrado. Los conservadores parlanchines parlotean contando medias verdades a los visitantes aburridos mientras contemplan momias detrás de cristales. Sabes cuáles despertarán si se las alimenta con sangre.

Serpiente domesticada

Eres apreciado por la Camarilla de tu ciudad. Siempre es entretenido tenerte cerca. Siempre tienes algún conocimiento útil o servicio que estás encantado de ofrecer a tus compañeros Vástagos. El Elíseo es siempre tan aburrido sin ti...

Eres un maestro a la hora de reírte de ti mismo y deliciosamente secular, haces infinidad de bromas sobre tus excéntricos primos religiosos. ¿Serpientes? Por Dios, no. Nunca has mostrado escamas o pupilas verticales. El Príncipe te ha reconocido, obedeces todas las Tradiciones y nunca causas ningún problema. Miras a los Nosferatu a los ojos sin pestañear, aprecias los elementos más refinados de la etiqueta Ventrue y tienes fascinantes conversaciones con los Toreador sobre la naturaleza de la pasión y la belleza. Tras las risas, chismorreos y tratos, los otros chupópteros se van pensando que tal vez los Setitas no son tan malos. Tal vez todas esas cosas que escucharon no eran más que propaganda malintencionada.

Tifonista torturado

Tienes un terrible secreto. No aceptas la Senda tanto como haces ver (tu corazón era demasiado blando para la disciplina mental), pero crees completamente en sus objetivos finales. Haces cosas; cosas terribles que deben hacerse para alterar las percepciones de las almas perdidas del mundo y liberarlas del yugo de los Eones. Trabajas con un celo entusiasta porque sabes que estás ayudando a la gente, incluso si tienes que hacerles cosas terribles. Lo odias. Cada. Segundo. Que. Pasa.

¿Cómo llegaste tan lejos en los misterios de tu culto? ¿Lo saben los demás? Cada acción destroza tu humanidad desnuda con anzuelos rabiosos. Pero sigues adelante. No podrás aguantarlo mucho. Tu propia inocencia es tu sacrificio. Si puedes mantenerte cuerdo una noche más, podrías liberar otra alma. Sólo una noche. Siempre una más.



Méritos y Defectos

Resistencia a las Drogas (Mérito de 2 puntos)

La religión Setita está llena de vicios, tanto para comprometer a los enemigos como para iluminar a los iniciados. Los cultistas suelen desarrollar tolerancia hacia las sustancias que toman directamente (si son humanos o Ghouls) o a través de la sangre (si son Vástagos). Eres especialmente resistente al alcohol, a los narcóticos y a sustancias adictivas similares. Puedes fingir estar más afectado por sus efectos de lo que realmente estás para obtener ventaja sobre un oponente. Todas las tiradas para resistir los efectos de tales sustancias reducen en 2 su dificultad.

Sangre Adictiva (Mérito de 3 puntos)

No sólo traficas con narcóticos; gracias a las bendiciones del Dios Oscuro, eres la droga perfecta. Tu Sangre es especialmente deliciosa para los demás, ya pertenezcan a la Estirpe o la Grey. Quien pruebe tu Sangre debe, en las siguientes escenas en las que se encuentre contigo, beber de nuevo o gastar un punto de Fuerza de Voluntad para evitar las punzadas de la necesidad. Ésta añade un +2 a la dificultad de todas las tiradas Mentales o Sociales. Los Setitas con este Mérito tienen mucho más fácil Vincular a un oponente, pues una vez éste haya probado la Vitae corrupta, hará lo que sea para beberla de nuevo.

Iniciado Setita (Mérito de 5 puntos)

Fuiste Abrazado en un Clan distinto a los Seguidores de Set. Sin embargo, has aceptado la religión Setita, has pasado el proceso de examen y los ritos, y has sido iniciado formalmente en el culto. Tienes acceso a Serpentis y a la Hechicería de Sangre Setita (aunque las aprendes a un coste fuera de Clan). Puedes incluso estudiar una de sus Sendas de Iluminación.

Es importante señalar que los "Setitas" de otros Clanes o Líneas de Sangre no son tratados como ciudadanos de segunda. Ya no eres un incauto al que embaucar. Una vez formas parte de ellos, eres un hermano en la fe, una distinción mucho más importante que la Sangre. Que un foráneo que acepte al Dios Oscuro es un evento gozoso, incluso para el Antiguo más conservador. Hay incluso rumores de otros seres sobrenaturales que se unen al culto.

Escamas (Defecto de 1 a 3 puntos)

Set te bendijo al Abrazarte y llevas su marca. Una porción de tu piel está cubierta de escamas. El Defecto de 1 punto, es un pequeño trozo de piel fácil de cubrir. El Defecto de 2 puntos, toda una extremidad está cubierta, mientras que una cara cubierta escamas y sin labios supone un Defecto de 3 puntos. El ganado siente temor e inquietud ante tus obviamente antinaturales escamas, y los Vástagos tienen sus propios prejuicios contra los Setitas. La dificultad de todas las tiradas Sociales aumenta en 2 si las escamas son visibles. Esta penalización no afecta a las interacciones sociales con otros Setitas.

Lengua Bífida (Defecto de 2 puntos)

Tu lengua es bífida, temblorosa e inhumanamente reptil. Te resulta difícil respetar la Mascarada. Esta lengua no causa daño agravado ni extrae sangre.

Mordisco Venenoso (Defecto de 2 puntos)

Has desarrollado glándulas venenosas en el cielo de la boca. El veneno es una virulenta neurotoxina, fatal para los mortales, aunque los Vástagos y otras criaturas sobrenaturales no se ven afectados. Tú, por supuesto, eres inmune. El problema es que no controlas tus glándulas venenosas. Cuando muerdes, siempre inyectas el veneno, normalmente matando a tus víctimas humanas. Debes aprender a alimentarte de otras formas, tal vez extrayendo la sangre que necesitas con una jeringa o una cuchilla, si no deseas matar siempre que te alimentas.

Sin Corazón (Defecto de 4 puntos)

Has perdido tu corazón. O bien te lo arrancaste con Corazón de las Tinieblas (ver **V20**, pág. 211) o un Antiguo lo hizo, pero ya no puedes acceder a él con facilidad. El corazón podría estar en manos de un enemigo o simplemente perdido. Si un Cainita posee el corazón (un Antiguo Setita, o tu Sire), debes obedecer todas sus órdenes. Si simplemente está perdido, la ansiedad y la obsesión por encontrarlo interfieren con tu existencia nocturna y puede aumentar en 1 la dificultad de las tiradas de Fuerza de Voluntad a discreción del Narrador.

Aura de Tifón (Defecto de 5 puntos)

Algo se desliza bajo tu piel, enroscado en torno a tu propia esencia, algo que provoca que los Lupinos te acechen por alguna terrible razón que no llegas a entender. Sus aullidos siguen a tu despertar. Captas destellos de movimientos borrosos y el resplandor de ojos y dientes en la oscuridad. Se acercan más cada noche. ¿Qué quieren de ti?

Poderes de Disciplinas

Confusión del Ojo (Ofuscación ••••• •)

Este Poder extiende el efecto de Máscara de las Mil Caras (ver **V20**, pág. 192) a otra persona de un modo especializado. Mientras esté bajo la influencia de este Poder, la víctima percibe a otra persona elegida por el vampiro como si fuera alguien distinto. Por ejemplo, podría ver y oír al Arzobispo del Sabbat de la ciudad como si fuera un conserje,

o ver a un despreciado Anarquista como a un Primogénito cuyo favor desea. La víctima escucha lo que sea que la persona "enmascarada" dice, pero inconscientemente justifica cualquier inconsistencia en sus respuestas. Si la persona trata de convencer a la víctima de su verdadera identidad, resultará muy difícil convencerla y podría llegar a enojarse.

Sistema: Usar este Poder cuesta un punto de Fuerza de Voluntad. El jugador del vampiro tira Fuerza de Voluntad (la dificultad es igual a la Fuerza de Voluntad actual del objetivo). Si supera la tirada, la víctima ve a quien decida el personaje como si fuera otra persona, también elegida por él. El efecto dura 24 horas.

La víctima racionalizará o ignorará la mayoría de las evidencias de que la persona "enmascarada" no es quien él cree. Si la persona "enmascarada" trata de convencerla de su verdadera identidad, tirará Carisma + Subterfugio, mientras que la víctima tirará Fuerza de Voluntad (ambos a dificultad 7). Si la víctima obtiene más éxitos que la persona "enmascarada", queda convencida. De otro modo, no lo está y debe tirar Autocontrol para mantener la calma.

Laberinto Mental (Ofuscación ••••• •)

Este Poder elimina el sentido de la orientación de una víctima, obligándola a moverse en círculos y confinándola en una zona elegida por el vampiro. Éste puede atrapar a alguien en su propio hogar. Desde el punto de vista de la víctima, la casa se cierra sobre sí misma y todas las salidas conducen al interior.

Sistema: El jugador del vampiro tira Carisma + Intimidación (la dificultad es igual a la Fuerza de Voluntad actual de la víctima). La dificultad aumenta en 2 si el personaje no puede hablar con su víctima y decirle que no puede escapar. Por cada éxito, el personaje puede afectar a una víctima. El efecto dura toda una escena.

Normalmente, el Poder se usa en una estructura de varias salas, como una casa o en una zona exterior del mismo tamaño. Una zona mucho mayor (desde una torre de oficinas hasta un vecindario) reduce la dificultad en 1 y aumenta la duración a todo un día. Un personaje debe gastar también un punto de Fuerza de Voluntad para usar Laberinto Mental sobre víctimas sobrenaturales, como hombres lobo, magos, otros vampiros o Ghouls.

Tentación (Presencia ••••• •)

Este Poder permite a un Setita tentar a su víctima para que haga algo que normalmente no haría. Normalmente es alguna acción pecaminosa, pero Tentación funciona para provocar tanto generosidad como avaricia no deseadas, o tanto castidad como lujuria. El Setita debe hablar con la víctima al menos un minuto y referirse a la acción que quiere que la víctima haga.

Sistema: Para incitar a la víctima, el personaje debe superar una tirada de Manipulación + Liderazgo (la dificultad es igual al valor de Humanidad o Senda de Iluminación del objetivo). Un éxito provoca un cambio en la personalidad y objetivos de la víctima durante una escena. Si los éxitos superan la Conciencia o la Convicción de la víctima, el cambio es indefinido (aunque la víctima puede revertirlo con tiempo y gastando Fuerza de Voluntad, como si fuera un Trastorno).

Los Setitas han creado muchas variantes de este Poder. El personaje elige una en el momento de adquirirlo. Algunos ejemplos serían:

Obsesión: La víctima sufre un deseo abrumador de cierta substancia, acción o condición. Puede estallar de ira (la víctima hace una tirada de Frenesí) si no puede poseer o experimentar el objeto de su deseo antes de la próxima vez que se vaya a dormir.

Verdadera Voluntad: Se persuade a la víctima, durante un tiempo, de actuar según cualquier deseo pasajero o según su Naturaleza sin que pueda contenerse.

Fobia (Presencia ••••• ••)

Hablando con su víctima, el Setita puede inculcarle un miedo irracional a cierto objeto, sustancia, persona o condición. El objeto de la fobia puede ser amplio (coches) o muy específico (Fords rosas del 79), aunque la víctima debe ser capaz de reconocer y distinguir a qué quiere el vampiro que tema. Así, el anterior ejemplo no funcionaría con una persona daltónica acromática.

Sistema: Implantar Fobia requiere superar una tirada de Manipulación + Intimidación (la dificultad es igual al Coraje del objetivo + 3). Un éxito impone una Fobia que dura una escena. Con más éxitos que el Coraje de la víctima se logra una Fobia que dura indefinidamente, aunque la víctima puede superarla como si fuera un Trastorno.

Órbita Decadente (Presencia ••••• •••)

Este terrible Poder permite a un Setita derribar las barreras mentales entre la Bestia del objetivo y su libido. Como resultado, la víctima se vuelve adicta al sadismo, ya que goza con la rabia y la agresión. El Setita también puede revertir la conexión, de modo que el placer excite a la Bestia hacia el Frenesí. Estos dos efectos generan una espiral de deseo, la órbita decadente hacia la locura.

Una vez comenzada, la decadencia no puede detenerse. El Inconnu podría saber cómo eliminar los efectos de Órbita Decadente, al igual que los miembros del Culto de Ra o el de Isis. El conocimiento esotérico podría encontrarse en las escrituras de un Hijo de Osiris muerto. Sin embargo, matar al Setita concreto sin duda bastará.

Sistema: Para corromper a una víctima, el jugador debe tirar la Manipulación + Empatía del vampiro contra la Hu-



manidad (o Senda de Iluminación) de la víctima en una tirada extendida. Si el vampiro acumula una cantidad de éxitos netos igual a la Humanidad o Senda de la víctima, ésta sufre el efecto de Órbita Decadente. Un personaje con una Humanidad superior a 3 perderá automáticamente un punto de Humanidad por usar este Poder.

Una víctima corrompida debe hacer una tirada de Frenesí ante cualquier cosa que le dé placer, desde el sexo hasta su comida favorita. Como un vampiro en Frenesí en busca de sangre, la víctima intentará satisfacer su deseo del modo más brutal e inmediato. Por el contrario, un vampiro en Frenesí podría buscar algo más que sangre. Esto puede provocar situaciones extrañas, como que un vampiro enloquecido irrumpa en una tienda de discos para escuchar su música favorita y mate a todo el que trate de detenerlo.

La víctima no puede superar los efectos gastando Fuerza de Voluntad (a diferencia de lo que sucede con la mayoría de Poderes de Presencia; ver **V20**, pág. 196). Órbita Decadente no es un mero Trastorno inducido, sino una alteración fundamental de la Maldición de Caín. Matar al Setita que usó el Poder pone fin de forma inmediata a sus efectos. Quien impuso Órbita Decadente podría retirarla a voluntad, pero los Setitas probablemente animarían a la víctima a verla como una oportunidad para descubrirse a sí mismo.

Disciplinas Combinadas

Bestia Tifónica (Potencia •••, Serpentis ••••)

El Setita invoca el caos primordial de la Duat y lo manifiesta a través de su propia carne. El vampiro toma la forma del misterioso animal tifónico.

Sistema: Este Poder requiere el gasto de tres puntos de Sangre; la transformación tarda tres turnos en completarse. El vampiro transformado gana un punto de Fuerza, Destreza y Resistencia, además de los beneficios de Potencia. La forma tifónica adquiere la absorción mejorada de Piel de Víbora (ver **V20**, pág. 210): se reduce la dificultad de absorción a 5 y el vampiro puede usar su Resistencia para absorber daño agravado de garras y colmillos, pero no de fuego, luz solar o magia. El Setita también adquiere el mordisco venenoso de Forma de Cobra, dobla su velocidad de carrera y gana 2 dados en todas las tiradas de Percepción relativas al olfato o al oído.

El vampiro permanece en la forma bestial hasta el siguiente amanecer o hasta que voluntariamente vuelva a cambiar. La ropa y otros pequeños objetos personales se transforman con el vampiro.

Aprender este Poder cuesta 21 puntos de Experiencia.

Pesar el Corazón (Auspex •••, Serpentis •••••)

Los antiguos egipcios creían que la conciencia y el juicio residían en el corazón. En la otra vida, los dioses pesaban el corazón de cada persona, el registro de sus obras, contra la pluma de la verdad. Un Setita que haya aprendido Corazón de las Tinieblas (ver **V20**, pág. 211) no sólo puede arrancar el corazón de un vampiro para mantenerlo seguro, sino que obtiene la capacidad potencial de adquirir conocimientos sobre las conciencias ajenas. Puede desarrollar esa capacidad mediante Auspex. Como el dios Anubis, un vampiro con este Poder puede "pesar" el corazón de los demás para escrutar su personalidad y sus pecados. Ese conocimiento hace que tentar, corromper o enseñar a esa otra persona sea mucho más fácil.

Sistema: Para usar este Poder no es necesario arrancar el corazón del objetivo, sino que se requiere una tirada de Percepción + Empatía a dificultad 8. Cada éxito revela una verdad sobre la personalidad del personaje, con un énfasis especial en las debilidades, pasiones y sentimientos de culpa de la víctima. La primera verdad es siempre la Naturaleza del objetivo. Las siguientes verdades pueden incluir cualquier Trastorno o Defecto mental, fuertes pasiones o culpas y miedos profundos (aunque sin detalles específicos sobre crímenes concretos).

Aprender este Poder cuesta 24 puntos de Experiencia.

Rostro de Amor Verdadero (Ofuscación •••, Presencia •••)

Mediante una combinación perfecta de Máscara de las Mil Caras y Encantamiento, el Setita puede aparentar ante otra persona ser alguien a quien ésta ama. Si no sabe quién puede ser, puede permitir que la víctima defina a su "verdadero amor" y dejar que el Poder haga el resto. En ese caso, sin embargo, el Setita tendrá que emplear su astucia para descubrir quién cree la víctima que es.

Sistema: El vampiro tira Carisma + Empatía a dificultad 6. Superar la tirada significa que la víctima ve al vampiro como un ser amado mientras éste permanezca en su presencia.

Aprender este Poder cuesta 18 puntos de Experiencia.

La Senda del Éxtasis

Apodo: Extáticos (a veces conocidos como Ménades o colectivamente como el Tíaso).

Virtudes: Conciencia y Autocontrol.

Porte: Arrebato. Los Extáticos saben cómo emplear sensaciones y pasiones terrenales para trascender lo mundano. Su modificador de Porte afecta a las tiradas para generar respuestas emocionales extremas y transformativas en sí mismos y en otros.

Hijos de Damballah alternativos

Para potenciar mejor sus sentidos místicos y tratos con los espíritus, los Hijos de Damballah (y las Serpientes de la Luz, que son su progenie) pueden tomar este conjunto alternativo de Disciplinas: Auspex, Presencia y Serpentis.

También adquieren la siguiente Debilidad: los Hijos de Damballah tienen tratos con el mundo espiritual y tal contacto exige realizar ofrendas nocturnas para no ofender a los espíritus. Llevar a cabo la ofrenda requiere un ritual de 10 minutos y una tirada de Carisma + Ocultismo a dificultad 8. Si el jugador falla la tirada o se niega a hacer la ofrenda, el personaje sufre el Defecto Embrujado (ver **V20**, pág. 495) durante el resto de la noche.

Creencias básicas: La moralidad convencional es un juego amañado de los Eones. Todas esas reglas, tabúes y obligaciones que encadenan a todas las almas del mundo. La vergüenza es una cadena de espinas. Para escapar, los Extáticos engrasan los grilletes espirituales y se retuercen una y otra vez.

Para los iniciados de la Senda del Éxtasis, el acto de gozar es sagrado. Buscan el júbilo más allá de los límites mortales (euforia bacanal): un placer tan puro y una pasión tan extrema que hace que hasta los dioses del cielo se estremezcan. Los Extáticos sacian la Bestia con sensaciones hasta que es débil y maleable. Aunque esta Senda comparte ciertos preceptos y mitología con la Senda de Tifón, sus practicantes rechazan las crueldades básicas de los Teofidios. La corrupción es accidental, lo importante es el placer.

Para estas serpientes de la manía, el placer tiene una función superior. En un mundo desesperanzado atrapado por el materialismo, los Extáticos llevan este materialismo a tales extremos que se convierten en una experiencia religiosa. Los Extáticos desprecian especialmente a los sensualistas seculares. El hedonismo sin una dimensión espiritual es una de las pocas cosas que ven como blasfemia.

Ética de la Senda

- La búsqueda del placer es una obligación espiritual. Quienes se adhieren a moralidades hipócritas buscan manchar al espíritu.
- Prende el arrebato en ti mismo y en otros. Extiende el santo delirio.

Jerarquía de Pecados de la Senda del Éxtasis

Puntuación	Guía moral	Razonamiento
10	Permitir que viva un inocente	Un alma que no desee tocar el más allá a través de las sensaciones debería ser enviada allí mediante una ruta más directa.
9	No revolcarse en la decadencia absoluta	Siempre, siempre ahoga a la Bestia.
8	Negarse a romper un tabú	Transgredir cualquier límite sagrado deteriora el paradigma de los Eones.
7	Permitir que un agente contagiador de la impureza (un sacerdote, una monja, etc.) viva sin una buena razón	A no ser que se les pueda comprometer, los hipócritas continuarán sirviendo a la causa de los Eones.
6	No lograr crear un momento hermoso	En un mundo ahogado en el nihilismo, es pecado no abrir una ventana a lo divino cuando llega la inspiración.
5	No intentar corromper a un inocente	Libera las ovejas encadenadas cuando puedas.
4	No tomar al menos una droga de manera regular	Una mente maleable está más abierta a lo divino.
3	Contener tus impulsos naturales sin necesidad	La compulsión de reprimirse es un artefacto inútil, implantado por los Eones y debe ser extirpada.
2	Negarse a subvertir las cadenas de los Eones	Sin nuestro glorioso propósito, no somos nada, salvo hedonistas mezquinos.
1	Destruir algo hermoso, incluso si es un inocente	Nos negamos a hacer el mundo menos interesante.

- Resistirse a la tentación es un gran error.
- No es un crimen matar, siempre y cuando el crimen se cometa de modo hermoso.
- Erosiona los paradigmas opresivos de los Eones siempre que sea posible. Romper tabúes los debilita.
- Los momentos de arrebato trascendental abren una ventana al más allá. Crea esos "momentos hermosos" siempre que sea posible.

Historia

La Senda del Éxtasis comenzó como semillas dispersas de filosofía espiritual en las primeras noches de los cultos Teofidios. No fue hasta la caída de Egipto que los Seguidores de Set residentes en Constantinopla tejieron las hebras dispersas en un conjunto coherente. En esa escena voluptuosa de decadencia bizantina, los fundadores de la Senda alcanzaron tal nivel de febril obsesión que sus sentidos supernos se dilataron. En ese bello momento, la visión de la verdadera guerra espiritual y de sus enemigos invisibles fue terriblemente clara. Desde entonces, los Extáticos han estado en guerra, camuflados como decadentes adictos a las sensaciones.

Prácticas actuales

El mundo actual está lleno de muchas más trampas que drenan el alma hasta convertirla en un pálido y desvaído cascarón y a la vez rebosa de nuevos modos de explorar las sensaciones. Los Extáticos se exaltan con los nuevos retos y posibilidades. La suya es una Senda que se beneficia de un bucle de retroalimentación emocional (el éxtasis compartido es un éxtasis multiplicado), por lo que trabajan bien con cultistas mortales. Los Extáticos están repartidos por los diversos cultos y facciones Setitas, una gran parte de ellos en el Culto de Taweret. Los Extáticos raramente se juntan con los practicantes de la Senda del Guerrero, pero los Tifonistas suelen entender su valía. Los Extáticos son buenos embajadores ante los otros Clanes y una excelente puerta a la gran religión Setita. ¿Quieres que el Príncipe local subestime tu culto ctónico? Que los Extáticos sean tu fachada.

Descripción de los seguidores

El éxtasis adopta muchas formas, al igual que sus practicantes. El traficante de drogas te aleja de los trogloditas del círculo de la cocaína y te frota el extracto semitóxico de algún anfibio extinto en la muñeca. La voz del gurú de la meditación, acompañada por la grabación de ballenas angustiadas reproducida al revés te guía a una catarsis de gritos. El entusiasta de los deportes extremos te muestra un nuevo subidón de adrenalina antes de que tengas que huir de las luces rojas y azules que se acercan. La *dominatrix* invoca a Dios a través de tus terminaciones nerviosas. El predicador de las serpientes te lleva a un arrebato en el que echas espuma por la boca mientras te retuerces en el suelo. Tus ojos se llenan de lágrimas ante la belleza que bendice tus papilas gustativas cuando el epicúreo te da de comer a tu exmujer.

Aunque la Senda del Éxtasis puede parecerse externamente a la Senda de los Cátaros, ambas difieren en aspectos básicos. Los Extáticos no se preocupan tanto en corromper el mundo físico como en lograr un éxtasis sobrenatural para trascenderlo. Mientras que los Albigenses se ven a sí mismos separados del mundo espiritual, los Extáticos lo ven como su derecho y crean ventanas a él mediante momentos hermosos. El pecado no es el objetivo, sino una herramienta potencial para romper los tabúes tiránicos de los moralistas. Los Extáticos no sirven al dualista espectáculo cósmico de Punch y Judy [N.d.T.: Personajes clásicos de los títeres de cachiporra ingleses], sino que buscan romper los paradigmas que atrapan al mundo.

Seguir la Senda

El éxtasis es el arte de los extremos. El éxtasis crea un estado de trance en el que uno pierde la conciencia de su entorno, derribando las ilusiones hipócritas que atan la propia alma. Esta filosofía puede parecer más gentil que las otras Sendas Setitas (y suele serlo) pero contiene aspectos más terribles. Para alcanzar lo superno, el Extático debe rebasar los límites de la experiencia humana. Llegarán todo lo lejos que puedan para obtener tales momentos hermosos. Toda sensación que lo logre es válida, cualquier emoción extrema. Algunos lo hacen a través de la belleza y el placer, y otros a través del repulsivo *glamour* del horror trascendente. Los Extáticos suelen abandonarse a su pasión y rabiar con el terrible gozo de las Ménades, y no todo el mundo sobrevive a sus orgías bacanales. Con frecuencia, los Extáticos despiertan con los pedazos de aquél a quien amaron la noche anterior. El *sparagmos* es un ritual sagrado.

Habilidades comunes: Los Extáticos valoran cualquier aptitud que les ayude a inspirar en sí mismos y en otros sensaciones y experiencias llevadas al extremo. Entre las Habilidades útiles están: Artesanía, Callejeo, Empatía, Expresión, Interpretación, Medicina y Subterfugio.

Disciplinas preferidas: Como un heraldo del arrebato, la Disciplina más apreciada por un Extático es Presencia. También consideran Fortaleza útil al permitirles romper los umbrales de la experiencia física mucho más allá de lo que podría soportar un mortal. Auspex es particularmente apreciada por quienes siguen la Senda.

La Senda del Guerrero

Apodo: Cólera (también conocidos por el apodo de la Línea de Sangre de los Guerreros Setitas, Víboras Cornudas).

Virtudes: Convicción y Autocontrol.

Porte: Furia. Las Cóleras arden con rabia divina. Su modificador de Porte se aplica para intimidar a otros (tiradas de Intimidación) e incluso a sus propias Bestias (tiradas para resistir Frenesí y Rötschreck).

Creencias básicas: Quienes siguen esta Senda creen honrar el verdadero ideal de Set: no un corruptor furtivo, sino un guerrero y un cazador, un dios de la guerra y de las tormentas. Son las Cóleras de Set. Saben que las palabras "masoquista" y "fanático" son sinónimos de "digno". Para ser "dignos", deben perfeccionarse, en cuerpo y alma. Poner a prueba su capacidad marcial es un sacramento sagrado y toda muerte es una oración que se envía flotando río Duat abajo.

Las Cóleras combaten en una guerra tanto externa como interna. Creen que la Bestia es una creación de la mente y que, entrenando al cuerpo hasta que sea más fuerte que la mente, podrán subyugarla. Purifican su carne pecaminosa con dolor y castigo. La agonía es un sacramento. Las cicatrices son el texto iluminado escrito sobre el libro sagrado del cuerpo del guerrero. Con cada autoflagelación, la Cólera canta el mantra "hasta que mi Bestia me tema".

Las Cóleras de Set son sus tropas de choque en la Jyhad. Ganado, Vástagos, Lupinos y demonios, todos sirven como presa, todos sirven como prueba. Los guerreros deben estar preparados para la noche en la que Set se alce para reunir a su ejército. Las Cóleras se saludan rezando "y la tormenta serán Sus manos".

Ética de la Senda

- La mente está al servicio del cuerpo, e igualmente lo está la Bestia. Aunque el cuerpo es de naturaleza bestial, puede ser refinado. El Abrazo comienza el proceso de transfiguración, pero incluso después, el guerrero debe esforzarse en disciplinar a la Bestia.
- Eres un asesino. No vaciles al matar. Somos la santa plaga de la cólera de Set hecha manifiesta.
- Azótate, hiérete, esfuérzate al límite, y sabe que al hacerlo hieres a la Bestia.
- Cada momento es una oportunidad para perfeccionarte. Tu dominio de las Disciplinas vampíricas es la medida de tu cuerpo y alma.
- La Muerte Definitiva es preferible a la debilidad. Como Set, debemos ser implacables y firmes en la Jyhad contra sus enemigos.
- Debes estar listo para la resurrección de Set y la batalla final.

Historia

Después de que el Imperio romano aplastara Egipto, el desánimo cundió entre los Seguidores de Set. En los inertes corazones de los verdaderamente devotos, esa desilusión se transformó en una justa rabia. Estos Setitas encolerizados creían que la debilidad personal de los sacerdotes Teofidios fue la causa directa de la caída de Egipto. Nunca más, juraron. Nunca más serían tan indignos del favor de Set. Nunca más sus enemigos conocerían una noche en paz. Y desarrollaron una Senda que los reformaría según esa terrible promesa.

Jerarquía de Pecados de la Senda del Guerrero

Puntuación	Guía moral	Razonamiento
10	No someterte a las torturas más dolorosas	Tu carne debe ser purificada para su propósito divino.
9	Fallar cualquier prueba a la que te enfrentes, física o mental	El fallo es indigno del Dios Oscuro.
8	No desarrollar tu cuerpo hasta su máximo potencial	Eres un arma blandida por Set y debes estar afilado.
7	Gastar puntos de Sangre para curar tus heridas la misma noche en que las sufres	El dolor es un maestro. No eludas tus lecciones.
6	No desarrollar tus Disciplinas hasta su máximo potencial	La divinidad se malgasta en quienes no alcanzan sus propios dones potenciales.
5	Matar rápida y piadosamente	Para que Set oiga tu ofrenda, un enemigo moribundo ha de conocer la desesperación.
4	Mostrar cualquier signo de dolor	Tu dolor te pertenece a ti y a nadie más si no se lo has dado.
3	Sucumbir al Frenesí o al Rötschreck	Si tienes todo el poder del mundo y la Bestia te controla, no tienes nada.
2	Pensar demasiado antes de actuar	La vacilación es un defecto mortal e indigno de ti.
1	Negarse a ayudar a que Set resucite	La batalla final no puede comenzar hasta que el Dios de la Tormenta y el Cielo regrese.

Prácticas actuales

La Senda del Guerrero ha resurgido en las últimas décadas. Algo en el *zeitgeist* de los mortales ha originado una generación ávida de lo que las Cóleras tienen que ofrecer. Tal vez Set está revolviéndose y llamando en sueños a los dignos. Por todo el mundo, los practicantes de la Senda se sienten revitalizados. Sus lenguas afiladas saborean algo en el aire. Sus acciones se vuelven más osadas. Muchas Cóleras se unen a la Cohorte de Wepwawet, aunque resultan útiles para la mayoría de las facciones, especialmente para el Culto de Tifón Trismegisto. Las Cóleras tienden a despreciar la lánguida indulgencia de los Extáticos. Los habrían purgado de la religión Setita si los Teofidios no hubieran intervenido.

Descripción de los seguidores

Las Cóleras son disciplinadas, fervorosas y despiadadas. Experimentan un gozo sagrado con el sufrimiento de un enemigo. El único objetivo de sus no-vidas es convertirse en los depredadores urbanos definitivos. Suelen soportar heridas que se niegan a curar durante varias noches como una prueba de voluntad. Aunque se centran en una interpretación marcial de Set, los seguidores de la Senda no son necesariamente obtusos o incapaces de expresarse. Su poder inspira asombro en sus cultistas y la terrible piedad de sus palabras inspira devoción.

Seguir la Senda

La Senda del Guerrero no es ociosa. Cuando no actúa, una Cólera se prepara. El guerrero debe ponerse a prueba constantemente. Un guerrero prepara su cuerpo y perfecciona sus habilidades de combate. Domina su naturaleza vampírica. La automutilación y la tortura templan la Bestia y arrancan cualquier miedo del que un enemigo potencial pudiera servirse. ¿Qué pueden hacerte si ya te has hecho pasar un infierno? Una Cólera debe ponerse a prueba constantemente. Un seguidor de la Senda puede ser llamado para servir como protección (o castigo) en un templo local, o puede fundar el suyo, dedicado únicamente al ideal del guerrero.

Habilidades comunes: Una Cólera perfecciona constantemente habilidades útiles para servir como uno de los asesinos de élite de Set. Las Habilidades útiles incluyen: Alerta, Armas de Fuego, Atletismo, Intimidación, Pelea, Pelea con Armas y Sigilo. Quienes dirijan un culto o una unidad de combate también se centrarán en Liderazgo.

Disciplinas preferidas: Las Cóleras consideran que las tres Disciplinas Físicas (Celeridad, Fortaleza y Potencia) son sagradas. Creen que el castigo que se infligen purifica sus cuerpos no-muertos y que el dominio de las Disciplinas físicas denota pureza. Presencia y Serpentis también son importantes, pues la primera los marca como hijos de un dios y la segunda los marca como favorecidos por Set.



TOREADOR

«Y bajo este disfraz de carnaval,
el corazón de un viejo joven sigue esperando para darlo todo.
Pero, ¿cómo ser reconocido bajo esta máscara?
Esto es lo que llaman una gran carrera.»

— Jean Anouilh, *El vals de los Toreador*

Petricor

Después de que escampe la lluvia, Josette se sienta en la repisa de la ventana. Ve al chico en el callejón de abajo rebuscar en su mochila. Inhala el aroma de la tierra mojada que se mezcla con su sudor. Se concentra en ese aroma que se aleja. Es importante recordar cada sensación. A Josette siempre le ha gustado el olor de la tierra después de la lluvia.

Escucha al chico, su música. El rápido roce de su piel contra el filo de su mochila le produce un escalofrío que recorre su espalda. El tintineo de sus herramientas chocando entre ellas. El rápido y excitado latido de su corazón palpitando. En la distancia, Josette escucha el rumor de la ciudad. A un par de calles de distancia un coche se detiene, teme que se dirija hacia ellos. Se aleja. «Bien» piensa. Nada puede interrumpir esto. Esta noche será la noche. Ha esperado esto, cobrándose cada favor para hacer este momento suyo. Pero esperará, al menos hasta que él haya terminado.

Ella ha visto su trabajo. Las cosas furiosas que vomitan en los laterales de los trenes y en los maltrechos túneles del metro fueron las primeras de las que tuvo noticia. Fueron las primeras piezas que pudo encontrar. Se hizo famoso gracias a ellas. Nadie sabe quién es él, pero en Instagram y Tumblr claman por sus nuevas piezas. Ella conserva sus piezas. Él tiene pasión, pero no un sentido de su lugar en el mundo. No puede saborear su propia grandeza.

Ahora su trabajo es mucho más complejo. El chico ordena una colección de latas en el asfalto. Desdobla una desgastada y manchada plantilla de cartón y la adhiere con cinta a un muro de ladrillo. Josette conoce el ritual. Él planea su trabajo meticulosamente. Ha inspeccionado este lugar durante semanas. «Tenemos eso en común» piensa ella. El toldo superior protege el muro de los elementos, pero la lluvia ha vaciado las calles. El estarcido es sólo parte del plan y consta de muchas partes. Después vendrá la preciosa percusión al agitar la lata, el sedoso silbido de la pintura cuando mancha el ladrillo con sus pensamientos.

Josette ha visto la cara que él trata de mantener oculta tras el pañuelo con la serigrafía de la parte inferior de una calavera. Ella ha visto sus ojos muy cerca. Los ojos marrones destrozados por el vecindario, con sus párpados pegados por la indignación. Él la vio, pero no entendió sus intenciones. A menos que le pusiese cachondo, Josette no era más que otra chica negra en un vecindario lleno de ellas.

El artista trabaja y todo lo demás se desvanece. El ajetreo del tráfico y los transeúntes se desvanece, y toda Nueva York se convierte en un pequeño callejón negro que huele a tierra mojada y pintura en esprai.

Esta noche él lo comprenderá. Josette abrirá los ojos del artista. Sonríe y desciende del alféizar.

Una historia dramática

Lo sé, querido. El pasado es tan *de ayer*... Pero tienes que conocer las reglas antes de romperlas. Debes comprender los fundamentos antes de poder innovar. Aquéllos que olvidan el pasado, etc. Así que siéntate y mantén la boca cerrada porque es hora de contar historias.

Bien, ¿por dónde iba? Ah, sí. Podrías creer que las criaturas inmortales serían capaces de contarte con certeza cómo llegamos a existir o los sucesos exactos que sucedieron porque seguramente alguien estuvo ahí y registró exactamente lo que pasó y no adornará las cosas porque es *historia*, ¿verdad? Tristemente, los Vástagos parecen ser tan cortos de miras y egocéntricos como los historiadores mortales. Rara vez recordamos qué pasó a menos que girase en torno a nosotros, e incluso así, tendemos a... adornarlo.

¿Qué puedo decir? Nuestra familia siempre ha tenido talento para lo dramático.

La Fundadora

Estudiosos nodistas se han pasado interminables noches debatiendo la identidad de la Fundadora Toreador. Tiene muchos nombres: Arikel, Astarté, Inanna e Ishtar, por mencionar unos pocos. En la mayoría de relatos era una escultora. Un pequeño número de textos medievales incluso identifican a Arikel como un hombre. Aunque escuché historias de Ishtar, la saltadora de toros, que embelesó a Enoch con su sinuosa gracia y bravura, la mayor parte de los Toreador comparte la historia de Arikel, la radiante, la escultora que cautivó incluso a Caín. Personalmente, prefiero creer que la verdad está en algún punto intermedio. Es posible que fuese todas esas cosas: atleta, bailarina y escultora. Unas no excluyen a otras. A fin de cuentas no importa si lo que realmente sucedió fue diferente. La mayoría de los Toreador escogerá con gusto el romance y una buena historia antes que unos hechos aburridos y sosos sin dudarlo.

Caín gobernó Ubar, la primera ciudad, con su Chiquillo Enoch. Eso quiere decir que en aquellas noches los Vástagos convivían con el ganado en algo que pasaba por armonía. De entre los mortales, Enoch encontró una pareja de gemelos que tenían la gracia y la belleza de los ángeles. Inmediatamente lo cautivaron. Pasó interminables noches discutiendo sobre filosofía con el joven hombre y escuchando su poesía y profecías. Mientras él estaba sentado, la joven mujer, Arikel, esculpía, moldeando con tal habilidad a Enoch en arcilla que su hermana Zillah confundió la estatua con su propio hermano. Enoch no podía soportar la idea de ver cómo los gemelos se desvanecerían en el tiempo como el resto del ganado al que gobernaban los Cainitas. Sabía que Caín no lo aprobaría, pero no podía negar que su corazón deseaba compartir la inmortalidad con los gemelos. Primero Abrazó a Arikel y seguidamente a su hermano gemelo, cuyo nombre ha sido olvidado por la historia. Ahora le llamamos Malkav. No te sorprendas, Chiquillo. La locura siempre ha seguido de cerca al arte.

Con el tiempo, los tres Chiquillos de Caín engendraron sus propios Chiquillos hasta un total de trece. No, no conozco todos sus nombres. No creo que nadie los sepa y realmente no importa, ¿verdad? Si uno de los Antediluvianos despertase ahora, decidir cómo llamarlo sería el menor de tus problemas. Lo importante es que Caín finalmente decidió que ya era suficiente y prohibió la creación de nuevos vampiros. Esto no fue, como puedes imaginar, demasiado popular entre la Progenie de Enoch, Irad y Zillah. Pero obedecieron, al menos al principio.

Por un tiempo las cosas funcionaron. Algunos dicen que Arikel incluso se enamoró de Absimiliard, uno de los Chiquillos de Zillah, un hombre tan hermoso como ella. Compartieron su refugio y su Sangre en un Vínculo completo el uno con el otro. El imperio Cainita creció en la ciudad de Ubar y los dieciséis Cainitas moraron junto a su Padre Oscuro entre los hijos de Seth.

Entonces vino el Diluvio y barrió Ubar. Caín consideró la devastación y las muertes de tantos de sus súbditos y se culpó a sí mismo. Seguramente fue un castigo de Dios por extender la Maldición que le había impuesto, por osar buscar la compañía de otros en su interminable purgatorio. Así que abandonó a sus Chiquillos y a los Chiquillos de sus Chiquillos y se exilió lejos de la humanidad. Doce Cainitas de la Tercera Generación suplicaron permiso para Abrazar, pero sus Sires se lo negaron. Se alzaron y asesinaron a sus Sires en una gran batalla. Caín se enteró de lo ocurrido y al volver encontró la masacre. La visión de sus tres Chiquillos preferidos reducidos a polvo y ceniza lo llenó de rabia. En su ira, pronunció sus maldiciones sobre los doce Cainitas que participaron en la matanza. La única que no fue maldita fue Arikel, la saltadora de toros y escultora, que se había mantenido alejada de la carnicería. A ella, Caín le dijo: «Huye lejos hacia el norte, porque cuando tus hermanos descubran que has escapado de su destino, estarán furiosos». Con ella se llevó la bendición de Caín: no importaría cuánto tiempo estuviese a nuestro lado de la tumba, jamás perdería el gusto humano por la belleza.

La Antigüedad

Arikel se fue abriendo camino, evitando a sus primos y tratando de encontrar su lugar en el mundo. Se topó con el Fundador del Clan Gangrel, Enkidu, y su Chiquillo Ereshkigal en Sumeria. Algunas historias cuentan que ella Abrazó al hijo de Minos, el rey de Creta, antes de acabar en Micenas. En torno a esta época es cuando comenzamos a

ver la influencia de los Chiquillos de Arikel en el mundo. Por ejemplo, sabemos que una Toreador, probablemente la propia Arikel, buscó los afectos del rey Anfión y, gracias a nuestro evidente magnetismo, él respondió al afecto de ella. Niobe le rogó que tomase en consideración su matrimonio, su reino y sus catorce hijos. Y lo sé, es un *shock*, ¡porque realmente *lo hizo*! Le dijo a la Toreador que no podía ir con ella por sus hijos. Así que ella hizo lo que cualquier psicópata chupasangres haría: mató a los hijos de Anfión y lo Abrazó por la fuerza. Según se cuenta, Anfión es el primer Toreador cuyo linaje puede trazarse hasta hoy en día. Bueno, a menos que creas los rumores que he escuchado desde Chicago acerca de Minos. De todas formas, Micenas no sufrió demasiado a los Vástagos. Los Matusalenes lucharon entre ellos por arrebatarse unos a otros las riendas del poder y sólo consiguieron desestabilizar la nación entera. Sus maniobras dejaron a muchos de ellos muertos o en Letargo y a sus siervos mortales perdidos o locos, lo que dejó a la propia Micenas lista para la invasión de los dorios.

Mientras Arikel huía de Sumeria y pasaba tiempo en Grecia, los Brujah trabajaban para construir Cartago y, a la vez, los Ventrue reforzaban su poder en Roma. Después de Micenas, aparecieron Toreador en cada nación. Dicen que una Chiquilla de Arikel, una chica llamada Tanit, Abrazada por su belleza y no por su inteligencia, siguió a Troile, el Fundador de los Brujah, como su amante. Otros dicen que los Toreador nunca caerían tan bajo, pero alguien tuvo que enseñarle a Troile y su prole el arte de dar forma a las emociones, ¿no crees?

Mientras tanto, los Toreador de Roma, escarmentados por sus experiencias en Micenas, hicieron sencillamente todo lo que pudieron para sobrevivir. Los Ventrue los apreciaban, en parte porque no hacían peligrar la dinámica de poder que los Sangre Azul habían aprendido a manipular y promover, pero también por su amor por la belleza, el arte y la arquitectura. Los Toreador alentaron las artes mientras que los Ventrue alentaron las infraestructuras. Roma se convirtió en un centro de cultura y aprendizaje, un lugar seguro (bueno, tan seguro como puede ser cualquier lugar) que atraía a la gente.

No me malinterpretes. Puedes haber escuchado a algunos engreídos y vanidosos Vástagos escupir esa frase de los "amos secretos", que los vampiros son de alguna manera responsables de la historia de la humanidad. Es un cuento adorable, querido, pero sencillamente no es cierto. Apenas podemos mantener el control de nuestra sociedad sin que las cosas se dividan en "Sectas", "coteries" y demás. Así que, ¿cómo podríamos controlar a la *humanidad*? Por supuesto, hay maneras en la que los nuestros pueden ejercer mucha influencia sobre una *única* persona mediante la manipulación emocional y mental. Sin embargo, en mi experiencia las métodos más sencillos son los mejores. Actuamos como mecenas en las artes. *Pagamos* por ello, querida. En realidad es *muy* fácil amasar una fortuna como Cainita.

Pero divago. Como siempre, al final llegó la guerra. Llegó el inevitable conflicto entre Cartago y Roma, y ganó Roma. Pero la obsesión de los Ventrue con los Brujah nos salió cara a todos.

Como dije antes, los Vástagos nunca fueron los "gobernantes" de Roma. Operaban en las sombras, haciendo cosas aquí, matando gente allá. Dado que los Ventrue estaban pasando todo su tiempo concentrados en construir un imperio y su rivalidad con los Brujah, ¿quién sabe si perdieron la oportunidad de cortar la garganta adecuada y detener el ascenso del cristianismo? Probablemente no, pero podrían haber hecho nuestra existencia mucho más sencilla si lo hubiesen hecho. Aparentemente, no prestaron atención al pequeño culto místerico hasta que los fervientes y recién nacidos cristianos adivinaron nuestra debilidad y quemaron a muchos Vástagos romanos hasta reducirlos a cenizas.

Tras el fuego vino una década de emperadores que se pelearon por Roma como si fuese su última dosis de droga. Un puñado de Antiguos engreídos pueden decir que este emperador fue un peón Ventrue o que aquel otro estaba comprometido con los Toreador, pero ¿quién sabe y a quién le importa? Fue un completo fiasco y nadie salió ganando salvo los cristianos. Sí, no tengo ni idea de cómo convirtieron en el último momento a Constantino, pero les salió muy bien. Y si las historias son ciertas, no hay *forma* de que estuviésemos involucrados en ello. Dicen que, en el campo de batalla, tenía una linterna que contenía un fragmento del Sol. Es posible, supongo, pero espero de todo corazón que esté encerrada en el sótano del Vaticano fuera del alcance de cualquier persona realmente piadosa.

Y Bizancio se convirtió en Nova Roma, ¿has *visto* tú ese lugar? Cariño, los Toreador estuvieron ahí como pequeños chupópteros en un banco de sangre. Los Ventrue se quedaron en Roma, como los cretinos obstinados que son. Y por descontado, *nosotros* fuimos los malos por marcharnos.

La Edad Oscura

La caída de Roma fue algo lento para la estimación mortal, pero para los Vástagos sucedió en un abrir y cerrar de ojos. Conforme el imperio colapsaba, los Gangrel, Brujah y Tzimisce se abrieron paso a través de su cadáver asesinando a todos los Ventrue que encontraron a su paso al tiempo que socavaban Roma poco a poco. Con los Ventrue ocupados, quedaron los Toreador para recoger lo que pudieran y huir mientras hubiera tiempo. Ellos hicieron todo lo que pudieron para rescatar y preservar todo lo posible de los conocimientos y el arte de Roma antes de que ardiese, quedase enterrado o lo jodieran (o cualquier otra cosa que los desagradables bárbaros fuesen a hacer con ello).

No había nada que hacer salvo aprovisionar y preservar el conocimiento, y esperar un renacimiento de la razón y



la cultura. Por otra parte, los Vástagos por fin aprendieron a sobrevivir bajo las narices de la Iglesia Católica. Dado que la mayoría de los eruditos de ese tiempo eran monjes que vivían en monasterios, se volvió necesario moverse entre hombres de Dios. Muchos de ellos nunca se enterarían pero, por supuesto, algunos llegaron a disfrutar de los beneficios de la Sangre o llegaron a ser solicitantes voluntarios de la carne inmortal de los Toreador.

Debes pensar que la Edad Oscura debió ser una época aburridísima en la que ser un Vástago. Quiero decir, aún no había castillos para interpretar dramas góticos y Europa era básicamente sólo plagas y herejías. Evidentemente, estás en lo cierto, si no fuese por el resto del mundo. En Oriente Próximo estaban perfeccionando el álgebra y haciendo un arte fascinante. Quiero decir, estaban Salianna y sus Cortes del Amor jugando a la caballería y al amor cortés, pero bastantes Toreador decidieron abandonar Europa por completo en favor de Oriente Próximo, o del sur, hacia África.

En Bizancio, los Toreador trataron de mantener viva la idea de un verdadero imperio, de una cultura y sociedad más amplias. Los bizantinos, al menos, apreciaron y valoraron las lecciones que los Toreador les impartieron. Tras mantenerse fuertes durante muchos años, en el 1204, las puertas de Constantinopla fueron finalmente atravesadas, no por los sarracenos sino por los cristianos. Escuché rumores sobre que los Giovanni estuvieron estrechamente implicados en la cruzada que terminó por romper sus defensas, pero no sabría decirte qué podría querer un puñado de incestuosos necromantes de la última luz de Nova Roma. Dicen que las calles se tiñeron de rojo con la sangre y puedes estar seguro de que pertenecía tanto a la Estirpe como a la Grey.

Sea como fuere, antes de pasar a otra cosa, aclaremos primero algo. Sí, estoy seguro de que hubo Toreador involucrados en el tráfico de esclavos. Muchos Toreador tenían sentimientos encontrados sobre el tema, algunos lo veían como algo poco diferente a crear Ghouls. Otros veían una gran diferencia entre crear uno o dos Ghouls de confianza y esclavizar a toda una raza a través de la violencia. Hubo Toreador que trabajaron para luchar contra el esclavismo, pero tuvieron que luchar totalmente a contracorriente.

La mayoría de los Toreador de África estaban, como siempre, fascinados por las sociedades. Las pequeñas cosas que conforman la vida de una persona, que ni siquiera los mortales consideran. Y su arte. La gente de África era capaz de crear grandes obras de arte, bellas tradiciones y maravillosas leyendas y relatos. ¡Tantísimo arte! El bògòlanfini maliense y las máscaras ceremoniales de los dogones, las tallas de esteatita de los shonas de Zimbabue y mucho más. Quiero decir que África es tan grande que cómodamente podría albergar a la mayoría de masas terrestres del resto del mundo. Hay tantas culturas y civilizaciones diferentes a lo largo de todo el continente que uno podría pasarse siglos explorándolas to-

das. Y después de que Europa comenzase la colonización, el estremecimiento del encuentro de culturas produjo arte incluso más increíble. Mira los palanquines figurativos ghaneses o los ataúdes abebuu adekai para ver lo que quiero decir.

De algún modo, los Toreador se congregaron en Nigeria, en un lugar llamado Eredo de Sungbo. Abrazaron a los lugareños, los convirtieron en Ghouls y se mezclaron con ellos" y, por lo que he oído, fue el centro de la cultura Toreador en el continente hasta bien entrada la década de 1980.

El Renacimiento y la fundación de la Camarilla

¿Recuerdas lo que dije de que hubo Vástagos que se escondieron dentro de la Iglesia? Bien, en algún momento en la primera década del siglo XIII, la Iglesia decidió erradicar grupos de herejes, lo cual parece algo inofensivo, ¿verdad? Déjales meterse con el dogma de algún otro y quizá nadie note al tío pálido de la esquina que se está bebiendo al monaguillo. Los Toreador alentaron la formación y crecimiento de una pequeña secta dentro de la Iglesia llamada la Inquisición. Una de las mayores bajas provocadas por la Inquisición fueron las Cortes del Amor y, específicamente, la de Esclarmonde, la Reina del Amor de Toulouse. ¿Sería cursi decir que les salió el tiro por la culata?

Pero al final mereció la pena, ¡porque condujo al renacimiento de la razón y la cultura! Podríamos discutir acerca de que la primera pizca de razón fue que la Estirpe finalmente se uniera lo suficiente para sentarse y redactar unas pocas reglas que deberían haber estado ahí desde el principio. La Convención de Thorns fue, esencialmente, el Pacto de Versalles de nuestra especie. Puso a un lado la sangrienta Jyhad y castigó a los perdedores por sus crímenes, al tiempo que, siendo honestos, no lidió con los problemas que iniciaron la revolución en un primer momento.

De los siete Clanes que construyeron la Secta, los Toreador fueron sin lugar a dudas uno de los más vitales fundadores, si no *el que más*. Los Ventrue están hechos para los trapicheos en los que si unos ganan otros pierden. Nosotros estamos hechos para la diplomacia. La Camarilla puede no ser luminosa en sí misma, pero es una gran conductora de nuestra luz. La norma más importante que la Camarilla instituyó, y la de mayor sentido común, fue la Mascarada. Es cierto, hubo que esperar hasta el siglo XV para que se diesen cuenta de eso. E incluso entonces, a Rafael de Corazón y a los Toreador nos costó convencer al resto de la Camarilla para que la pusiese realmente en práctica. Yo no soy quien para decir que la Estirpe no existiría a día de hoy sin nuestra guía. Podría decirse así y, ¿quién soy yo para discutirlo? En todo caso, los Toreador fueron capaces de mezclarse completamente con los mortales sin que un Tzimisce demasiado entusiasta partiese a nadie por la mitad por una ofensa imaginaria.

En cuanto al resto de la era, fue gloriosa. Artistas, pensadores y *oh*, la imprenta. Habrás oído a los Toreador fanfarronear acerca de Abrazar a algunos de los artistas más icónicos de este período, pero dudo seriamente que alguien fuera lo suficientemente estúpido como para arriesgarse a exponerse así. Los artistas más reconocidos eran instituciones que gestionaban establos de aprendices que estaban increíblemente dotados por sí mismos. Un buen número de obras maestras fueron obra de muchas manos bajo la dirección de un genio cuyo nombre aún pervive. Estoy seguro que una buena cantidad de esos dotados aprendices fueron Abrazados por un admirador Toreador.

A medida que la población creció en toda Europa gracias a los avances en salud e higiene, la población vampírica también se disparó. Rápidamente, fue obvio que el número de hijos de Caín había crecido demasiado para su mundo.

El Nuevo Mundo

Fue una suerte para todos los involucrados que entonces los exploradores descubrieran las Américas. Bueno, excepto para los habitantes nativos. Puede que Cristóbal Colón no fuese el primer europeo que pisó el nuevo continente, pero como pasa con Elvis y el *rock and roll*, sin duda él lo popularizó. No pocos Vástagos formaron parte de los nuevos y amplios esfuerzos de colonización y exploración, y un número significativo fueron Toreador. Una nueva tierra con vastos imperios de gente que creaba formas de arte completamente diferentes, poseía nuevas filosofías y albergaba nuevas criaturas y experiencias. Igual que en África, los Toreador encontraron un increíble filón de humanidad donde los demás europeos (tanto Vástagos como ganado) vieron recursos a explotar y obstáculos a convertir o derribar. ¡Fue como una llama para una polilla! Los Toreador no pudieron resistirse.

Los primeros Toreador se movieron a lo largo de los vastos imperios de los pueblos nativos, aprendiendo e integrándose en las culturas del Misisipi, la liga iroquesa y los ojibwa en el norte y los nahuas de Mesoamérica. Me pasé una noche escuchando a un viejo Toreador divagando sobre un imperio perdido en el Amazonas, pero seré honesto, no recuerdo demasiado de lo que dijo. Los Toreador pronto se horrorizaron cuando las enfermedades europeas arrasaron grandes franjas de civilización en el continente. Los colonos puritanos y sus increíblemente opresivos valores también los horrorizaron. No lo suficiente para volver a Europa, pero lo suficiente para provocarles una fuerte sensación de *déjà vu* de la Edad Oscura.

Con el tiempo, se construyeron las colonias y fueron tomando su propia identidad. La Revolución Estadounidense dividió al Clan; mientras los jóvenes Vástagos de las colonias optaron por apoyar la revolución, los Antiguos se opusieron a ella. Ambos bandos estaban fascinados por las inflamadas

pasiones del ganado y ninguno pudo negar que el mundo era mucho más interesante cuando el humo se disipó.

El fuego de la pasión estadounidense generó unos cuantos siglos turbulentos. No mucho después de la revolución (para un Vástago, al menos) la Guerra de Secesión partió el país por la mitad y, de nuevo, los Toreador se encontraron divididos. Debido a nuestra profunda implicación en la sociedad mortal, muchos Vástagos se vieron incapaces de reconciliar su lealtad con sus amigos o familia mortales con las demandas de sus Sires. Los Vástagos más viejos sintieron ecos de las mismas pasiones que provocaron la Revuelta Anarquista y estrecharon su control sobre sus Chiquillos. Eso inflamó las cosas y provocó pequeñas erupciones de una guerra abierta entre la Camarilla y el Sabbat en los mismos campos de batalla donde los mortales luchaban hermano contra hermano. La inmortalidad no proporciona necesariamente la habilidad de aprender del pasado, querido.

El siglo xx

Es fácil resaltar el 1900 como el siguiente gran cambio, pero la verdad es que las cosas cambiaron casi una década antes. La Exposición Universal de 1893 fue realmente el inicio de la era moderna. La gloriosa Ciudad Blanca [N.d.T.: Nombre del recinto de la exposición universal de Chicago] de la feria presentó al mundo artistas, poetas, asesinos en serie y científicos que pregonaban desde la noria hasta las lámparas fosforescentes. Ahí fue donde realmente comenzó el amor de EE.UU. por el espectáculo. En aquel momento, Chicago era una utopía para la Estirpe, ya que gracias al increíble fluir de humanos que entraban y salían de la ciudad a causa de la exposición resultaba increíblemente fácil esconderse y Cazar. Los Vástagos de Chicago todavía dan lustre a la reputación que su ciudad se ganó ese verano.

Conforme pasó el tiempo, el mundo entero siguió el ejemplo de las grandes ciudades que competían por esa exposición. Industrializaron, marginaron y despersonalizaron todo mientras reclamaban cada vez más innovación, cada vez más nueva y más rápida. La gente quería una gratificación inmediata y la tuvo. El inicio del siglo trajo malestar y desilusión a los Toreador, porque temían que las grandes ciudades anónimas aplastaran la chispa de la humanidad. Pero estaban equivocados. Llevó a la gente a construir cosas más grandes y ruidosas y a crear expresiones de la belleza humana más dinámicas. Tomaron las mismas herramientas de la automatización y las convirtieron en plataformas para el arte y la autoexpresión. Por supuesto, la humanidad también gritó y se abrió paso a través de una Gran Depresión, dos Guerras Mundiales y otras cuantas menores, pero abrazaron el amor libre e hicieron posible que la voz de todo el mundo fuese escuchada. Lo que nos lleva a este momento, ¿verdad?

Las últimas tendencias

Ésta es la era de los Toreador. Y, ¿acaso no eres afortunado de estar aquí para gozar de ella? No hay otro Clan más preparado para el siglo xxi. La cultura se ha democratizado tanto que una palabra bien colocada en una red social puede transformar a alguien por completo. Uno puede elevar a cualquiera hasta hacer de él una celebridad o hundirlo en un abismo de ridículo o anonimato en un instante. Al mismo tiempo, el ciclo de la memoria mortal gira más y más rápido, precipitándose hacia adelante a una velocidad vertiginosa. Una superestrella puede ser olvidada si no aparece en las noticias durante unas semanas. Las tendencias se miden en minutos. Los regímenes se alzan y caen tan rápidamente como se enfría un cadáver antes de que los medios puedan cubrir la noticia. Al mismo tiempo, la cultura ha quedado definida por esta extraña atemporalidad. La marea memética de Internet arrastra desechos invisibles a diario, atrayendo atención viral sobre artistas y músicos olvidados. De repente, una canción de los años 30 está en el *top ten* y todos los jóvenes comparten *gif* animados de Bogart y Bacall. Con la misma rapidez nadie se acuerda de esa canción y estamos escuchando un *remix* de una parodia de un éxito pop coreano que se lanzó por la mañana. Todo se mueve a un ritmo arrollador que confunde sin remedio a la mayoría de Antiguos, dejándolos totalmente desfasados. Ni siquiera pueden empezar a lidiar con la extraña cultura en la que está envuelta el rebaño. Pero para nosotros el mundo está por fin alcanzando el ritmo al que hemos vivido durante siglos.

Caminamos en la belleza

Los Toreador estamos solos en el mundo vampírico. No quiero decir que seamos mejores que los demás Clanes (aunque por supuesto que lo somos; ¿has *hablado* con ellos?), pero cuando Caín estaba llevando a cabo sus preciosos y pequeños castigos, aparentemente decidió no incluirnos. De hecho, Caín le dio a Arikel una *bendición* porque ella fue la única que no quiso involucrarse en el asesinato de la Segunda Generación: los Toreador nunca pierden su gusto por la belleza humana. Combinado con nuestros sentidos preternaturales puede ser un pequeño problema porque puede distraer un poco, pero vamos a sopesar nuestras opciones, ¿de acuerdo? El Abrazo podría habernos retorcido hasta que pareciese que alguien hubiese aparcado un taxi sobre nuestras caras o podríamos quedarnos embelesados por un mortal hermoso en un club.

Estoy seguro que es diferente para ti, pero es difícil describir la sensación que siento cuando me topo con algo sublime. Ya sea una persona hermosa, un trabajo artístico o una canción brillante, es como si no pudiera ver nada más. El resto del mundo se esfuma hasta que sólo existe esa cosa. Supongo que

debe ser irritante para los idiotas con los que hablaba hace un momento, pero eso no es importante. Ni siquiera puedo recordar sus nombres. Sólo sé que debo moverme al ritmo de la música, el fluir del sonido a mi alrededor es tan sustancial que casi puedo verlo. Si entorno los ojos *puedo* ver los giros de los sonidos arremolinándose en el aire. Los arpegios siguen desplegándose, expandiéndose y replegándose sobre ellos mismos como un origami auditivo. Yo bailo y el mundo se encoge hasta el punto y contrapunto del ritmo. Nada más importa. Entonces la canción acaba y me entero de que la pista de baile está vacía y mis amigos están tratando de evitar que un resuelto cazador me vuele la cabeza y ni siquiera sé por qué.

Portando la máscara

La mayoría de los Vástagos juegan a ser humanos de una forma superficial. Evitan atraer una atención indebida y mantienen la Mascarada de las formas más convenientes posibles sin descender al fango de las relaciones con mortales. Permanecen con el rebaño de la humanidad sin formar parte de él. Los Toreador no pueden soportar esa distancia. La belleza de la vida, el genio de la humanidad, no puede verse a distancia. Diluimos las líneas entre depredador, amante, familia y presa.

La mayoría de los Toreador mantienen una presencia constante en el mundo de los mortales. Me gustaría ir tan lejos como para decir que la mayoría de nosotros consideramos que los mortales son más auténticos, fiables, vitales y constantemente sorprendentes que los Vástagos. Excepto, quizás, los yonkis. Ellos son casi exactamente como los chupópteros, salvo que cuando por su culpa haya una redada en tu refugio a las dos de la tarde, no lo habrán hecho adrede. Eso no quiere decir que te vayas a sentir mejor cuando te pongas a arder incómodamente delante de unos fornidos hombres de uniforme, pero fue sin querer.

Bastantes Toreador construyen elaboradas identidades mortales, vidas enteras que pueden usar durante décadas. Se rodean de amantes, amigos y conocidos que no están al tanto de las, digamos, "predilecciones oscuras" del Toreador. Otros vuelven a las familias que tenían antes del Abrazo y Vinculan a sus cónyuges e hijos con pequeños sorbitos de Sangre para conservarlos cerca y mantener el secreto. Es prácticamente imposible convivir con alguien sin que él o ella sepa que eres esencialmente un cadáver durante el dia. Si tratas de mantener secretos como ése, un día llegarás a casa y te encontrarás que te han preparado una intervención para que habléis de tu problema con las drogas, si tienes suerte. Otros ven su red de relaciones mortales como obras de arte. Crean historias cuidadosamente orquestadas y manipulan con precisión sus círculos sociales para crear un efecto o reforzar un tema.

Al mismo tiempo, el ganado es un espejismo, un poético ideal embellecido por la nostalgia y nuestros sentidos agudizados de forma sobrenatural. La Bestia enroscada en nuestro pecho es más que una salvaje ansia de sangre. Es un *amplificador*. Nuestras pasiones arden como el fósforo y nuestra decepción es un frío trago amargo. No hay un estado de referencia para la mayoría de los Toreador, existimos en las cumbres y las simas de la emoción. Cada momento con los mortales es una invitación al dolor, la culpa y la depresión, tanto que los amamos hasta que algo se rompe y entonces nos duele y rogamos más.

La cuestión es, querido, que los mortales son amor y belleza y todas las cosas que brillan más que el Sol que nunca volveremos a ver. Son una droga. Y lo realmente interesante es que también *contienen* una droga. Pero no mezcles esas drogas. Lo sé, estoy malgastando mi tiempo aquí, tendrás que aprenderlo por ti mismo. No te alimentes de la gente a la que amas. Sería demasiado y te perderías en ello. La peor sobredosis de keta que sufrirás. ¿Ese sentimiento palpitante y revelador, ese desplazamiento y la forma en que las cosas se convierten en otras cosas que de alguna forma son ambas cosas? ¿Cuando recobres el sentido y te encuentres cubierto con la sangre de tu novio y su chispa se haya desvanecido y no puedas hacer nada salvo lamer la sangre de tus manos?

No soy quién para decirte "te lo dije", pero desearás haberme escuchado.

Baño de sangre discotequero

Los Vástagos son muy extraños. La paradoja del animal social transformado en el depredador definitivo los hace ferozmente territoriales, pero también incapaces de alejarse de las únicas criaturas capaces de entender su existencia. Los otros Clanes Abrazan por todo tipo de razones. Los Ventrue podrían Abrazar a un joven y prometedor alumno de empresariales o un Gangrel errante podría escoger a una chica que se defendió sola en una pelea de bar en Idaho o algo así, pero los Toreador escogemos artistas, inadaptados y gente interesante o maravillosa. Nuestro jardín está lleno de flores preciosas y venenosas.

Cuando los demás Vástagos quieren desinhibirse se vuelven hacia nosotros porque organizamos las fiestas más *espectaculares*. Nadie quiere ir a una fiesta en la Capilla Tremere local, querido. Pretenden estar por encima de los mortales, *más allá* de ellos, pero internamente todos quieren ser uno de los chicos populares tanto como cualquier otro y harían cualquier cosa por una invitación a una de nuestras reuniones. Sólo quieren sentir que ese flujo salvaje les recorre de nuevo. Imagina que toda tu existencia es una fotografía en blanco y negro, desaturada y pálida. El único color real son latidos de rojo ardiente bombeando a través de una vena. Para algunos cuyas noches son así de pálidas, las celebraciones Toreador son absolutos mundos fantásticos de colores psicodélicos. Son pequeños niños de madera que han sido invitados a la Isla del Placer.

Aquí está el secreto, querido. Nuestras fiestas no son *sólo* sibaritas demostraciones de hedonismo. Si no eres cuidadoso, acabarás con sombrero de tonto de capirote. Sí, lo ha-

rás. Los exuberantes y espléndidamente decorados salones de los Toreador son su propio campo de batalla, no menos letal que un oscuro callejón o el foso de los gladiadores. Las heridas infligidas pueden no desangrar a los combatientes, pero pueden ser igual de fatales. Porque, para ser un grupo de mortíferos asesinos, los Vástagos son sorprendentemente reacios a luchar. Siempre me ha fascinado lo rápido que los mortales tiran por la borda sus vidas a causa de cosas ridículas y estúpidas y cómo los celosos Antiguos protegen las suyas cada preciosa noche, a pesar de que han vivido tres o cuatro vidas mortales. Lo sé, he escuchado el argumento de "tienen más que perder", pero no estoy de acuerdo. La escasez da valor. Es por eso que todo el mundo quiere reservar una mesa en Dorsia. Porque no pueden tenerla.

Tienes que entenderlo. Incluso en una ciudad como Londres o Nueva York, la escena vampírica es pequeña e incestuosa. Es como vivir en un pueblo. Todo el mundo se conoce y, aunque los muertos pueden viajar rápido, los rumores son más rápidos. Lo peor (¡o lo mejor!) de una fiesta es que puedes perder la pelea incluso antes de que la noche haya empezado. El primer ataque es un pequeño y almidonado sobre o un brillante *flyer*. Las invitaciones se mandan y los sueños se rompen. Quedar fuera manda un mensaje, ¿no es así? Ser excluido es suficientemente malo, pero que te dejen de lado cuando todo el mundo te pregunta si vas a ir... Eso te hace ver dónde estás y les hace ver a todos *los demás* dónde estás.

Puede parecer algo insignificante, pero en una sociedad tan aislada como la nuestra puede, a todos los efectos, dejarte desamparado. Otros Vástagos te dan la espalda sin saber siquiera por qué, sólo para evitar terminar también aislados. El filo también puede cortar en la otra dirección. Si no invitas a los invitados adecuados a tu fiesta o si alguna estrella brillante a la que has invitado no se molesta en aparecer... o peor, programa una fiesta para la *misma noche*... Lo sé, es complicado y terrible y *completamente injusto*, pero acabarás igual de jodido. La cuestión es que el mundo de las fiestas Toreador es una forma tan efectiva para jugar al juego de la prestación como cualquier Elíseo o intriga de Primogénitos. Da la fiesta correcta, orquesta el momento correcto entre dos Vástagos y entonces asegúrate de que sepan que sabes que no habría ocurrido sin ti. Ambos te deberán favores que podrás cobrarte a su debido tiempo.

Por supuesto, es habitual que un anfitrión provea refrescos para sus invitados. Incluso eso puede fortalecerte si eres observador. Observa a los invitados y mira qué recipientes prefieren. Puedes aprender mucho sobre cualquiera viendo cómo trata al ganado y de quiénes prefiere beber. Especialmente de los Ventrue, con sus caprichosas restricciones dietéticas. Ser capaz de procurar delicias raras e ilícitas o de controlar los suministros puede ser una significativa ventaja en sí misma. Pero por el amor de Caín, no trates de usar esto como una oportunidad para colar algo de tu Sangre



en el suministro. Un Tremere paranoico *analizará* la sangre y te pillará. No lograrás Vincular a toda tu fiesta y la reputación que adquirirás será menos valiosa que las cosas que puedas aprender cuando los Vástagos se sueltan la melena.

Gremios y jerarquía de Clan

Si metes a dos vampiros en una habitación durante cierto tiempo, surgirá una jerarquía. No existe nada parecido a una relación de igualdad dentro de la Estirpe. Lo mejor que puedes esperar es una cierta tregua. Más allá de las amplias estructuras sociales que hemos construido en la Camarilla para toda la Estirpe, todos los Toreador de una ciudad concreta son parte de un gremio, incluso si el gremio se llama "a la mierda los gremios".

Por otra parte, yo no diría que esa jerarquía es precisamente *estable*. Lo que es *de rigueur* hoy, está totalmente *passé* mañana y eso incluye también quién dicta las modas. Socializar es sólo otro juego para muchos Toreador y, realmente, muchos de nosotros no invertimos mucho esfuerzo en él. Básicamente, hay dos tipos de Toreador a los que se les permite aparentar dedicarse a los juegos políticos de la Estirpe: los muy viejos y los muy jóvenes. Los viejos han perdido el contacto con la sociedad mortal, así que se sienten más cómodos rodeados de los suyos. Los jóvenes están fascinados por el vasto nuevo mundo de intrigas y emociones que han descubierto y lo consideran un *asunto muy serio*... Oh, perdón... No pretendía bostezar. Por descontado, algunos de nosotros sabemos que es básicamente como la política del instituto o de una discoteca pero con extraños riesgos. Los jugadores rara vez cambian, así que el juego se vuelve aburrido después de un rato, especialmente cuando hay un flujo constante de nuevos e impredecibles mortales con los que jugar.

Si insistes en prestar atención a los gremios y quieres unirte a sus saraos, éste es el secreto: no parezcas desesperado, querido. A nadie le gusta la desesperación. No puedes ir por ahí con tus *tickets* de bebida y drogas y cosechar un rastro de adoración. Esos días se acabaron. Los gremios son difíciles de precisar porque nos gusta que así sea. Cuanto más totalmente obtusos y aleatorios parezcamos al resto de Vástagos, más nos subestimarán y nos tildarán de frívolos y excéntricos diletantes que resultan absolutamente inofensivos e indignos de su atención. Te sorprendería cuántos Vástagos tan pagados de sí mismos han caído en las mismas mentiras a lo largo de los siglos. Sería gracioso si no fuese absolutamente terrible.

¿Por dónde iba? Gremios. Los gremios son colectivos de artistas y hermandades de Toreador, microclimas de alianzas siempre cambiantes y cultos a la personalidad. No están organizados en el sentido estricto. Bueno, eso no es verdad. Es mejor decir que no están organizados de forma consistente. Uno podría ser el Club Social de los Domingos de Lady Agatha con una Gran Dama y una estricta jerarquía basada en la disposición de los asientos en sus fiestas del té, mientras que otro podría ser un club de lectura de madres de extrarradio sedientas de sangre que compiten por estatus bajo la apariencia de escoger la lectura mensual. Pobre de mí, creo que me he asustado a *mí misma*. Si quieres ganar reputación, un nombre con gancho puede ayudar a que tu grupito llegue lejos. Algo que se enganche en el cerebro y lo reduzca al mínimo sin perder lo esencial. Nueva York tiene sus Muñecas, porque por supuesto lo son, pequeños maniquíes perfectos con estrictas reglas de moda y alimentación. Atlanta tiene un excelente colectivo de hip-hop llamado Undaworld Art Society que gana estatus contratando a músicos nuevos y brillantes. Chicago tiene un grupo de artistas dedicamos al veganismo (*¡Sí, lo sé!*) llamados los Cinco del Matadero.

Habitualmente hay múltiples gremios funcionando en la misma ciudad que comparten miembros haciendo arte, organizando fiestas, *raves*, inauguraciones de galerías y bailes, y generalmente tratan de superarse los unos a los otros. La única vez que los gremios de una ciudad suelen trabajar juntos es cuando se implican en el Gran Baile anual. El Gran Baile se organiza en un lugar diferente en cada continente cada Halloween porque *realmente* nos encanta nuestra ciudad, querido. Es como un matrimonio fallido, *Dios no quiera* que nuestra ciudad parezca dividida por las luchas internas y la política cuando vengan los invitados.

Luces tenues y trucos de espejos

Es muy fácil no tomar en serio a los Toreador por considerarlos simplemente artistas o miembros de la alta sociedad, o ponerlos en alguna otra categoría que simplifique las cosas. La realidad es más difícil de comprender, particularmente para los Vástagos que tienen gran interés en pretender que no es su culpa el haberse alejado del ganado. Es mucho más fácil pretender que los Toreador son criaturas crédulas, locos que juegan a sus juegos de salón imitando bobamente el espíritu de la humanidad, de lo que sería admitir que los supuestos Degenerados podrían aún tener algún indicio de su chispa vital.

La gracia salvadora de la humanidad es que puede crear y apreciar la belleza en sí misma. Nosotros (e incluyo a la Estirpe y a la Grey en esto) somos las únicas criaturas en este planeta que sabemos a ciencia cierta que podemos detenernos y apreciar la belleza del mundo. Un león no se para a apreciar la fluida agilidad de una gacela. El tiburón nunca hace una pausa ante el sinuoso destello de un banco de peces. Aunque nosotros, como especie, hemos provocado una destrucción terrible, también podemos crear. Apreciamos la sublime belleza de todo lo que hemos destruido. Erigimos monumentos a las vidas que quitamos, las luces que apagamos para siempre. Tenemos la capacidad de arrepentirnos y la increíble capacidad de encontrar goce en la pena de la pérdida.

Una de las razones por la que nosotros como Clan hemos llegado a estar intrínsecamente ligados al arte y la artesanía es que el arte es belleza. No trata de reproducir exactamente una cosa. El arte destila aquello que trata hasta su esencia más pura. Distorsiona el hecho y lo convierte en verdad. El arte es una expresión de nuestra humanidad y nuestra gracia. Es filosofía y comunicación. El arte es humanidad y es el centro de todo lo que hacemos y todo lo que somos. No me refiero al arte actual y dirigido, como escultura, pintura, poesía o música. No hay nada malo en expresarse a través del medio que decidas, pero eso es sólo una pequeña parte de lo que significa ser Toreador. Es meramente un idioma que hablas. Hay arte en *ser*.

Pongamos a Marilyn Monroe como un ejemplo de lo que quiero decir. Fue una luz brillante, preciosa y reluciente. Fue un icono, una diosa. La encarnación del glamour, la elegancia y la gracia seductiva. No era un ser humano, era una obra de arte. Puede que la persona tras la máscara fuese un simple humano con manías y defectos, pero cuando Norma Jean se *convirtió* en Marilyn Monroe, literalmente se transformó. Cuando la carne, hueso y las demás minucias que componen una vida son barridos por el tiempo, el arte permanece. Ésa es la verdad de la humanidad, nuestra alma es lo que permanece cuando lo efímero se ha ido.

En algún momento del pasado siglo, todo se puso del revés. Las torres de marfil se rompieron y todos los lunáticos se hicieron cargo de los manicomios. El arte finalmente ha adquirido, al menos, la *ilusión* de la libertad. Todo ha sido democratizado en el sentido más puro de la palabra. Todo el mundo, desde la debutante ricachona de alta cuna hasta la más humilde rata callejera grafitera, puede acceder a los mismos eventos para expresarse. Internet iguala, al menos en apariencia, las oportunidades entre los mortales, pero sólo los Nosferatu y los Brujah parecen contar con la mitad de jóvenes Vástagos realmente hábiles con la tecnología de los que nosotros tenemos en nuestras filas. Una chica en su dormitorio puede tocar la guitarra y lograr una multitud de seguidores de todo el mundo. Una ola de atención en las redes sociales puede seguir a el viaje de un grafitero por todo el país mediante un portfolio fotográfico conjunto.

Y el arte puede ser liberado de los grilletes de una persona o ser atado aún más en corto en función de los deseos del artista. Para nosotros es maravilloso, porque podemos seguir liberando nuestro arte, seguir *conectando* con aquéllos que lo comprenden, sin tener que *ser* físicamente "el artista". Es muy bueno para la Mascarada. Nadie sabe quién está detrás de la cuenta que postea intrincada música de clavicordio que nos recuerda mucho a los maestros barrocos. ¿No es asombroso cómo se parece esta pintura a las de Miguel Ángel? Es casi como si el propio maestro hubiese enseñado al artista. Un Toreador puede permanecer activo, vital y presente en una procesión de nombres de usuario a través del tiempo sin que nadie haya visto jamás su cara. Un vampiro podría convertirse en todo un movimiento artístico sin que nadie pestañease.

Puede ser muy difícil conservar esa bella fachada. Volvamos a la brillante diosa de la que hablábamos antes y a lo que le pasó a la pobre Norma Jean. Es peor para los Toreador. Sentimos todo con mucha intensidad, gracias a la voracidad que nos hace seguir funcionando. Nuestros sentidos son demasiado potentes. Oímos cada palabra que se dice a nuestras espaldas, percibimos cada mala mirada que nos echan. Lo único que a la gente le gusta más que un icono al que adorar es destruirlo. Es difícil pretender que todo es perfecto cuando tu mano es besada por labios en los que aún gotea el veneno que te han lanzado. En tu mejor momento, flotas en una neblina de adoración, pero no pienses ni por un instante que tus admiradores no te destrozarán como una manada perros salvajes a la más mínima provocación. Bailamos en el filo de la navaja. Es fácil resbalar y nadie estará ahí para evitar que te caigas. Muchos Toreador no son tan perfectamente estables como yo.

Pero no olvides que también puede encontrarse belleza en las profundidades.

Unas palabras acerca de la oveja negra

Imagina que tienes un montón de niños con problemas con sus padres. Ahora imagina que le das a esos niños un arma cargada, los sueltas en una sociedad que hace que *El señor de las moscas* parezca una comuna *hippie* y les enseñas que deben tratar de impresionar al padre ausente definitivo. Mézclalo con el club *fetish* menos higiénico del mundo y tendrás el Sabbat.

No es algo de lo que se hable en el Elíseo, pero en realidad los Toreador también fueron fundamentales en la formación del Sabbat. ¿Qué puedo decir? Albergamos multitudes, y los artistas son, ante todo, apasionados en sus creencias. Los Antitribu que conozco me recuerdan a una versión delirante de Jackson Pollock, quien desapareció durante una cena para estrangular a un crítico de arte bajo la mesa.

No me mires escandalizado, cariño. *Por supuesto* que aún estamos en contacto con los Toreador que eligieron "la Espada de Caín". Son bienvenidos a nuestros Grandes Bailes y carnavales. Si te portas bien quizá te lleve conmigo la próxima vez que vaya a esa pequeña y maravillosa cafetería y podremos escucharlos debatiendo sobre política durante, oh, *horas*. Filosóficamente son un poco raros, pero la *pasión* es positivamente sexual. Son sádicos y su arte está en el lado visceral, pero no son animales. Algunos lucen los trajes más elegantes y hermosos mientras trinchan a sus víctimas, piensa en ello.

Algunos de los más interesantes pensadores son independientes que franquean los límites de la sociedad "formal" o la abandonan totalmente. Es bueno salir de tu zona de

confort de vez en cuando. Te ayuda a mantener la perspectiva, siempre que puedas recordar que *son* extremistas religiosos que alegremente Abrazarían o matarían un vecindario entero si creyeran que eso los haría estar más cerca de la respuesta a la pregunta "¿qué es lo que haría Caín?".

¿Quién sabe? Quizá algún día algunos vengan a jugar con nosotros en la Camarilla y traigan sus adorables ideas con ellos.

Personajes y Rasgos

Conceptos

Alma de la fiesta

Eres la luz más brillante en las mayores fiestas. Conoces a todo el mundo y todo el mundo *está muy seguro* de saber quién eres. Eres tan ingenioso, tan bello, tan *increíble* y *fabuloso* y unos cien adjetivos más que usa la gente cuando describen a la persona que conocieron la pasada noche. Si tan sólo pudiesen recordar tu nombre... Confías en tu Presencia para recibir la atención que nunca tuviste en vida, pero se desvanece tan pronto como te has marchado al igual que tú. Ellos no te recuerdan la siguiente vez que te ven y eso *duele*, así que pase lo que pase a continuación no es tu culpa, no del todo.

Celebridad anónima

Hay poder en la fama. Tienes cierto poder para dar forma a tu mundo sin el reconocimiento formal de un Príncipe o Primogénito, pero para seguir siendo anónimo debes evitar la diana que inevitablemente está en la espalda de los líderes. Tu arte es efímero, podría incluso romper la Mascarada si cayera en las manos equivocadas. Tu *app* ha pasado por muchos de los Vástagos más tecnológicos de la ciudad, una *app* de realidad aumentada vinculada a unas coordenadas GPS. Cuando se usa la *app* en una localización determinada, es posible ver una pintura fantasmagórica en 3D a través de la pantalla del *smartphone*. Algunas son eventos de relevancia histórica para los Vástagos de la ciudad, mientras otras son críticas o parodias de diversas personalidades de la sociedad vampírica local.

Cronista de los caídos

Desde antes de tu Abrazo, te han fascinado las diferentes culturas y civilizaciones. Sabes en tu interior que tu *raison d'etre* es catalogar y registrar las historias antropológicas de los pueblos del mundo según se alzan y caen a través de los siglos. El saber nodista te fascina, pero no más que las culturas aisladas de los melungeon o los imperios precolombinos amazónicos. Quieres escuchar las historias familiares de todo el mundo, mortales e inmortales, y recorrerás grandes distancias para conocerlas.

Guardián

Creen que estás muerto. Están en lo cierto, pero eso no quiere decir que no vayas a velar por ellos. Tu hermana pequeña fue la más afectada. Está haciendo la vida de tu madre aún más difícil de lo que debería ahora que tú no estás. Pero no es justo para ellos ser arrastrados al mundo en el que vives. Ahora que sabes qué se mueve en la noche, no puedes dejar que se las arreglen solas. El vecindario cuida de tu familia. Eso es bueno, así que haces lo que puedes para velar también por ellos. Lucharás por este territorio para evitar que monstruos como tú depreden a *tu* gente. Pero es tentador, ¿verdad? Están justo ahí y sólo sería un *poco* de sangre...

Propagandista

Eras un estudiante de cine cuando te atraparon. No estaba planeado. No eras más que otro Cabezapala carne de cañón, pero de alguna manera sobreviviste. El Sabbat mantiene su propia versión de la Mascarada, por descontado, pero has encontrado una forma de conseguir la historia que vives cada noche. Documentas la opresión de los Antediluvianos. Ayudas a mostrar las virtudes de la Espada de Caín a través de tus vídeos. Por supuesto, son muy populares entre el Sabbat, pero el propósito real es una herramienta de reclutamiento y un arma. Se los pasas furtivamente a los Anarquistas o los preparas para emitirlos en pantallas públicas de ciudades Camarilla antes de un asalto. Siembras el miedo y la discordia y quizá, sólo quizá, le abres los ojos a alguien.

Publicista

Creciste con Internet, así que los extraños nuevos patrones de socialización que desconciertan a la mayoría de Vástagos son tu segunda naturaleza. Cuando estabas vivo, estabas especializado en ayudar al público a olvidar las meteduras de pata de celebridades (o en asegurarte de que las recordasen, dependiendo de para quién trabajases). Originalmente, tu Sire te convirtió en Ghoul para ponerse al día con el mundo moderno, pero lo convenciste para que te Abrazase y ahora le ayudas a encontrar errores y ventajas que pueda usar en su juego de ajedrez político contra los otros Antiguos de la ciudad. Mientras sigas en ascenso junto a ella todo estará bien, pero, por si acaso, tú guardas tus propios archivos. Otros Vástagos han comenzado a recurrir a ti para que los ayudes a acomodar y volver situaciones a su favor. Sabes que antes o después vas a tener que actuar por tu propia cuenta. Sólo es cuestión de buscar la oportunidad adecuada.

Saltadora de toros

El arte de la interpretación siempre ha sido tu pasión. Bailar es la forma en la que has aprendido el lenguaje de tu propio cuerpo, las sutiles palabras del movimiento y la fluida gracia. Los dones de tu Clan te han revelado un vocabulario completamente nuevo y puedes hablarlo más elo-

cuentemente que nunca sin decir palabra alguna. Puedes seducir a un salón entero para que obedezca cada uno de tus caprichos o escurrirte sin esfuerzo a través de luchadores que juzgarán mal tu esbelto y fibroso cuerpo.

Vándalo político

El mundo es una constante lucha entre el progreso y el inmovilismo. Los Antiguos invierten en inmovilismo y el Príncipe y sus lacayos son evidentes herramientas. Tus grafitis y tus *paste-up* son indescifrables para el ganado, pero extraordinariamente inspiradores para los Anarquistas que los ven antes de que el Sheriff pinte encima. Nadie sabe quién eres, y tu Sire (el Primogénito Toreador) quiere que siga siendo así.

Vanguardista

A veces te detestas. Te miras en el espejo y ves al mortal que eras antes de que los hijos de Caín te alzasen e hiciesen de ti uno de ellos. Pero estás trabajando en ello corte a corte e injerto a injerto. A veces parece una lucha constante según tu cuerpo rechaza o cura esos cambios. Los Tzimisce tienen la idea adecuada, pero les falta visión. Si pudieses aprender su Poder, finalmente te librarías de los últimos vestigios del mortal que eras y te convertirías en la obra de arte que *sabes* que yace dentro de ti.

Vieja guardia

Tenías el mundo a tus pies. Hubo un tiempo en el que la élite de la *jet set* venía de todo el mundo para asistir a una de tus pervertidas fiestas. Gastaban cientos de miles en arte que *tú* habías descubierto, luchaban por contratar bandas que *tú* habías descubierto. Tus galerías y salas de conciertos eran legendarias. Por supuesto tú nunca *creaste* arte. Tus artistas y músicos, tus proyectos, *ellos* eran tus creaciones. Eras un hacedor de reyes y un cazador de tendencias. Pero Internet cambió todo lo que eso significaba. El viejo mundo se está derrumbando y la gente está olvidando cuánto te debe. Estás en al borde de la irrelevancia y desesperado por volver a estar en el candelero.

Méritos y Defectos

Indeleble (Mérito de 1 o 2 puntos)

Mientras que los cuerpos de otros vampiros vuelven al estado en el que fueron Abrazados cada anochecer, todas las modificaciones corporales que te hayas hecho después del Abrazo permanecen hasta que gastes activamente un punto de Fuerza de Voluntad para devolver tu cuerpo a su estado de *tabula rasa*. Este Mérito se aplica desde a cambios tan simples como cortarte o teñirte el pelo a modificaciones tan complejas como tatuajes, *piercings* o incluso pequeños implantes.

Si el Mérito sólo permite alteraciones cosméticas cuesta 1 punto. Si permite modificaciones más útiles, como implantes RFID que activan ciertos componentes electrónicos, cuesta 2 puntos.

Impresionante Contención (Mérito de 2 puntos)

Cuando no te has alimentado puede ser una tortura estar cerca de mortales. El latido de la sangre a través de sus venas no te tienta tanto como a otros Vástagos. Cuando se presenta la oportunidad, la dificultad de las tiradas de Autocontrol para resistir el Ansia se reduce en 2. Los personajes que sigan Sendas de Iluminación que requieran Instinto no pueden adquirir este Mérito.

Maestro de la Mascarada (Mérito de 2 puntos)

Hay muchos pequeños tics, hábitos nerviosos y funciones corporales autónomas (como respirar) que los Vástagos simplemente olvidan realizar. Pueden quedarse desconcertantemente quietos u olvidar respirar, especialmente cuando creen que están solos. Tú nunca bajas la guardia. Respirar sigue siendo un hábito inconsciente para ti y nunca caes en una inquietante quietud similar a la de las estatuas, ni siquiera cuando estás absorto o concentrado. En consecuencia, la dificultad de las tiradas Sociales se reduce en 1 cuando interactúas con mortales. Este Mérito no te permite comer comida ni beneficiarte de tener un color saludable (ver V20, pág. 480), esos Méritos siguen siendo necesarios para ser un verdadero maestro de la Mascarada.

Degeneración Ralentizada (Mérito de 5 puntos)

Tu Humanidad es fuerte y puede resistir fácilmente los asaltos de la Bestia. Ganas dos dados adicionales en cualquier tirada de Conciencia. Este grado de resistencia moral permite a un vampiro que se porte bien perder Humanidad más despacio de lo que sería posible de otro modo. Sólo los vampiros con Humanidad pueden escoger este Mérito, el cual se pierde para siempre si el vampiro elige otra Senda de Iluminación.

Artista Torturado (Defecto de 1 punto)

Nada es jamás lo suficientemente bueno para tu obra. No importa cuanto te elogien, sólo puedes ver las puntos débiles y los errores. Esto te lleva a largos períodos de hastío que hacen tu trabajo artístico irregular en el mejor de los casos. Además, hace que te lances a negocios y situaciones sociales con intensidad, lo que suele llevar a que te rompan el corazón, y a su vez suele conducir al dolor y la pasión que alimentan tu siguiente trabajo. Añades un +1 a la dificultad en tiradas Sociales cuando eres elogiado, recibes cumplidos o te tratan con respeto.

Vida Privada (Defecto de 3 puntos)

Tienes una vida completamente distinta de la que ningún Vástago sabe nada. Podría tratarse de tu familia mortal a la que has convertido en Ghouls o de un canal de YouTube en el que hablas mediante metáforas de tus frustraciones con la

Estirpe. Si se descubre, corres el riesgo de que otros vampiros te acusen de romper la Mascarada (si eres Camarilla) o de asociarte con la humanidad en vez de ser un vampiro superior (si eres Sabbat), o simplemente de provocar paranoia general y sospechas acerca de por qué mantienes secretos tan profundos.

Poderes de Disciplinas

Magnetismo de Estrella (Presencia ••••• •)

Este Poder permite que la Presencia del Vástago se transmita a través de fotografías o vídeos, sin importar si se trata de formatos digitales, cintas de vídeo o incluso películas. Se transmite incluso mediante pinturas y dibujos, si el retrato es una representación precisa. El vampiro puede desactivar conscientemente este Poder, de lo contrario tendrá efecto cada vez que una cámara retrate al Vástago.

Sistema: La representación se parece a Fascinación y los efectos son permanentes. Cualquiera que vea la imagen puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para resistir los efectos hasta que vuelva a verla.

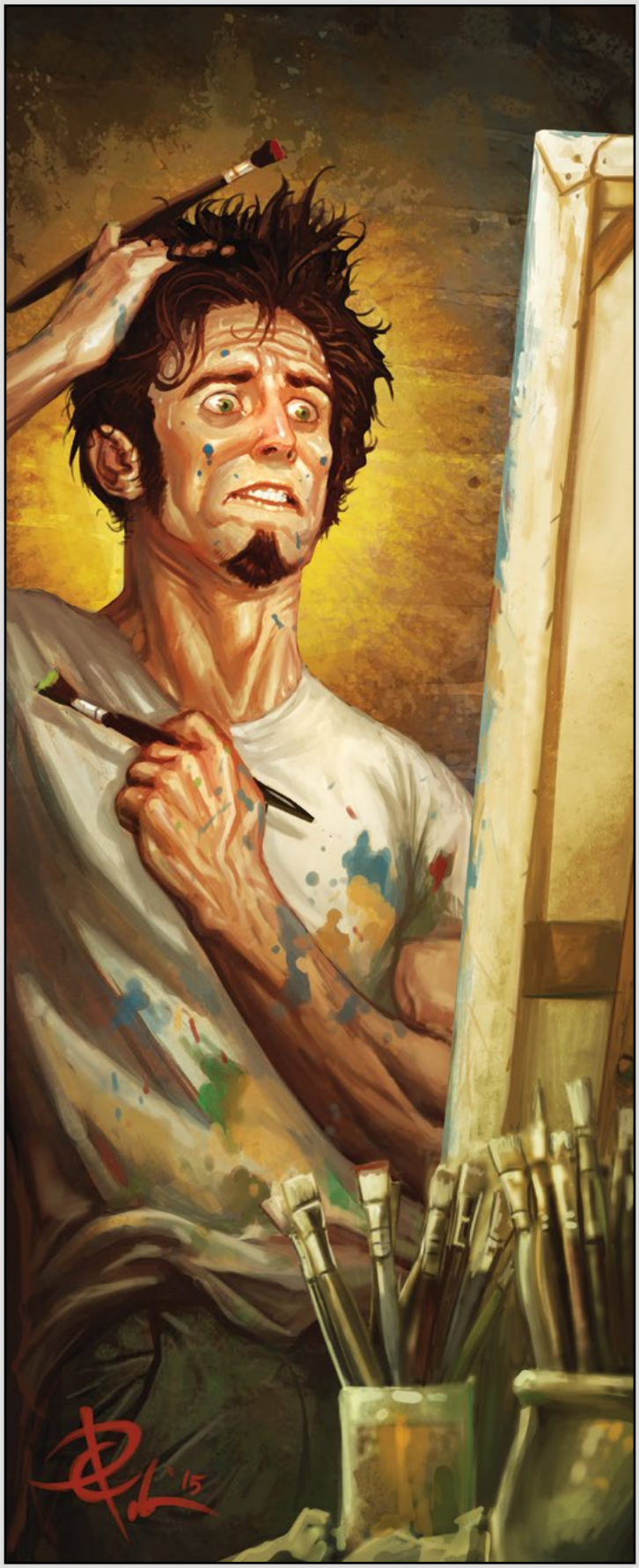
Disciplinas Combinadas

Bajo la Piel (Auspex •••, Presencia •••)

Los Vástagos del Clan Toreador son críticos por naturaleza. Analizan y deconstruyen arte, cultura y política con perspicacia y celo. Algunos estudiosos Toreador poseen la habilidad de hacer lo mismo con sus pares, leyéndolos como libros abiertos y haciendo obvios los defectos de su personalidad. El Cainita que usa este Poder analiza la personalidad de otro, encuentra sus debilidades y entonces usa la fuerza de su Presencia para quitarle importancia a una de esas debilidades y después golpear en ellas como un ariete. Los resultados suelen ser bastante dramáticos.

Aunque este Poder es similar a Lengua de Escalpelo, es mucho más devastador. Donde aquél pica, éste drena la Sangre (posiblemente mucha).

Sistema: El Toreador debe interactuar socialmente con su objetivo durante un número consecutivo de turnos (de 2 a 5 turnos aproximadamente, a discreción del Narrador) antes de poder activar el Poder. Tras el calentamiento, tira Astucia + Alerta a dificultad 6 mientras el personaje empieza a analizar de forma sistemática la psique y la autoestima del objetivo. El resultado de este asalto se detalla a continuación.



Éxitos	Resultado
1-2	El objetivo se queda sin habla por la vergüenza y la rabia y se siente inquieto durante el resto de la escena (un dado de penalización a todas las tiradas Sociales).
3-4	El personaje estalla de rabia (dos dados de penalización a todas las tiradas Sociales).
5	El objetivo se vuelve violento, ya sea contra el Toreador que usa este Poder (saltando sobre la mesa para atacar, por ejemplo) o hacia sí mismo en un ataque de autodesprecio. (+1 a la dificultad para resistir el Frenesí).
6+	El objetivo entra en Frenesí. (+3 a la dificultad para resistir el Frenesí).

El objetivo puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para reducir el efecto en una categoría (por ejemplo, de 6+ a 5 o de 3-4 a 1-2).

Aprender este Poder cuesta 18 puntos de Experiencia.

Bendición (Dominación ••, Presencia •••)

Muchos Toreador aseguran que su Clan escapó de las maldiciones que afligen a sus hermanos y que sólo ellos están bendecidos. Aquéllos que aprenden el secreto de Bendición son los que más ruidosamente afirman esto.

Cualquier Toreador que considere una escena u obra de gran belleza es propenso a una miope obsesión. Este trance es la antítesis de la fea furia de la Bestia. Cualquiera familiarizado con este Poder puede evocar la belleza casi tan íntimamente como si estuviese ante ella y usarla como reserva de fuerza interior. Este recuerdo de felicidad pasada sirve como un baluarte cuando se ve amenazado por los irracionales deseos, Frenesíes y miedos de la Bestia. Además, el Vástago puede proyectar este sentimiento de placer hacia otro, calmando la agonía de su rabia o Frenesí.

Sistema: Para usar este Poder, un Toreador debe entrar deliberadamente en trance mientras ve, escucha u observa una obra de arte o encarnación de la belleza. La duración de este trance está determinada por la duración de la obra: el Toreador se sienta cautivado hasta que la canción acaba, la danza finaliza o la pieza de arte es cubierta (pocos optan por usar este Poder con pinturas por esa razón).

En el plazo de una escena después de que el trance acabe, el jugador hace una tirada de Inteligencia + Empatía. Si supera la tirada, el vampiro puede incrementar temporalmente su Autocontrol, Conciencia o Coraje en un punto hasta un máximo de 5. Este incremento dura el resto de la noche. La dificultad de la tirada equivale al doble de la puntuación actual del Rasgo, así que un vampiro con Autocontrol 4 debe obtener un 8 para ganar un punto adicional de Autocontrol. Sólo puede incrementarse una Virtud a la vez. Además, la fuente del trance debe ser apropiada para la virtud. Mirar *El juramento de los Horacios* de David o escuchar el primer movimiento de *Los planetas* de Holst podría reforzar el propio Coraje, pero no el Autocontrol. Bendición no se pierde cuando se siguen otras Sendas diferentes a la Humanidad, aunque la fuente de inspiración deberá tener en cuenta la alterada visión del mundo del Cainita.

Cuando un Vástago usa Bendición para fortalecer la determinación de otros, el Toreador debe tirar Astucia + Expresión para activar este Poder. Además, la dificultad por usar Bendición sobre alguien que no sea uno mismo se incrementa en 1. Por ejemplo, si la Conciencia del objetivo es 3, la dificultad será 7. Fracasar en una tirada de Bendición causa la pérdida de 1 punto de Fuerza de Voluntad. El objetivo debe cooperar con el Toreador entrando en algún tipo de estado meditativo guiado propio, generalmente centrándose en una obra de arte creada para este propósito por el Vástago que activa Bendición. Si tiene éxito, el objetivo obtiene el beneficio en lugar del Toreador.

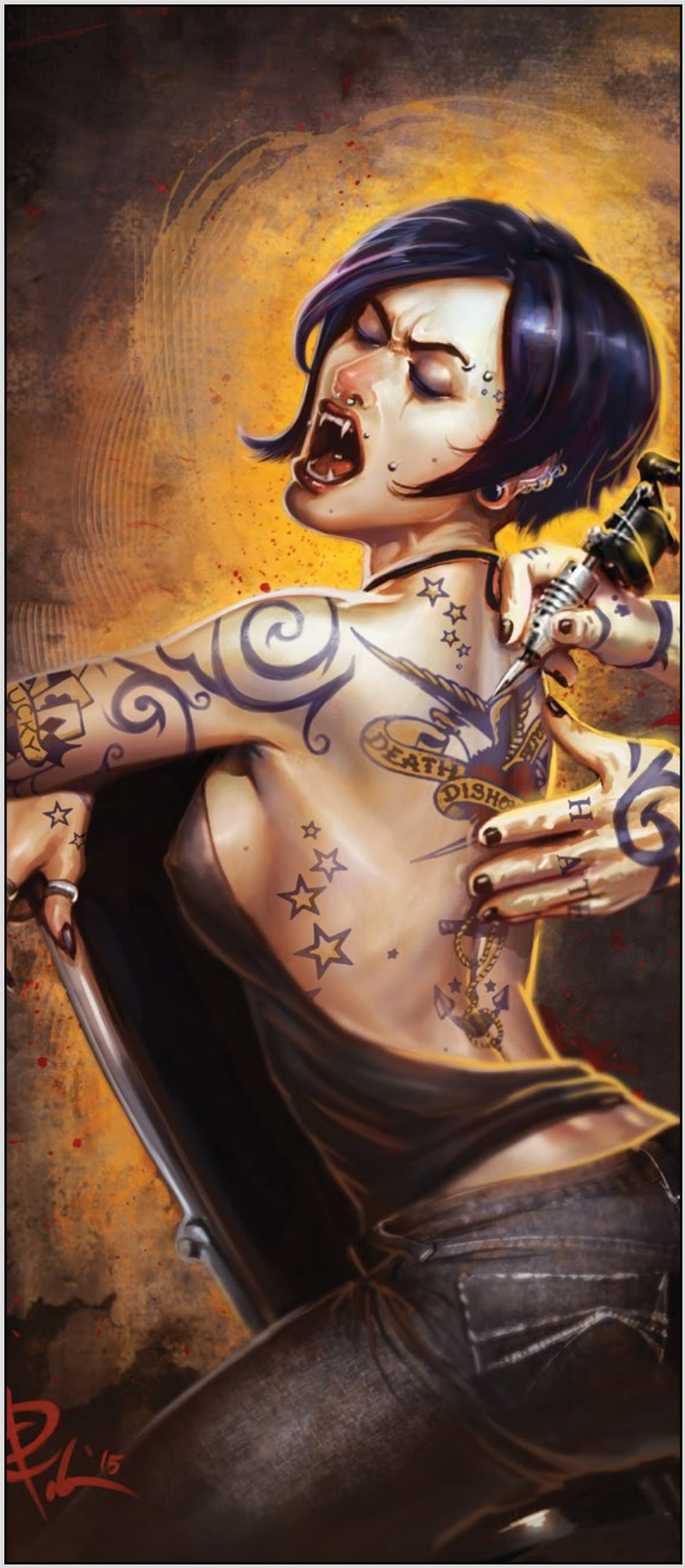
Aprender este Poder cuesta 15 puntos de Experiencia.

Lengua de Escalpelo (Presencia •, Celeridad •)

Las réplicas ingeniosas son tanto un arte como un vicio entre los Vástagos del Clan Toreador. Es poco probable que quienes no pueden competir eficazmente en el ámbito del ingenio cruel puedan ganarse el respeto de los miembros de su Clan. Los Toreador que están en lo alto de la escala deben, por tanto, tener la habilidad de dañar a los demás con palabras si quieren mantener su posición. Lengua de Escalpelo mezcla el mismo rápido pensamiento que guía el cuerpo cuando se mueve a velocidad acelerada con las prodigiosas aptitudes sociales de los Toreador, permitiendo al Vástago crear una ocurrencia hiriente tan punzante (debido a los efectos de realzar los sentimientos mediante Presencia) que deja al objetivo mudo de vergüenza. Por supuesto, los propios Toreador están tan constantemente rodeados por el feroz ingenio de su propio Clan que inevitablemente desarrollan una piel más dura. Pueden jugar al melodrama del insulto y la ofensa, pero incluso la púa más afilada les resbala como si nada.

Este Poder tiene un pequeño inconveniente: si otro Toreador detecta que el usuario ha tenido que usar una Disciplina para dar con una réplica afilada (como cuando el jugador que usa Lengua de Escalpelo fracasa en la tirada), tendrá un impacto negativo en la imagen que tienen de él los demás miembros del Clan. ¿Por qué usaría *Poderes* si no fuese porque tiene un ingenio inferior? En ese caso, el usuario tendrá un +1 a la dificultad en las tiradas Sociales contra otros Toreador durante el resto de la noche, incluyendo futuros usos de Lengua de Escalpelo.

Sistema: Tira Astucia + Empatía contra una dificultad de 7. Si el usuario de este Poder no conoce bien a su objetivo, la



dificultad aumenta en 1 debido a no saber qué botones apretar para conseguir un mayor impacto verbal. El comentario afilado deja al objetivo sin habla durante un turno por éxito, o el doble si el objetivo no es miembro del Clan Toreador. Gastar un punto de Fuerza de Voluntad anula este efecto.

Aprender este Poder cuesta 6 puntos de Experiencia.

Lenguaje Ambiguo (Auspex ••, Celeridad •, Ofuscación •)

Los Toreador son diplomáticos y políticos de talento, pero los Vástagos que usan este Poder pueden literalmente esconder un mensaje completamente diferente en su discurso. Cuando un Toreador usa Lenguaje Ambiguo, transmite un mensaje completamente diferente en el interior y entre las líneas de una frase pronunciada con normalidad. A la mayoría de los oyentes les parece y les suena como muletillas y lenguaje corporal normales, pero para quienes saben qué buscar, es posible mantener una conversación secreta a la vista de todos, oculta *tras* una interacción inocua.

Sistema: Cuando un personaje habla usando Lenguaje Ambiguo, el jugador tira Inteligencia + Expresión a dificultad 6. Si supera la tirada, el personaje puede insertar sin problemas una frase en la conversación. Un fallo significa que no se puede entender al personaje. Un fracaso significa que el personaje dice su frase en voz alta accidentalmente.

El oyente tira entonces Percepción + Subterfugio a dificultad 6. Si la tirada tiene éxito, el personaje entiende el mensaje en cuestión. A discreción del Narrador, esta dificultad puede variar dependiendo de las circunstancias, es más difícil por teléfono o en un área ruidosa e imposible mediante mensajes de texto. Un fallo significa que el personaje no oye nada mientras que un fracaso indica que malinterpreta completamente lo que el personaje dijo.

Aprender este Poder cuesta 12 puntos de Experiencia.

Marca del Diablo (Presencia •, Vicisitud ••)

Entre los Sabbat, un creciente número de Toreador Antitribu que han aprendido los secretos de Vicisitud han descubierto una forma

de infundir su propia Presencia en tatuajes y modificaciones corporales ubicados en otros, tanto Cainitas como mortales. Ésta es una invención relativamente reciente desarrollada por una pareja nómada de Toreador Antitribu a finales del siglo XX. En las noches previas a una Partida de Guerra, a las manadas se les hacen tatuajes y *piercings* que las cubren de simbólicas modificaciones corporales que invocan Fascinación, Mirada Aterradora o incluso Majestad. Las escandalosas partidas tienden a unirse en torno al ritual, ya que conforme se marca a cada miembro de la banda, la manada se vuelve más deseosa de realizar la incursión y se mentaliza más para llevarla a cabo. El artista debe gastar su propia Sangre durante el proceso, ya sea bañando sus herramientas con ella o mezclándola con las tintas, así que se considera de buena educación que la manada proporcione fuentes de sangre al artista durante la fiesta, dado que está invirtiendo mucha en su causa. Las propias modificaciones suelen ser elaboradas y son en sí mismas fuentes de orgullo tanto para las manadas como para los artistas. Cada obra de arte está diseñada para unir a la manada mientras complementan al individuo, y las manadas viajarán para encontrar a artistas reconocidos sólo para poder llevar un tatuaje de Elektra o una una corona de plata de piercings de Mikhail.

Sistema: Para colocar la Marca del Diablo el artista debe hacer una tirada extendida de Destreza + Expresión por cada hora (dificultad 7) y debe acumular un número de éxitos igual al doble del nivel de Presencia del Poder que quiere imbuir. Por ejemplo, marcar un sujeto con Fascinación requeriría 2 éxitos, mientras que Mirada Aterradora requeriría 4 y Majestad un total de 10 éxitos. El proceso de crear la Marca del Diablo cuesta un punto de Sangre, más un punto adicional por cada invocación que quiera imbuir en la modificación corporal. Si el sujeto es un vampiro, la modificación sana de forma normal cuando se gastan las "cargas". Si el objetivo es un mortal, el tatuaje o *piercing* permanece, pero pierde su potencia vampírica.

Alternativamente, el vampiro objetivo puede decidir gastar un punto de Fuerza de Voluntad permanente para hacer la modificación relativamente permanente, dándole acceso al nivel de Presencia específico como si hubiera aprendido ese Poder en sí. No obstante, otro uso de Vicisitud o la amputación de esa parte del cuerpo eliminará la modificación corporal y el Poder del vampiro.

El artista que aplica la Marca del Diablo debe conocer el nivel de Presencia que imbuye y sólo puede otorgar Poderes de hasta nivel cinco. La modificación corporal en sí misma es el punto focal de la evocación de Presencia, por lo que debe ser visible para el objetivo de cualquier uso de los Poderes de Presencia imbuidos. Además, el objetivo no puede usar nada que alivie o neutralice el dolor del procedimiento.

Aprender este Poder cuesta 9 puntos de Experiencia.

Pintura del Alma (Auspex ••••, Presencia ••)

El ancestral arte Toreador de "pintar almas" floreció brevemente a principios del siglo XIV, pero con la pérdida (y presumible Muerte Definitiva) de Katherine de Montpellier, se pensó que la técnica se había perdido para siempre. En noches recientes, Katherine ha vuelto. Despertada de un larguísimo Letargo, ha aceptado enseñar a algunos estudiantes dignos de ello el truco de pintar un retrato de la naturaleza interna de una criatura. Un puñado de emprendedores Toreador han intentado adaptar sus principios a otros medios de expresión, incluyendo música, canciones e incluso actuación.

Desde hace mucho se ha creído que el arte es un portal al alma. Normalmente, al alma del artista. En este caso, la pintura puede exponer la naturaleza de la persona retratada. El mensaje expresado es poderoso, sutil y, cuando tiene éxito, indiscutible. No puede retratarse la falsedad a través de Pintura del Alma, ya que ni siquiera el artista sabe inicialmente qué revelará la imagen.

Para crear este tipo de retrato, el artista necesita estudiar al sujeto durante una hora completa e ininterrumpida. Por descontado, esto puede hacerse en una sesión, pero (debido a la sensible naturaleza del retrato) es más apropiado hacerlo de memoria. Al observar no sólo los mínimos detalles de la apariencia y el porte, sino también del aura del sujeto, el pintor obtiene una intuición consciente. No obstante, esto solo no es suficiente: el pintor debe abandonarse a una fuga creativa, dejando de lado por completo sus prejuicios para así crear un retrato del alma.

El retrato debe pintarse en una única sesión, e interrumpir a un pintor del alma mientras trabaja es tan difícil como despertar a un Toreador de un arrebato más mundano de absorción artística. Crear la pintura generalmente lleva unas diez o doce horas, aunque obras más complejas pueden requerir más tiempo (según se dice, el retrato que hizo Katherine al Arzobispo Monçada llevó más de mil horas), pero una vez terminada con éxito es muy reveladora.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Empatía a dificultad 6. Si la tirada obtiene un único éxito, la pintura (u otro trabajo) captura la Naturaleza del sujeto en la obra en sí. Por cada éxito adicional, el personaje puede elegir ilustrar otra característica de entre las siguientes: una valoración aproximada de la Humanidad (o Senda, que por lo general no tendrá como resultado un trabajo muy favorecedor), Fuerza de Voluntad, Autocontrol, Conciencia, Convicción, Instinto o Coraje.

Cualquiera que posea el Poder Pintura del Alma puede reconocer los Rasgos retratados en una pintura. Aquéllos que carezcan del Poder pueden (a discreción del Narrador) tener que hacer una tirada de Percepción + Alerta, Empatía

o Artesanía para poder decodificar el retrato. Aun así, la dificultad para lograrlo debería ser baja, el objetivo de este Poder es la exposición de estos conceptos ocultos y abstractos.

Ten en cuenta que Pintura del Alma no hace del artista uno especialmente dotado; es muy posible obtener un retrato burdamente ejecutado que sin embargo transmita la personalidad del sujeto. Sin embargo, es improbable que ese pintor torpe haya aprendido el Poder directamente de la propia maestra.

Aprender este Poder cuesta 18 puntos de Experiencia.

Seducción Obsesiva (Dementación ••, Presencia •)

Los Toreador son criaturas seductoras e impresionantes. Cuando están cerca, pueden ser la única cosa que importe en el mundo, pero cuando se marchan, su Presencia se desvanece y eso no es aceptable para algunos Degenerados. Dementación puede simplemente abrir la puerta de los salones de la mente y liberar lo que hay dentro, pero algunos Toreador emprendedores han descubierto la manera de garantizar que *ellos* sean el susurro que acecha los pensamientos de su objetivo.

En muchos sentidos, Seducción Obsesiva es similar al poder de Dementación Tortura Mental (ver **V20**, pág. 144). Sus efectos tienen lugar principalmente cuando la víctima está sola y sobre todo de noche. Éstos adquieren el tono de una seductora y casi enloquecedora obsesión. El sujeto puede sentir el leve roce de una mano que *sabe* que pertenece al vampiro o escuchar su sibilante susurro justo detrás de él. El Narrador debería dejar volar la imaginación cuando describa estas impresiones sensoriales, la víctima debería sentirse como si se estuviese volviendo loca.

Sistema: Después de que el vampiro hable con la víctima, el jugador gasta un punto de Sangre y tira Manipulación + Subterfugio (la dificultad es igual a la Percepción + Autocontrol o Instinto de la víctima). El número de éxitos determina la duración de las "apariciones" sensoriales. El Narrador determina los efectos concretos, aunque es muy probable que las visiones afecten a la dificultad de cualquier interacción entre el vampiro y su objetivo la próxima vez que se encuentren.

Éxitos	Resultado
1	Una noche.
2	Dos noches.
3	Una semana.
4	Un mes.
5	Tres meses.
6+	Un año.

Aprender este Poder cuesta 9 puntos de Experiencia.





TREMERE

«De principio a fin y con gran esfuerzo;
y aquí me veo, pobre loco, no más sabio que al principio.»

— Johann Wolfgang von Goethe, *Fausto*

ENTREVISTA DE SALIDA

Elliot apenas estaba consciente mientras lo arrastraban por el pasillo. No cabía duda de que era un edificio lujosamente decorado, pero todo lo que Elliot llegaba a ver era la alfombra. Sólo estaba de pie porque un Ghoul lo sostenía dolorosamente por debajo el brazo, pero ésa no era la parte del cuerpo que más le dolía. Empezaba a pensar que tratar de invocar a un demonio había sido mala idea.

El Ghoul lanzó a Elliot a través de una puerta y lo dejó caer en una silla frente a un gran escritorio de roble. Matthias se situó detrás del escritorio observando la ciudad tras las paredes de vidrio de la oficina. Estaba tan impecablemente vestido como siempre con su traje de tres piezas de raya diplomática realzado con varios anillos y un collar que contenía poderosos símbolos ocultistas. Se volvió para mirar a Elliot y desapasionadamente señaló su cuello. Aunque tenía al menos dos dedos rotos, hizo todo lo posible por sentarse correctamente y enderezar su corbata, a pesar de que estaba algo resbaladiza por su Sangre. El precio de la desobediencia a estas alturas sería peor que el dolor que sentía. Matthias despidió al Ghoul con otro casi imperceptible movimiento de cabeza y se acomodó tras el escritorio frente a Elliot.

—Ahora, Magister— preguntó Matthias. —¿En qué cree haber errado?

—Me atrevería a sugerir que invocar a un demonio fue un error.

—Ciertamente era desaconsejable. Como lo fue usarlo para destrozar a la Arpía Toreador y permitirle que campase libremente por la ciudad.

—Me disculpo ante usted, maestro, y ante mis hermanos y hermanas magos del Clan Tremere.

—No lo dudo. Pero ésa no es realmente la cuestión, ¿no es así?

—He aprendido que mis métodos eran erróneos— bufó Elliot—. Nunca más volveré a romper las leyes del código de nuevo.

Matthias contempló a Elliot sin inmutarse e hizo ademán de que parase. Elliot se congeló, aún con la palabra en la boca.

—No estás aquí para ofrecerme clichés sin sentido. Si continúas haciéndolo podemos aplazar esta entrevista hasta que hayas sido interrogado a fondo.

Elliot se estremeció al imaginar volver a la decimoséptima planta. Pensaba que ya le habían hecho todo lo que podía ocurrírseles, aunque no se sorprendió del todo al descubrir que estaba equivocado.

Matthias se echó hacia atrás y observó a Elliot por un momento.

—Creo que aún no entiendes qué hiciste mal o por qué debes ser castigado.

En ese momento, Matthias se acercó a una caja cercana y sacó un adornado cáliz de plata. El aroma a poderosa Sangre que exhalaba era estimulante e hizo que aumentase la sed de Elliot. Matthias puso el cáliz en la mesa frente a él. Fue otra cadena a su alrededor más fuerte que cualquier acero.

—Tienes razón en que vemos con malos ojos la práctica de tal magia ilegal, pero eliminaste a un fastidioso Toreador y volver a capturar al demonio fue una buena práctica para los Aprendices.

—Entonces, ¿cuál es mi crimen si no es tal?

—Te pillaron— sonrió Matthias —. Ahora bebe.

LA HISTORIA DE LA CASA Y CLAN

¿Así que crees que lo sabes todo del Clan Tremere? ¿Que somos un clan de secretos, una úlcera en el corazón de la Camarilla? Sabes cómo entregamos nuestra voluntad a los maestros de Viena a cambio de los secretos de corrupta Magia de Sangre. ¿Crees que nos conoces? Piénsalo de nuevo. Somos nosotros los que construimos la Camarilla y los que hacemos que siga funcionando. En menos de mil años pasamos de ser una renegada Línea de Sangre a una respetable piedra angular de una de las mayores organizaciones vampíricas de la historia. Imagina lo que podríamos haber hecho si hubiéramos comenzado con las ventajas que los demás Clanes han desperdiciado. Imagina lo que vamos a lograr en los próximos mil años.

CASA TREMERE

Pero me estoy adelantando. Deberíamos comenzar con la historia porque, como cualquier otro Clan, los Tremere entendemos que de dónde venimos es casi tan importante como adónde vamos. Contrariamente a las creencias populares entre los Vástagos iconoclastas, no fechamos nuestros inicios en la trascendental noche en la que nos convertimos en vampiros. Comenzamos como la Casa Tremere, una piedra angular de la Orden de Hermes, la más poderosa organización de magos de Europa. Tuvimos el poder de romper las reglas de la realidad en sí misma y lo usamos junto con nuestra temible reputación como obradores de milagros para hacer lo que nos placiese.

Tristemente, nada dura para siempre. La gente comenzó a perder la fe en nuestra magia conforme la ciencia se convertía en su nuevo dios. En algunos lugares, se levantaron contra los magos a los que habían temido durante mucho tiempo. Muchos magos trataron de capear el temporal y esconderse, otros esgrimieron el clima y las tormentas para hacer la guerra a la gente y someterla de nuevo. Vimos problemas inherentes en ambos planteamientos, pero nos dimos cuenta de que, si queríamos sobrevivir en una nueva era, debíamos actuar.

Estudiamos el problema durante largo tiempo, ya que sabíamos que no había reto que pudiese derrotarnos si tanto nosotros como nuestro poder nos concentrábamos en él. La solución tomó años y varios de los nuestros murieron en experimentos fallidos con fuerzas con las que pocos se atrevían a tratar. Los demás magos comenzaron a evitarnos, asustados de lo que podríamos hacer a continuación. Creo que muchos temían que tuviésemos éxito y tomáramos los últimos vestigios de poder para nosotros. Fuese cual fuese la razón, fueron estúpidos y cobardes. Sólo los Tremere nos negamos a seguir a la magia al olvido y terminamos por obtener la recompensa a nuestros esfuerzos.

Uno de los muchos planes que perseguimos fue el del secreto de la inmortalidad. Sabíamos de la existencia de los vampiros y buscamos una manera de filtrar la longevidad de la maldición vampírica. Finalmente, fue uno de nuestros más poderosos magos, Goratrix, quién desarrolló un elixir que cambiaría nuestra misma naturaleza. Lo destiló a partir de la esencia de vampiros capturados (principalmente Gangrel y Tzimisce, como descubriríamos luego). Él lo presentó como la solución a nuestro problema y reunió a los demás magos de alto nivel para demostrar su descubrimiento. Sospechosamente, aunque había varios de los nuestros ahí para atestiguar lo que sucedió, ninguno de ellos documentó ni un solo momento. Se dice que cada participante tuvo que dar algo de su propia alma para que la poción funcionase y que aquella noche se cometieron terribles atrocidades.

Sea cual sea la verdad de aquel encuentro, varios emergieron de él no sólo como inmortales, sino como vampiros. Algunos dicen que Goratrix engañó a sus compañeros y simplemente los alimentó con Sangre vampírica. Otros dicen que no trataba de destilar la inmortalidad, ya que ansiaba los poderes que había visto esgrimir a los vampiros. Si bien no era el resultado esperado, rápidamente se convirtió en su nuevo objetivo. Los que ya eran vampiros se dedicaron a convertir al resto de la orden.

La propaganda Tremere te dirá que el Clan al completo decidió convertirse en vampiro, pero ¿cuántas mentiras se supone que debemos creernos? Muchos se resistieron a esta nueva política, pero pocos tenían el poder para detenerla. Muchos cuestionaron los motivos de los vampiros originales. ¿Actuaban para preservar la Casa o era un descarado intento de obtener más poder? ¿Su única opción fue convertirse en Vástagos o trataban de convertirse en magos-vampiro? ¿Sabían siquiera que se convertirían en vampiros o era ése su plan desde el principio? Aunque algunos viejos Tremere insisten en que su ascensión fue el intento de sobrevivir de una Casa moribunda que buscaba salvar a sus miembros, puede ser tan cierto como que fue un golpe de estado ejecutado por siete magos (ahora Antiguos) para crear su propio Clan de sirvientes vampiros.

Extrañamente, nunca se ha vuelto a oír hablar del elixir de Goratrix. Algunos dicen que destruyó las notas sobre su creación; otros, que cuando se convirtió en vampiro ya no pudo crearlo más. Sea cual sea la verdad, el vampirismo se extendió rápidamente por el Clan. Los ya convertidos o bien persiguieron a los suyos para Abrazarlos, o bien buscaron a vampiros viejos a los que robar la Sangre del Corazón y el poder. Al final, la Casa Tremere dejó de existir y nació la Línea de Sangre Tremere. Ése fue el principio de una guerra que casi nos destruye.

Como puedes imaginar, los otros Clanes se pusieron muy nerviosos cuando un nuevo grupo de vampiros apareció de la noche a la mañana. Sabíamos poco o nada de su sociedad,



sus tradiciones y sus acuerdos entre caballeros. También cazábamos Vástagos Antiguos para robarles su poder y, de esa forma, hicimos una brutal entrada en la sociedad de la Estirpe. No era de extrañar que la Estirpe nos rechazara. Con la creación de las Gárgolas, los Tzimisce y los Gangrel se unieron para darnos caza. Habíamos subestimado por completo a nuestros oponentes y la fuerza de su respuesta.

Muchos de nuestros enemigos habían existido durante cientos de años y tenían considerables recursos que emplear. Afortunadamente, nuestra inexperiencia en las costumbres de los vampiros demostró ser una ventaja. Fuimos a por ellos de formas que no se esperaban y usamos Poderes que nunca habían visto. Luchamos como magos, no como vampiros, pero incluso así, perdimos al menos a la mitad de los nuestros en los primeros años, por lo que resultó necesario organizarnos. Si queríamos sobrevivir, necesitábamos saber que las órdenes de nuestros líderes se obedecerían sin dudar. La más mínima duda o debate podía ser crítico. Repoblamos nuestras filas con otros de fuera de nuestra Casa, otros magos y hechiceros menores, y les aplicamos una disciplina casi brutal. Esta implacable insistencia en que los Tremere debían sobrevivir, fuese cual fuese el coste, es la razón por la que aún existimos.

Al final, todos nos vimos forzados a una tregua. Estaba claro que, aunque nosotros no podríamos purgar el mundo de vampiros, era igual de evidente que nuestra Línea de Sangre estaba ahí para quedarse. Los vampiros se cansaron de luchar y finalmente comenzaron a darnos cancha. A su vez, moderamos nuestra actitud. Nos volvimos más sutiles. Nos expandimos en silencio y evitamos pisar a los demás Clanes. Llegaron a creer que habíamos escogido limitarnos a nuestro pequeño dominio y que ya no éramos una amenaza expansionista. Según comenzamos a consolidarnos, nuestros Antiguos movieron nuestros planes a la siguiente fase.

NUEVOS CLANES PARA LOS VIEJOS

Teníamos claro que la única manera de ganarnos el respeto de los demás Clanes era convertirnos en un Clan nosotros mismos. Razonamos que si tuviésemos la Sangre de un miembro de la Tercera Generación, los otros Clanes podrían verse forzados a aceptarnos o, al menos, a hacer una pausa en sus relaciones con nosotros. Sin embargo, lo que teníamos que hacer era destruir a uno de los Ancianos y hacer creer a los demás Clanes que les estábamos haciendo un favor.

Aunque habíamos derribado a varios Antiguos, destruir a un Antediluviano era algo totalmente distinto. Se había hecho antes (al menos según lo que insistían los Brujah), pero sería nuestra empresa más difícil hasta la fecha. Como hicimos con nuestra adaptación al vampirismo, nos tomamos nuestro tiempo y planeamos cuidadosamente. Nuestro mejor objetivo

era Saulot de los Salubri, que eran débiles y menospreciados. La combinación de rehuir de forma general a la mayor parte de la sociedad vampírica y su búsqueda de la iluminación les daba un aire arrogante que molestaba al resto de Clanes.

Así que, al tiempo que buscábamos el lugar de reposo de Saulot, avivamos las llamas del sentimiento anti-Salubri. Señalamos que su aparente capacidad de sanar era una manera de robar las almas de aquéllos a quienes supuestamente ayudaban. Aseguramos que la Golconda era una mentira diseñada para hacer creer a los demás que los Salubri eran de alguna manera mejor que el resto de nosotros. Para cuando finalmente encontramos a Saulot, el duro trabajo de destruirlo ya estaba hecho. La reputación de su Clan estaba por los suelos.

Oirás todo tipo de relatos sobre cómo se desarrolló el encuentro. Algunos dicen que en realidad intercambió su cuerpo con nuestro primogénito y así tomó el control de nuestro Clan, pero eso es una fantasía del traidor Goratrix y sus Antitribu. Si Saulot consumió al más grande entre nosotros, ¿por qué su primera orden fue extinguir a todo su Clan? Parece muy poco probable, ¿verdad?

La destrucción de Saulot agitó una vez más a toda la sociedad vampírica. Por segunda vez en nuestra historia habíamos hecho lo imposible. Los otros Clanes se quedaron boquiabiertos, pero ya no podían negarnos el respeto que nos habíamos ganado. Ya no siguieron unidos contra nosotros. Algunos aún nos llamaban Usurpadores y Diabolistas, pero otros nos respetaron por destruir al demoníaco Saulot y sus seguidores. Muchos Antiguos de los demás Clanes simplemente sintieron que nuestra ascensión al estatus de Clan nos dio derecho a una amnistía. Sin embargo, aún teníamos muchos enemigos y empezaron a reunir sus fuerzas contra nosotros. Habiendo aprendido la lección de la última vez que trataron de destruirnos, urdieron sus planes cuidadosamente y en secreto. A su vez, nosotros nos preparamos una vez más para defender todo lo que habíamos construido. Pero antes de que los movimientos de apertura pudieran dar paso a otra guerra vampírica, la Inquisición lo cambió todo.

LA EDAD DEL FUEGO

Nos pilló completamente por sorpresa. Habíamos estado demasiado tiempo centrados en sobrevivir a los ataques del resto de Clanes y nunca esperamos que los humanos resultaran ser una amenaza. Contra sus fuerzas estábamos doblemente condenados, buscados tanto por ser monstruos como por ser brujos. Muchos de los nuestros ardieron antes de que pudiéramos escondernos. Irónicamente, si no hubiésemos estado preparándonos para defendernos de los demás Clanes, podríamos haber sido aniquilados. Por fortuna, los otros Clanes estuvieron igualmente ocupados, lo que hizo imposible que sacaran partido de nuestra debilidad.

Aunque el de la Inquisición fue un tiempo difícil para nosotros, lo capeamos mejor que la mayoría. Estábamos acostumbrados a que enemigos poderosos tratasen de erradicarnos y teníamos mecanismos para asegurar nuestra supervivencia. Escondimos nuestro conocimiento y nos atrincheramos tan lejos de la humanidad como pudimos. Entonces esperamos. A diferencia del resto de Vástagos, no lo vimos como una guerra por ganar ni sentimos ninguna necesidad de reafirmar nuestro control sobre el ganado. En su lugar, dimos un paso atrás y esperamos a que nuestros enemigos pasasen de largo. Aunque los Toreador pueden afirmar que la Mascarada fue idea suya, nosotros la pusimos en práctica muchos años antes.

Desafortunadamente, aun así sufrimos pérdidas. Algunos Tremere errantes, irritados por su posición dentro del Clan, utilizaron esta oportunidad para dejarnos. Estos traidores decidieron poner sus necesidades por encima del Clan y desde entonces sufren por su temeridad. Me entristece pensar que cualquier Tremere pueda ser tan cobarde como para dar la espalda al Clan que le ha dado todo. Sin embargo, algunos de nuestros miembros errantes se unieron a los Anarquistas simplemente para sobrevivir. Conforme las Capillas caían, quienes escapaban de la devastación solían ser incapaces de encontrar un camino de vuelta a otra fortaleza del Clan. Es desafortunado que se quedasen atrás, pero es mejor que pereciesen a que nos traicionasen.

Conforme la Inquisición destruía más vampiros y el Movimiento Anarquista crecía, se hizo evidente que era necesario hacer algo, y aún más evidente que seríamos nosotros quienes lo haríamos. Aunque hubiera sido preferible no tener en cuenta al resto de Vástagos y sobrevivir por nuestra cuenta, eso sencillamente no era viable. Los humanos nos cazaban fanáticamente y los Anarquistas sabían cómo combatirnos. Los Clanes vampíricos necesitaban unidad. El problema era que todos se odiaban los unos a los otros. Ninguno de ellos quería confiar en los demás y solos iban a acabar con ellos uno por uno.

Durante todo esto, nuestra mayor pérdida fue uno de nuestros Antiguos. Goratrix, cuyo trabajo nos había garantizado la inmortalidad, desertó y se unió a los Anarquistas. Declaró que el liderazgo del Clan estaba corrupto. Difundió el ridículo rumor sobre que nuestro Fundador estaba poseído por Saulot y que se había visto forzado a mover su espíritu real al cuerpo de Goratrix ¿Has oído alguna vez algo tan desesperado y arrogante? Por desgracia, Goratrix era muy respetado dentro del Clan y los Salubri eran conocidos como ladrones de almas. Algunos Aprendices ingenuos creyeron sus mentiras y su retórica y se unieron bajo su estandarte.

Cerca de un cuarto de los nuestros (aunque eran Aprendices y algún Ancilla) se escindieron y se llevaron muchos de nuestros secretos con ellos. Por descontado, esta deserción de los débiles y vulnerables no nos debilitó demasiado como Clan, pero fue una pérdida de trabajadores que no podíamos permitirnos en aquel momento. No sólo estábamos lidiando con fanáticos mortales y vampiros, sino que también vinieron

a por nosotros magos mortales en represalia por haber "corrompido" supuestamente su orden. Llamamos a esta lucha la Guerra Massasa, y a día de hoy es una vieja lucha que nunca ha acabado. Necesitábamos aliados en un momento en el que éramos despreciados por casi todas las criaturas sobrenaturales, pero nuestra decisión fue simple: decidimos ser el villano.

Nos acercamos a un Clan tras otro con halagos. Les rogamos que nos ayudasen, les dijimos que no éramos capaces de protegernos a nosotros mismos de la misma manera que un poderoso Clan como el suyo. Nuestras súplicas inflaron sus egos y les hicieron reflexionar sobre la posibilidad de aliarse con otros Clanes. Rápidamente, ofrecimos nuestros lugares seguros como lugares de reunión neutrales, lo que los demás Clanes aceptaron para mantener en secreto los suyos. Una vez fuimos los anfitriones, fue fácil hacernos con un asiento en la mesa. Entonces construimos una alianza basada en el odio hacia nosotros, pues sólo había una cosa en la que los diversos Clanes estaban de acuerdo: no debían confiar en los Tremere. Lo que sugeríamos en cada reunión unía a los Clanes en su disconformidad contra nosotros, así que nos limitamos a presionar por aquello que no queríamos y observamos cómo los demás se peleaban por negárnoslo. Cada debate que perdíamos nos hacía parecer más débiles y menos amenazadores y unía más aún al resto Clanes. Dada nuestra reputación, es casi decepcionante que sólo lográsemos unir a seis de los doce Clanes en su común desdén hacia nosotros.

Para el momento en que la Camarilla estuvo completamente formada, éramos la piedra angular de la alianza. Amarramos nuestros colores al mástil de la Camarilla al llevar a cabo sus órdenes de maldecir a los Assamitas, probando así nuestro poder y ganándonos la ira de uno de los Clanes más poderosos que existen. Con un acto probamos tanto nuestra lealtad como nuestra necesidad de aliados. Mientras que cada Clan estaba ocupado asumiendo el crédito de estar al mando o ser los responsables de inventar las Tradiciones, nosotros estábamos ocupados dirigiendo realmente la organización. Para cuando los demás se percataron de lo arraigados que estábamos, era evidente que ellos también nos necesitaban. Como nadie quería admitir su dependencia de los Tremere, nadie quiso hablar del problema. Con los siete Clanes trabajando conjuntamente había poco que no pudiésemos alcanzar.

Los vampiros se hundieron tranquilamente en las sombras y la Inquisición se volvió contra los Anarquistas. Tristemente, ellos respondieron formando el Sabbat (sin duda, a instancias de Goratrix), pero francamente no podíamos lidiar con todo, así que tuvimos que dejar que ocurriese. Aun así, no podíamos permitir que existiesen renegados fuera del Clan. Los secretos que conocían eran demasiado peligrosos en manos de cualquier no-Tremere. Llevó siglos, pero reunimos y recurrimos a nuestros mayores y más oscuros poderes. Arderían y se llevarían nuestros secretos con ellos. Preparamos un gran ritual y marcamos a todos los traidores para que todos pudiéramos reconocerlos como tales. Después mandamos nuestro poder a cada marca y los quemamos hasta que fueron cenizas.

Con la formación de la Camarilla, la sociedad vampírica se volvió mucho más organizada. Esto nos permitió seguir adelante con nuestro trabajo en paz, dejando a los demás con sus pequeñas disputas. Por descontado, el ganado siempre ha demostrado ser una pequeña molestia. Ha comenzado guerras, liderado revoluciones y creado armas demasiado peligrosas como para ser él quien las maneje. Nosotros continuamos trabajando en mantener la paz y la civilización para todos, a pesar de los esfuerzos de otros. Tristemente, el resto de Clanes ven esto, como puedes esperar, como una burda manipulación. No estoy seguro de qué es más insultante: que malinterpreten nuestras intenciones o que crean que nuestros planes son tan simples que podrían verlos como lo que son.

UNA NUEVA ERA DE LO OCULTO

Tras años de agotador trabajo, fue en los siglos XIX y XX cuando nuestra perseverancia finalmente comenzó a dar sus frutos. Una nueva ola de interés por lo oculto fascinó a Europa. Vino inicialmente en forma de la Teosofía, la Aurora Dorada [N.d.T.: *Golden Dawn*] y Aleister Crowley, y después como los seguidores wiccanos de Gerald Garner. Nuevas organizaciones místicas nacieron, crecieron, se dividieron y crecieron de nuevo. El auge de la investigación de lo oculto nos permitió infiltrarnos en diversos grupos de hombres y mujeres instruidos que también sirvieron consciente (o inconscientemente) como útiles ayudantes de investigación. La calidad de nuestros Aprendices creció exponencialmente. Más interesante aún fue que, por lo general, el ganado dio con intrigantes giros y reinterpretaciones de la magia antigua, lo que fue de gran utilidad para nuestros estudios.

Al pasar el tiempo, estos grupos de hechiceros mortales fueron más allá de los clubes de caballeros y se extendieron al resto de la sociedad. Las cartas del tarot aparecieron en los kioskos y las adolescentes comenzaron a leer libros de cómo convertirse en brujas. El público acudía en tropel a sesiones de espiritismo y espectáculos de magia. Una breve búsqueda en Internet revela centenares de cultos de la Nueva Era, espiritistas, neopaganos y herméticos. Incluso algunas celebridades musicales han declarado ser seguidores de la cábala o de Aleister Crowley. Aunque todo ello sólo se trate de trucos baratos y una pálida sombra de nuestras habilidades, demuestra cuán lejos hemos clavado nuestras garras en la cultura popular.

Sin embargo, no ha sido fácil. Goratrix dejó un legado de jóvenes Sabbat que insisten en que entienden el poder de la Taumaturgia. Es posible que hayas escuchado las ridículas afirmaciones de que son Tremere Antitribu supervivientes, pero es claramente falso. Los quemamos a todos, hasta el último de

ellos. ¿Prefieres sugerir que los Tremere cometemos errores o que soy un mentiroso? Creo que no, así que continuemos. Seguimos haciendo todo lo que podemos para deshacer el daño que causan estos *amateurs* y siempre que podemos destruimos a los autores. Aunque es tedioso, estos grupos infiltrados por el Sabbat siempre terminan cayendo. Siempre han sido fáciles de descubrir porque están motivados por el poder, no por el conocimiento y el entendimiento. Sólo buscan usar la magia como una herramienta. Si alguna vez hemos usado nuestro poder a nuestro favor ha sido para sobrevivir. Cuando la última luz del mundo se apague y la oscuridad eterna nos consuma, el Clan Tremere estará ahí, observando.

MISTICISMO MODERNO

TIMO PIRAMIDAL

Hablemos de pirámides. Después de todo, es probable que sea lo único que sepas del Clan Tremere. Te han dicho que la Pirámide es sólida como una roca, despiadada y basada en mentiras y Magia de Sangre. Te han dicho que abajo del todo están los Aprendices y en lo alto están siete Antiguos y el mismo Tremere. Te han dicho que no hay brecha ni insubordinación y que se trata de un asfixiante sistema para mantener a los Antiguos en lo más alto y a los Neonatos y Ancilla en la base.

La realidad es, evidentemente, algo diferente. Después de todo, si el Clan estuviese tan rígidamente controlado como muchos creen, nunca hubiese habido renegados. La organización Tremere, aunque sigue siendo estricta para los estándares de muchos Clanes, es muy diferente de lo que la mayoría sospecha. Los Tremere han cultivado estas ideas equivocadas simplemente al negarse a abordarlas. Los otros Clanes "saben" que los Tremere son taimados y estrictos, y al dejar que esta suposición corra sin control se ha creado el "conocimiento común" acerca de los Tremere. Hay, por supuesto, una estructura del Clan Tremere, y ésta se basa en un sistema piramidal. No sólo porque sea una estructura sólida y duradera, sino porque las pirámides tienen un gran significado ocultista. La existencia del Clan Tremere en la era actual debería ser prueba suficiente de su estabilidad.

Ya que favorece al orden, el Clan Tremere tiene una serie de títulos para mantener a los Vástagos más jóvenes contentos. Cada uno supone mayor poder, pero también requiere un nivel de responsabilidad mayor que la mayoría de títulos de la Estirpe. De los que tienen poder se espera que velen por la seguridad y bienestar de todos los Tremere que tienen a su cargo. Su dominio debe crecer y prosperar o serán vistos como despilfarradores de los recursos del Clan. Sin embargo, esto no significa que necesiten dar explicaciones o poner sus decisiones a referendo. Votar es un desperdicio de tiempo. Es mejor poner al más competente a cargo y dejar que haga lo que crea conveniente. El Clan Tremere es una desvergonzada dictadura, pero sería insistir en que es una ilustrada en la que sus líderes trabajan por el bien común. Puede parecer draconiano, y lo es, pero funciona.

Hay siete títulos en el Clan: Acólito, Aprendiz, Magister, Regente, Señor, Pontífice y Consejero. Cada Tremere es conocido por la posición que se ha ganado. Estar en lo más bajo de la pirámide no supone ninguna vergüenza, pero hay recompensas por estar en lo más alto. Estar en lo bajo también tiene la ventaja de que nadie codicia tu posición. Sin embargo, si ves eso como una ventaja es que ciertamente no eres un auténtico Tremere.

Dentro de cada nivel hay siete grados para permitir mayor movilidad social sin quedarse sin los ascensos. Los números tienen poder, y para nosotros, el siete es el más poderoso de todos. Ascender de nivel es frecuentemente una señal de experiencia y conocimiento así como de prestigio. No necesitas conseguir el séptimo grado en un nivel para ascender al siguiente. Si hay un espacio para un nuevo Regente y tienes la habilidad adecuada como Magister de tercer grado quizá te encuentres como Regente de primer grado. Por supuesto, esto no suele suceder mucho, ya que no importa lo ilustrados que se crean los Tremere, son tan traicioneros y engañosos en política como cualquier otro Clan.

En lo bajo de la Pirámide (pero por encima de los Ghouls y las Gárgolas) están los Acólitos. Son Vástagos que no están completamente liberados y como tales rara vez obtienen grados. Entre los Acólitos también hay un grupo a los que nos referimos como Trimira. Son Vástagos de otros Clanes que han probado su lealtad y han bebido de nuestro Sangre como iniciados Tremere. Originalmente, un grupo de Ravnos y Nosferatu que comprendían una extraña Magia de Sangre hindú llamada Sadhana. Nunca podrían formar totalmente parte del Clan, pero estuvimos complacidos de aceptar su lealtad y habilidades. Hoy en día, el término se ha extendido a varios agentes y Caitiff que suelen trabajar como agentes encubiertos en nuestro nombre dentro de Clanes en los que nadie totalmente Tremere podría infiltrarse

Cuando se es oficialmente presentado como parte de la sociedad de la Estirpe, un Tremere se convierte en Aprendiz. Muchos nunca ascienden más allá de esto, pero no deberías subestimar un Aprendiz de séptimo rango. Se ha ganado su estatus sirviendo al Clan y avanzando en sus estudios mágicos. El título Magister (del latín "maestro") se concede a aquéllos que conduzcan su Capilla y eduquen los Aprendices bajo la dirección de su Regente. También es un título garantizado a los viejos y distinguidos miembros del Clan que no han buscado el poder, pero que se han convertido en asesores de confianza. Los Magistri tienden a engrasar las ruedas del Clan, organizando la formación y encargándose de los con-

flictos y castigos. Magister también se ha convertido en un término de respeto para un Antiguo Tremere o un profesor.

Los Regentes son los maestros de cada Capilla, lo que suele convertirles en líderes *de facto* de los Tremere de una determinada ciudad y posiblemente miembros de la Primogenitura. Pasando al nivel nacional están los Señores, que son responsables de varias Capillas. Su jurisdicción frecuentemente abarca la misma área que un estado de EE.UU. Por encima de ellos están los Pontífices, que gobiernan países enteros. Frecuentemente, hay siete Señores por cada uno de los siete Pontífices. Tanto Señores como Pontífices suelen tener su propio equipo y gente, habitualmente asentándolos en una Capilla por conveniencia. Muchos Regentes se irritan cuando tienen un departamento separado en su propio dominio, pero quejarse pondría en duda su lealtad. Por último, el Consejo de los Siete gobierna el Clan mundialmente desde su fortaleza en Viena.

LEALTAD

Sin embargo, lo que más valoran los Tremere no es la estructura y la burocracia. Se dieron cuenta hace tiempo que incluso el mejor sistema es inútil sin un ingrediente vital: la lealtad. El Clan Tremere espera que todos sus miembros, sin importar su posición, se mantengan leales al Clan. La lealtad a una Secta o Príncipe es insignificante frente a la dedicación que se debe mostrar por nuestros hermanos y hermanas y los planes de los Tremere. El Clan está por encima de todo y ninguna traición es tal si es al servicio del Clan. Esto puede parecer terriblemente opresivo y a veces puede serlo, pero hay ventajas sustanciales. Aunque se espera una lealtad absoluta de todos, también obtienen algo a cambio: la lealtad del Clan Tremere.

Esta lealtad quiere decir que no importa dónde esté un Tremere en el mundo, podrá llamar a la puerta de una Capilla y se le dará santuario. Aunque ningún vampiro confía en los de su propia clase de forma implícita, un Tremere puede confiar en sus compañeros de Clan a un nivel que ningún otro Clan puede soñar. Es posible que debas ceñirte a las reglas del partido, pero cuando te levantes, el resto del Clan se levantará contigo. No hay excusas, no hay clichés de que quieren ayudarte pero tienen las manos atadas. El Clan Tremere está detrás de todos y cada uno de sus miembros, siempre que ellos estén con el Clan. Incluso el más bajo de los Neonatos tiene la mano de los Antiguos más poderosos del Clan sobre sus hombros en todo momento.

De la lealtad viene la unidad. Mientras que el resto de Clanes puede bromear acerca de que los Tremere son figuras encapuchadas e idénticas que siguen a sus Antiguos, pocos pueden negar que los Tremere hacen su trabajo. Somos la fuerza mística de la Camarilla. Nos hemos enfrentado a demonios en su nombre. Destruimos a nuestros renegados en una única noche. Incluso hemos maldito un Clan entero a su capricho. Cada uno de estos hechos prueba que nuestra unidad hace posible cualquier cosa.

El Clan en su conjunto tiene unos objetivos y se espera que todo el mundo trabaje por ellos. Para el joven Neonato podría parecer injusto ser un engranaje de una gran máquina. Sin embargo, las directrices insisten en que imagine el poder que ostentará cuando sea él quien marque los objetivos. Con la experiencia viene la sabiduría y con la sabiduría viene el poder. No siempre funciona, pero aunque premiamos la lealtad, también premiamos la ambición. Nuestra unidad significa poco si no podemos usarla para avanzar. Así que la regla es simple: si vas a meter la mano en el tarro de galletas, asegúrate de no llevártelas todas y de que no te pillen.

Así que, si la lealtad es importante para los Tremere, ¿Qué podemos hacer para reforzarla? La respuesta simple es el Vínculo de Sangre. Dada la comprensión íntima que tienen los Tremere de la Sangre de los Vástagos, parece natural que debamos usarla para mantener al Clan unido. En los primeros días del Clan, frecuentemente se practicaba el Vínculo de Sangre completo entre Aprendices y maestros, pero esto demostró ser contraproducente. Existe algo como la excesiva lealtad y muchos buenos Aprendices se perdieron protegiendo a sus maestros cuando podrían haber huido juntos. Un Vínculo de Sangre completo hace que quien esté sometido a él necesite demasiado complacer y el Clan Tremere quiere Vástagos dispuestos a servir, no esclavos.

Así que los Tremere desarrollaron algunos rituales para crear formas menores de Vínculo de Sangre, uno que hace al Clan en sí mismo, en lugar de un individuo, el objeto de la dedicación. Tras el Abrazo, a cada nuevo Tremere se le dice que debe beber de una copa que contiene una mezcla de la Sangre de los siete Antiguos. De hecho, sólo es necesario que la Sangre provenga de siete Antiguos Tremere; el Concilio de los Siete recela bastante de entregar su Sangre a todos los magos de Sangre del mundo. El cabeza de cada Capilla conoce el ritual que transustancia esta mezcla de Sangre en "el espíritu del Clan", y cada Neonato se siente especial al beber del poderoso Concilio de los Siete. Sin embargo, el ritual hace más que amarrar la lealtad de un Neonato, actúa como un poderoso recordatorio de que el miembro más bajo del Clan tiene parte del concilio gobernante dentro de él, por lo que el misterio se mantiene.

Sin embargo, pese a todo el énfasis en la lealtad y la entrega, los Tremere tienen mucha más libertad de la que la mayoría de Clanes cree. Cada uno es animado a salir y servir el Clan a su propia manera, aunque a algunos se les podría ordenar ayudar en los planes de los Antiguos. Desafortunadamente, un Tremere en una coterie de no-Tremere terminará teniendo que decidir dónde yace su lealtad y será mejor que tome la decisión correcta.

El código y juramento de los Tremere

Yo, (nombre del iniciado), por la presente juro mi eterna lealtad a la Casa y Clan Tremere y a todos sus miembros. Yo soy de su Sangre y ellos de la mía. Compartimos nuestras vidas, nuestras metas y nuestros logros. Debo obedecer a aquéllos que la Casa ve adecuados nombrar mis superiores y tratar a mis inferiores con todo el respeto y cuidado que éstos se ganen.

No privaré ni trataré de privar a ningún miembro de la Casa y Clan Tremere de su poder mágico, dado que hacerlo sería actuar contra la fuerza de nuestra Casa. No mataré ni trataré de matar a ningún miembro de la Casa y Clan excepto en defensa propia o cuando un magus haya sido proscrito por un tribunal adecuadamente constituido. Si un mago es proscrito, dirigiré todos mis esfuerzos para llevarlo ante la justicia.

Acataré todas las decisiones de los tribunales y honraré respetuosamente los deseos del Círculo Interior de los Siete y los deseos de mis superiores. Los tribunales estarán obligados por el espíritu del Código de Tremere, conforme queda complementado por el Código Periférico e interpretado por un debidamente constituido cuerpo de magi. Tengo el derecho de apelar una decisión a un tribunal superior si éste está de acuerdo en escuchar mi caso.

No haré peligrar la Casa y Clan Tremere a través de mis acciones. Ni interferiré en los asuntos de los mundanos de cualquier forma que pueda traer la desgracia sobre mi Casa y Clan. No causaré, cuando trate con demonios u otros, peligro alguno para el Clan, ni molestaré a las hadas de cualquier manera que haga que éstas tomen venganza contra la Casa y Clan. También juro defender los valores y metas de la Camarilla y mantendré la Mascarada. En tanto que estas metas entren en conflicto con mis metas, no perseguiré mis propios fines en forma cualquiera que pueda hacer peligrar la Mascarada. La fuerza de la Casa y Clan Tremere depende de la fuerza de la Mascarada.

No usaré magia adivinatoria sobre los miembros de la Casa y Clan Tremere, ni la usaré tampoco para entrometerme en sus asuntos. Está expresamente prohibido.

Sólo entrenaré a Aprendices que juren sobre este código, y si alguno de ellos se vuelve contra la Casa y Clan, deberé ser el primero en derribarlos y llevarlos ante la justicia. Ningún Aprendiz mío será llamado magus hasta que primero jure defender el código. Trataré a mis Aprendices con el cuidado y respeto que se merezcan.

Concedo a mis Antiguos el derecho de tomar a mi Aprendiz si encuentran que éste es valioso para su trabajo. Todos son miembros de la Casa y Clan y son valiosos primero en estos preceptos. Me resignaré al derecho de mis superiores a tomar dichas decisiones.

Ampliaré el conocimiento de la Casa y Clan y compartiré con sus miembros todo lo que encuentre en mi búsqueda de sabiduría y poder. Ningún secreto relacionado con las artes de la magia está hecho para ser guardado u ofrecido, ni yo mantendré en secreto las acciones de otros que pudiesen dañar a la Casa y Clan Tremere.

Exijo que, si rompo este juramento, sea expulsado de la Casa y Clan. Si soy expulsado, pido a mis hermanos que me encuentren y maten para que mi vida no pueda continuar en degradación e infamia.

Reconozco que los enemigos de la Casa y Clan son mis enemigos, que los amigos de la Casa y Clan son mis amigos, y que los aliados de la Casa y Clan son mis aliados. Trabajaremos como uno solo y creceremos sanos y fuertes.

Por la presente, presto este juramento en (fecha actual). Pobre de aquél que trate de tentarme a romper este juramento y pobre de mí si sucumbo a dicha tentación.

ÓRDENES SECRETAS

Aunque los Tremere pueden estar unificados como Clan, aún hay suficiente espacio para la política entre nosotros, mientras que eso no dañe los objetivos Tremere. De hecho, siempre se alienta un cierto número de luchas internas, de forma que pueda probarse a cada Tremere para que pula y mejore sus habilidades. Para conseguir aliados y promover sus metas individuales, muchos Tremere entran en organizaciones secretas dentro del Clan dedicadas a propósitos particulares o simplemente a la autoprotección o el engrandecimiento (dependiendo de tu punto de vista). Te diré algunas de las más conocidas, pero hay bastantes más. Por algo se denominan "secretas", ¿no?

MUNDANOS INDOMABLES

Una de las tristes realidades del Clan Tremere es que sus miembros suelen verse infravalorados en favor de aquéllos con una mayor habilidad taumatúrgica. Los escalones más altos del Clan consideran que los rasgos de un buen hechicero (voluntad, intelecto y dedicación) son el arquetipo ideal Tremere. A pesar del estereotipo, el Clan no está hecho exclusivamente de magos y adeptos mágicos. Muchos de los Vástagos Tremere carecen de la aptitud o no les gusta la Taumaturgia. Están indignados porque su colaboración al Clan no suela ser recompensada. Desafortunadamente, los Antiguos (como era de esperar) son prejuiciosos contra los no-magos, creyendo que aquéllos que no dominan la Taumaturgia sencillamente no lo están intentando lo suficiente.

Los Mundanos Indomables es un grupo dedicado a enderezar la balanza entre los que tienen y no tienen Taumaturgia. Cuentan incluso con algunos taumaturgos entre sus filas que están de acuerdo con sus objetivos. Después de todo, dicen, el Clan Tremere es más que simplemente magia. Es lealtad y supervivencia.

EL CONVENTÍCULO

Es un hecho poco conocido que uno de los pocos Clanes con los que se llevaban bien los primeros Tremere eran los Capadocios. ¿Que quiénes eran? Basta decir que habían otros necromantes antes de los Giovanni. En cualquier caso, ambos Clanes reconocíamos que la Necromancia y la Taumaturgia presentaban algunas similitudes y ambos teníamos mucho que ganar compartiendo un poco de su conocimiento. Cuando los Giovanni se levantaron contra sus amos, aprovechamos la oportunidad de robar algo de su saber e incluso algunos de sus Ghouls. No me mires así. Somos pragmáticos por naturaleza y vimos que no había razón de apoyar a quien iba a perder cuando ganarse el favor de un claro vencedor era una opción.

Para gestionar el saber que robamos se formó El Conventículo. Sus miembros buscan no sólo dominar las artes ne-



crománticas, sino que también tratar de encontrar el vínculo que las conecta con la Taumaturgia. Entonces, tras crear una Disciplina gestáltica, habrán obtenido aún más poder para los Tremere. Aunque todos los Vástagos del Conventículo practican Necromancia, debería señalar que no les resulta más fácil que ninguna otra Disciplina fuera de las inclinaciones naturales de nuestro Clan. Es una dura senda y pocos han dominado más allá de los niveles más bajos. Aunque tienen acceso a secretos que los Giovanni matarían por ver enterrados, no son los maestros del poder que desearían ser.

EL TERCER OJO

Pocas sociedades secretas Tremere son en realidad proscritas, pero el Tercer Ojo es una de ellas. La membresía se castiga con la muerte, por lo que sus miembros son ya casi fanáticos para entrar en ella siquiera. Los valores son simples: Tremere cometió un gran error cometiendo Diablerie sobre Saulot. De hecho, la entera creación del Clan Tremere es un error antinatural que será corregido antes o después. El Tercer Ojo cree que el Clan Tremere está maldito y pagará muy pronto por sus crímenes. La Casa Tremere debería haber aceptado su destino hace mucho tiempo y el tiempo que ha robado es una ofensa contra el orden natural. El Tercer Ojo trabaja en secreto para seguir las pacíficas formas de Saulot y tratar de educar a los demás Tremere en la responsabilidad que ahora portan en busca de la iluminación. También trabajan directamente en contra del Clan, asegurando que los Tremere deben desmantelar el Clan y tratar de enmendar todo lo que han hecho. Si no lo hacen, un destino más que terrible les espera no sólo a los Tremere sino a todo lo que han tocado.

Personaje y Rasgos

Conceptos

Archivista

Los Tremere no son sólo el Clan más organizado, sino que tienden a conservar los registros más meticulosos. Después de varios siglos, los archivos del Clan están repartidos por varias bibliotecas por todo el mundo. Contienen suficientes secretos para varias vidas. Tú eres uno de los Vástagos que vigila esos secretos. Necesitan ser organizados y mantenidos, incluso incorporando mejoras como digitalizar antiguos pergaminos.

Puede que no sea la vida más excitante, pero a veces se requieren tus habilidades fuera de la biblioteca. Los registros localizados recientemente necesitan verificarse y archivarse debidamente. Los textos robados necesitan rastrearse y reintegrarse. También podrías ser requerido como consultor, actuando como un almacén viviente de los secretos que has leído.

LA "MUERTE" DE LOS ANTITRIBU

Los Tremere Antitribu son raros, pero en contra de lo que dice la propaganda Tremere, no todos fueron marcados o destruidos. Teóricamente, cualquier Tremere de verdadero linaje que beba de una Vaulderie gana una marca similar a una "T" en la frente, la cual sólo pueden ver otros Tremere. Incluso más teóricamente, cualquiera que obtiene la marca muere repentinamente debido a la maldición Tremere. Aun así, hay quienes han evitado la marca y quienes aún con la marca han evitado la destrucción.

Los Tremere Antitribu ven el Sabbat de la misma forma que los Tremere ven a su Clan, y no tienen reparo en enseñar Taumaturgia a cualquiera que les pregunte. Cuántos *existen* aún depende de la crónica de cada Narrador, pero generalmente se ocupan de contrarrestar las tácticas de sus homólogos, ya que son los únicos que entienden sus capacidades. Trabajan como tropas de choque intelectual y la oportunidad de tomar una Capilla con todos sus secretos es algo que pocos Antitribu pueden ignorar.

Muchos de los Tremere Antitribu supervivientes son Telyavos, una rara Línea de Sangre que se unió al Sabbat principalmente para sobrevivir (ver **Ritos de la Sangre,** y **V20**, pág. 438). Otros están, de forma similar, lo bastante alejados del puro linaje Tremere, que es como han evitado la marca del traidor. Aun así, existen Tremere con la marca, así como vampiros que sencillamente pretenden ser (o creen ser) Tremere. Como muchas cosas en el Sabbat, quién es y quién no es Tremere es un caótico desastre.

La vida en el Sabbat es dura para los Tremere Antitribu, no demasiado distinta a un policía entre rejas. Para el Sabbat los Tremere son el enemigo, mucho más que los Ventrue o cualquier otro Clan de la Camarilla. Todo aquello por lo que lucha el Sabbat (la libertad, compartir con tu manada, la anarquía) es completamente anatema para los Tremere. Muchos Sabbat pagan su desconfianza e ira con los Tremere Antitribu a su alrededor. Y así, incluso en el Sabbat, los Tremere son los villanos que obran como pegamento para mantener a la Secta unida...

Cazador

Realmente, no te interesa la magia. El Clan Tremere es más que un grupo de magos y es ahí donde has puesto tu lealtad. Sin embargo, algunos no sienten lo mismo. Hay quienes rechazan los regalos que el Clan les da o egoístamente ponen sus necesidades antes que las de los Tremere. Cuando tratan de escapar, tú les das caza.

A diferencia de muchos Tremere, los sentidos aguzados y las habilidades de la calle te son más útiles que la Taumaturgia. Con una amplia variedad de contactos por toda la ciudad, sabes con facilidad dónde se oculta tu presa. Algunas veces haces de guardaespaldas o de sicario, pero donde realmente destacas es en la caza y captura. Eres la sombra que acecha a todo renegado.

Custodio de la Capilla

La Capilla es algo más que un almacén de conocimientos. Es un santuario, una fortaleza y un hogar. Alguien debe cuidar de los ladrillos y el cemento que albergan al Clan. Tú te aseguras de que se realicen las mejoras necesarias y de que las protecciones mágicas estén organizadas. Para ti, la Capilla es más que un edificio, es casi una extensión de ti mismo. Conoces cada corredor, cada sala, cada pasadizo secreto y cada túnel.

Pero cuidar de la Capilla no significa que nunca puedas salir de ella. Debes tener una mano en los departamentos de planificación urbana y ser capaz de susurrar en los oídos de los políticos para garantizar su seguridad. No sólo eres el responsable del edificio, sino de los cimientos de los Tremere en la ciudad.

Fachada

Pocos Vástagos están dispuestos a compartir sus secretos con los Tremere, así que los Tremere deben ser sutiles para arrancárselos. Tu trabajo es acercarte a los demás Clanes mediante el engaño o el encanto para convencerlos de que compartan sus secretos.

Podrías ser un agente encubierto trabajando en un peligroso engaño. Para los de fuera del Clan, eres un renegado, un Caitiff o un Anarquista reconocido. Estás dispuesto a renunciar a secretos a cambio de santuario entre otros Vástagos. Aunque no ofreces esos secretos gratis. Les cuentas que con un enemigo como los Tremere buscándote, quieres algo valioso a cambio. A veces tu lealtad es más evidente y eres la cara de los Tremere cuando desean negociar con los demás Clanes. Sigues siendo encantador y abierto para ganarte su confianza y darle un giro a las últimas tramas Tremere para aplacar sospechas.

A pesar de las apariencias, tu lealtad se debe únicamente a los Tremere. Muy a menudo no conoces el plan completo (para permitirte una negación plausible), pero todo lo que necesitas saber es tu parte en él.

Guardián de los secretos

Los Tremere guardan su saber en vastas bibliotecas, pero confían sus secretos a muy pocos. Hay un montón de cosas que los Tremere no quieren que sepan los otros Clanes. Muchas son secretos mágicos, las claves para entender los niveles superiores de Taumaturgia. Otras son localizaciones de valiosos artefactos o de agentes encubiertos. Quizá simplemente guardes un disco duro que has jurado no investigar nunca. Cada secreto es confiado a varios Tremere en caso de que algo le pasase a uno de ellos.

Se te ha dado uno de tales secretos y debes permanecer vigilante contra aquéllos que podrían tratar de robarlo. La naturaleza del secreto es lo que tú y el Narrador decidáis. Cómo de peligroso es para ti o para el Clan es algo que también deberéis decidir.

Hechicero

Eres un vampiro que sueña con convertirse en mago. Desde joven estudiaste lo oculto pero con escaso éxito. Por desgracia, tus sueños de poder mágico te eludieron constantemente, pero un vampiro vio tu potencial y apreció tu dedicación. Como Tremere recién Abrazado, el poder de la Taumaturgia es finalmente tuyo. El conocimiento en la punta de tus dedos como miembro del Clan es realmente aleccionador. Tener la eternidad para estudiarlo no parece tiempo suficiente.

Tienes poco o ningún interés en política, todo lo que te realmente te importa es aprender secretos mágicos. Tu única Disciplina es Taumaturgia, y eso es todo lo que necesitas. Los secretos del universo son finalmente tuyos para que te hagas con ellos.

Ladrón nigromante

Si hay algo que los Tremere desprecian es que los demás guarden secretos. Esto es doblemente cierto para los secretos mágicos. A pesar de ser una habilidad totalmente diferente, la Necromancia tiene demasiadas similitudes con la Taumaturgia como para ignorarlas. Lo que hace esto más frustrante es que los Giovanni sean muy buenos guardando secretos.

A pesar de ser una senda difícil, has elegido ahondar en esos secretos. Si los no-muertos no te enseñan lo que saben, extraerás el conocimiento de los propios muertos. Los Giovanni no van a ayudarte, pero no te asusta ensuciarte las manos buscando respuestas. Para ti, la línea entre la Magia de Sangre y la magia de muerte se está volviendo cada vez más difusa. Pronto descubrirás su verdadera conexión y abrirás nuevos mundos de poder para el Clan Tremere.

Líder de culto

Cada Clan requiere algunos activos desechables y tu trabajo es conseguirlos. Para este fin diriges un pequeño pero íntimo grupo dedicado a venerar a dioses largamente olvidados. Algo de talento en el mundo del espectáculo, un poco de Taumaturgia y les has convencido de que tienes un poder divino o demoníaco. Cuando mezclas algo de Sangre en una copa ceremonial, rápidamente se convierten en devotos sirvientes de los Tremere, incluso aunque jamás hayan oído ese nombre.

Tu culto podría albergar forasteros y olvidados, pero podría fácilmente incluir a políticos y retoños de los pudientes en busca de experiencias. Cuando el Clan necesita un favor o algunas víctimas dispuestas, se vuelve hacia ti para que le proveas.

Manipulador

La estructura es sin duda importante, pero la falta de estructura funciona bien si la gente deja de seguir órdenes. Tú estás para asegurar la lealtad, a través de la coacción si es necesario. No todo el mundo es lo suficientemente ilustrado para saber que la incuestionable lealtad es la mejor forma de beneficiar a todos. Esto es doble para el ganado. Cuando es probable una ruptura de la Mascarada o un nuevo cargo político decide realizar algunos cambios desagradables, tú intervienes. Aunque no por poder personal. Estás ahí sólo para asegurarte de que los mecanismos y engranajes de la gran máquina siguen girando.

Eres un maestro de Dominación y pocos pueden encontrarse con tu mirada sin sentir tu coacción. Una palabra queda es todo lo que necesitas para hacer que cualquiera te siga. Algunos te acusan de ser un Ventrue, pero tú no eres un líder. En vez de eso te ves como un sirviente que se asegura de que la parte humana y la vampírica del sistema funcionan como deberían.

Tecnólogo mágico

Muchos Tremere están aún atascados en las viejas formas o el abracadabra pata de cabra. Tú buscas aplicar la magia de formas nuevas, encantando máquinas y conectando lo oculto a Internet. Los Antiguos del Clan ven tu trabajo como ridículo en el mejor de los casos y abominable en el peor, la tradición les ciega. Tu trabajo puede cambiar la faz de la magia.

Aunque tus habilidades en Taumaturgia son avanzadas, también eres una criatura de ciencia. Los nuevos avances se hacen a un ritmo alarmante y cualquiera de ellos podría resultar ser la clave para transmutar la hechicería en una nueva forma de ciencia. Aunque los Antiguos jamás lo entenderán, te estás ganando el apoyo de muchos de los Vástagos más jóvenes. Pronto, cuando tengas pruebas del potencial de tu trabajo, podrías ser capaz de forzar a los Antiguos a poner el poder en manos más ilustradas.

Méritos y Defectos

Abrazado sin Copa (Mérito de 1 punto)

Por alguna razón, no bebiste de la Sangre de los Antiguos cuando fuiste iniciado en el Clan Tremere. Más peligroso aún, podría no haber tenido efecto en ti. Como resultado, no estás Vinculado al Clan de la misma manera que los demás. Si esto se descubriera, normalmente se corregiría, pero uno podría creer que hay un propósito en todo esto, ya que los Tremere no cometen errores. Quizá el Clan tiene un trabajo especial en mente para ti, uno en el que podrías ser forzado a actuar contra el Clan para mantener una falsa identidad...

Miembro de Sociedad Secreta (Mérito de 1 punto)

Has encontrado y te has unido a una de las muchas sociedades secretas dentro del Clan Tremere. Tu personaje debería ser apto para entrar, como tener Necromancia para unirse a El Conventículo. Debes seleccionar una de las sociedades enumeradas antes o crear una propia. En la mayoría de casos, tu membresía debería quedar en secreto, pero tu afiliación no se considera un crimen. Aunque tu sociedad espera que defiendas sus principios y planes, también puedes contar con que te respalden y te ayuden a incrementar tu poder dentro de la Pirámide.

Llaves de la Biblioteca (Mérito de 1 a 5 puntos)

Tienes una de las posiciones más deseadas en la Capilla: la de bibliotecario. Uno de tus deberes es catalogar y mantener el conocimiento mágico almacenado en tu Capilla. Esto significa que tienes completo acceso a éste y puedes decidir quién puede verlo y quién no. En ella reside una amplia gama de rituales y de conocimiento taumatúrgico,

haciendo sencillo aprender muchos de los secretos de la magia. No importa cuán restrictiva sea tu Capilla, tienes acceso completo a la biblioteca para investigar. El coste de éste Mérito es el mismo que la puntuación de Biblioteca de la Capilla (ver pág. 221-222).

Refugio Exterior (Mérito de 2 puntos)

Mantienes tu propio refugio privado fuera de la Capilla y del control de los Tremere. Se espera que la mayoría de los Tremere descansen dentro de la Capilla, donde el Clan puede echarles un ojo. Sin embargo, se te ha confiado algo más de privacidad. Esto podría ser porque ya has demostrado tu lealtad o quizá porque la están poniendo a prueba.

Antitribu No Marcado (Mérito de 2 o 5 puntos)

Aunque seas parte del Sabbat y un traidor a la Casa y Clan Tremere de alguna manera no has sido marcado por la maldición Antitribu. No es fácil reconocerte como un Tremere renegado y la magia que quemó a tantos de los tuyos no puede tenerte por objetivo. Es más, otros miembros del Sabbat no pueden juzgarte a primera vista. Los miembros de la Línea de Sangre Telyavos pueden comprar este Mérito por 2 puntos mientras que otros Tremere pagan 5 puntos.

Intendente (Mérito de 3 puntos)

Eres uno de los Vástagos responsables de mantener y organizar los suministros más mundanos de la Capilla. Puedes tomar cualquier cosa de los almacenes de la Capilla según quede definido por la puntuación de Almacén de ésta. Aunque tendrás que devolver o reponer cualquier cosa que tomes prestada, tienes acceso a todo el equipamiento apropiado para una Capilla de ese tamaño. Éste podría abarcar desde armas de asalto y explosivos hasta equipo médico y científico avanzados.

Maldición Arcana (Defecto de 1 a 5 puntos)

Debido a tus estudios o los de algún otro, sufres una maldición mágica. Podría ser una aversión o una alergia o incluso un extraño efecto mágico. El nivel del Defecto depende de lo debilitante que sea la maldición. Curar esta aflicción puede ser imposible o requerir algún tipo de búsqueda o investigación avanzada.

Valor del Defecto	Ejemplo de maldición
1 punto	Una rareza menor, como un rasgo animal o un extraño color de ojos.
2 puntos	Un problema evidente, como que tu magia tenga una extraña mancha o patrón que la haga reconocible al instante o que las plantas se marchiten en tu presencia.
3 puntos	Algo problemático, como que la gente enferme en tu presencia o que los animales te ataquen.
4 puntos	Defecto preocupante, como desarrollar la Debilidad de otro Clan.
5 puntos	Potencialmente mortal, como que la luz de la Luna sea tan peligrosa para ti como la luz solar.

Ermitaño (Defecto de 2 puntos)

Has pasado casi toda tu existencia no-muerta en los salones de la Capilla, lo que hace que la sociedad de la Estirpe te resulte bastante nueva y confusa. Tienes una penalización de –2 dados en cualquier interacción social con quienes no pertenecen a los Tremere.

Marca del Traidor (Defecto de 3 puntos)

Aunque eres leal a la Casa y Clan Tremere por alguna razón estás marcado con la marca de los Antitribu (ver el recuadro de la pág. 216). Podría ser que hayas vuelto al Clan después de haber abandonado el Sabbat o que inconscientemente o como parte de una operación encubierta tomaste parte en una Vaulderie. Sea cual sea la razón, esta marca hace que los Tremere recelen de ti. Debes hacer mucho más que los demás y pocos dentro del Clan confiarán en ti para posiciones de poder y responsabilidad.

Vinculado al Clan (Defecto de 3 puntos)

Has hecho más que beber Sangre de los Antiguos. Ya sea como castigo o por elección, estás Vinculado completamente al Clan Tremere. No puedes actuar contra el Clan y encuentras que todo lo que haces es en servicio de los Tremere. Puede que no te guste, pero no puedes evitar hacerlo. Por descontado, ahora que estás Vinculado al Clan no puedes quedar Vinculado a otro individuo. Muchos viejos Tremere tienen este Defecto, ya que en el pasado fue habitual Vincular completamente a los nuevos Tremere.

Sangre de Mago (Defecto de 5 puntos)

Tu Sangre está tan inclinada a la magia que eres incapaz de usar cualquier Disciplina aparte de Taumaturgia (y los Vástagos que no son Tremere aún la adquieren con un coste de Disciplina de fuera de clan). Aunque no tengas restricciones en ninguna Senda o ritual, no puedes obtener puntos en otra Disciplina.

Taumatúrgicamente Inepto (Defecto de 5 puntos)

Algo en ti rechaza responder a la Taumaturgia. La magia no te funciona. No puedes adquirir ninguna habilidad en

la Disciplina de Taumaturgia ni ninguna Senda o ritual. Para los Tremere esto es doblemente duro, ya que su habilidad en Taumaturgia suele ser la clave de la posición dentro del Clan. Aunque algunos voluntariamente ignoran sus estudios taumatúrgicos y sirven al clan de otras formas, la ineptitud nunca es excusada. Sólo los Tremere puede escoger este Defecto.

Disciplinas Combinadas

Cadenas de Esclavitud (Auspex ••, Dominación ••)

Al mirar a un objetivo a los ojos, el usuario de este Poder puede ver si está bajo la influencia de Dominación y quién le controla. Debe ser capaz de hacer contacto visual con el objetivo, y si puede, la imagen del Dominador se forma en su mente.

Sistema: El usuario de este Poder debe poder hacer contacto visual con el objetivo (ver **V20**, pág. 148). Entonces hace una tirada de Percepción + Empatía a una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del controlador. Si la supera, tiene un atisbo del controlador, que se vuelve más nítido cuantos más éxitos consiga. Con un sólo éxito, la imagen podría parecer sólo un hombre o una mujer. Con tres podría ser una forma borrosa pero reconocible y con cinco es clara y nítida. Si el objetivo no está Dominado o el usuario falla la tirada, el resultado es el mismo: no aparece imagen alguna.

Aprender este Poder cuesta 12 puntos de Experiencia.

Robo de Voluntad (Dominación •••, Taumaturgia (cualquier Senda) ••••)

Este Poder permite al vampiro tomar el control de cualquier efecto mágico cercano, como una protección o encantamiento. A todos los efectos, el usuario de este Poder se convierte en el lanzador del hechizo. Este Poder no garantiza la habilidad de detectar magia o reconocerla, aunque el usuario sólo necesita saber que hay magia ahí para tomar el control. Algunos hechiceros han dejado encantamientos malditos a la espera de que alguien trate de tomar el control sin saber lo que son.

Sistema: El usuario de este Poder debe saber que hay un efecto mágico cercano del que desee tomar el control (mediante el uso de Visión Taumatúrgica, por ejemplo). El ritual que cree el efecto debe ser al menos un nivel inferior al nivel de Taumaturgia del usuario. Usar este Poder cuesta un punto de Fuerza de Voluntad y requiere una tirada de Resistencia + Ocultismo a la misma dificultad que la Fuerza de Voluntad del lanzador original del hechizo, aunque eso no cambia la duración ni la fuerza de los efectos.

Este Poder sólo funciona con efectos de Taumaturgia. El Narrador puede permitir usarlo con Necromancia y otros Poderes místicos a su discreción.

Aprender este Poder cuesta 21 puntos de Experiencia.

Visión de Sangre (Auspex ••, Taumaturgia (Senda de la Sangre) •)

Este Poder permite al usuario analizar la potencia y tipo de cualquier sangre que toque a un nivel superior de Sabor de la Sangre (ver **V20**, pág. 213). Puede determinar de qué tipo de criatura sobrenatural podría provenir y la potencia relativa del ser en cuestión.

Sistema: El usuario de este Poder debe tocar una pequeña muestra de la sangre que desee analizar. Entonces debe hacer una tirada de Percepción + Medicina a dificultad 6. Si la supera puede identificar si la sangre es humana, animal o sobrenatural. Con dos éxitos también puede determinar el tipo de ser sobrenatural en cuestión: vampiro, Lupino, mago, etc. Con cinco éxitos, también puede determinar el poder relativo de la persona en cuestión, como la generación de un vampiro y posiblemente el Clan o cómo de fuerte es el Lupino. Además, hasta una hora por éxito, el usuario del Poder sabrá si toca a la persona de la que proviene la sangre.

Aprender este Poder cuesta 9 puntos de experiencia.

Visión Taumatúrgica (Auspex ••, Taumaturgia (cualquier Senda) •)

Con esta habilidad, el usuario puede ver auras mágicas. De manera muy parecida a Percepción del Aura (ver **V20**, pág. 135-136) puede ver un halo escarlata por encima de objetos o efectos mágicos. Esta visión se extiende a toda la Magia de Sangre vampírica, aunque algunos podrían mostrar un color diferente en el aura. Generalmente, cuanto más fuerte sea la magia, más brillará, pero es difícil medir el poder relativo de cualquier efecto mágico.

Sistema: Esta habilidad se usa de forma muy similar a Percepción del Aura. El usuario mira fijamente al objeto o el área en cuestión por unos momentos y hace una tirada de Percepción + Ocultismo a dificultad 8. Con un único éxito, puede determinar que hay magia presente. Si consigue tres puede reconocer el ritual o Senda en cuestión, siempre y cuando la conozca. Con 5 éxitos puede reconocer cualquier efecto taumatúrgico, independientemente de si lo había visto antes o no. Si el efecto está más allá de su habilidad o conocimiento, el usuario aún obtiene una impresión de para qué está diseñado. Si el usuario del Poder también desea usar Percepción del Aura sobre el objetivo, debe gastar una nueva acción para hacerlo.

Aprender este Poder cuesta 6 puntos de Experiencia.

Rituales

Ascensión de la Sangre (Ritual de nivel dos)

Como los Tremere tienen muchos rituales de sangre que requieren su ingestión, se ha vuelto útil poder eliminar algunas de sus cualidades inherentes. Este ritual "purifica" la Sangre usada en él, por lo que no cuenta como beber de un individuo a efectos de un Vínculo de Sangre.

Sistema: El ritualista prepara un cáliz especial en el que vierte tanta Sangre como necesite. Con al menos un éxito, la Sangre del cáliz ya no puede crear un Vínculo de Sangre y es segura para que la beba cualquiera. Por descontado, la Sangre seguirá teniendo el mismo aspecto tanto si el ritual es un éxito como si el Tremere está mintiendo.

Hermandad de la Copa (Ritual de nivel tres)

A veces los Tremere necesitan imponer una forma limitada de un Vínculo de Sangre en un agente o incluso sobre uno de los suyos, así que se desarrolló una variante del ritual Ascensión de la Sangre. Con Hermandad de la Copa, un Tremere puede imponer tal Vínculo, pero uno diseñado para inspirar lealtad al Clan en su conjunto en vez de a un individuo.

Sistema: Aunque ningún Tremere lo admitiría, este ritual guarda una preocupante similitud con la Vaulderie. Además del ritualista, requiere que, por lo menos, otros cuatro Tremere (aunque la tradición dice que requiere un total de siete) viertan su Sangre en un cáliz. Cualquiera que beba de éste queda Vinculado por Sangre, pero al Clan Tremere y lo que ellos perciben como sus objetivos. Los efectos duran una hora por cada éxito obtenido en la tirada. Una vez el ritual se desvanece, también lo hacen sus efectos. Esto no cuenta como haber bebido una vez de cualquiera de los Tremere que llevaron a cabo el ritual.

Rastro Sanguíneo (Ritual de nivel tres)

Tocando a un objetivo que crea que tiene un Vínculo de Sangre, el usuario de este Poder puede rastrear al reinante del objetivo y a cualquiera que esté conectado con él mediante tal Vínculo. Un fino hilo rojo parece extenderse desde el objetivo y conectar con cualquiera que tenga un Vínculo de Sangre con él, sin importar si es amo o siervo. Esto no funciona en vampiros conectados por Vinculum, ya que el Vínculo es demasiado difuso.

Sistema: Si el ritual tiene éxito, el taumaturgo puede ver la conexión entre el objetivo y cualquiera que tenga un Vínculo de Sangre con él. Si tiene múltiples Vínculos, el usuario del Poder podrá ver uno por cada éxito que obtenga. Si consigue 5 éxitos podrá ver el sentido de cada Vínculo, revelando quién está Vinculado a quién.

La Capilla

Hay muy pocas cosas más importantes para los Tremere que su Capilla. Es un hogar, una base, un fortín y un archivo. La Capilla es la primera cosa que los Tremere instituyen cuando establecen su presencia en una ciudad y la defenderán hasta su última gota de Sangre.

Es raro que dos Capillas se parezcan. No es sólo que los edificios en sí varíen, sino que reflejan la personalidad y objetivos de los miembros del Clan en la ciudad. Algunas son rascacielos mientras que otras son viejas mansiones en los límites de la ciudad. Algunas son modernas mientras que otras han visto centurias. Algunas se han mantenido como son durante años, pero muchas han sido redecoradas varias veces según el capricho de sus dueños. Algunas de las más antiguas son en realidad sistemas de cuevas y hay historias de jóvenes Tremere creando Capillas virtuales *online*.

Una Capilla se describe mediante una serie de rasgos. La apariencia puede ser casi cualquier cosa, y a veces la más pequeñas y de aspecto más débil son las más antiguas y poderosas. El Narrador debería determinar la puntuación de la capilla de su ciudad en cada uno de los rasgos siguientes. Aunque cada rasgo va de 1 a 5, puede conceder puntuaciones de hasta de 10 para Capillas realmente antiguas e impresionantes. Como regla general, el número total de puntos de una Capilla debería estar en torno al doble de Tremere que habitan en la ciudad. Aunque es el Narrador quien decide qué es la Capilla, debería tener en cuenta las necesidades y deseos de sus jugadores Tremere y trabajar con ellos para crear algo de lo que sus personajes puedan estar orgullosos.

Almacén

Los Tremere reconocen la necesidad de tener recursos más allá de la magia. Muchas Capillas mantienen reservas de elementos mundanos como armas, equipo informático, suministros médicos y hasta artículos de papelería. También determina la cantidad de dinero que la Capilla tiene para invertir en las peticiones de sus miembros, lo cual otorga un nivel de Recursos a la Capilla (¡no a sus miembros!) igual a su puntuación. Aun así, todos los gastos deben realizarse al servicio del Clan y que el Clan tenga dinero no quiere decir que vaya a financiar a alguien por cualquier razón.

- La Capilla no tiene ningún equipo propio, pero puede ser capaz de ofrecer una pequeña ayuda financiera.
- •• Los almacenes de la Capilla contienen gran cantidad de útiles comunes que pueden encontrarse en cualquier tienda. Las armas están restringidas a las de combate cuerpo a cuerpo y a pistolas y rifles de pequeño calibre.
- ••• La Capilla tiene una extensa colección de objetos que sólo se encuentran en tiendas especializadas.



También tiene una gran cantidad de armas no-militares y explosivos.

•••• Los almacenes son muy amplios y la Capilla suele comprar objetos bajo demanda. El arsenal contiene armas de uso militar y artillería. También guarda varios objetos del mercado negro y artículos ilegales.

••••• Hay pocas cosas que imaginar que no se encuentren en el almacén o que no puedan suministrar sus cuidadores. Es también un almacén de objetos extremadamente valiosos y únicos, como pinturas de los viejos maestros. Puede incluso ser el lugar donde se custodian varios peligrosos y poderosos objetos mágicos.

Biblioteca

Pobre es la Capilla que no tiene biblioteca. Aunque pueda contener una poderosa colección de rituales y conocimiento mágico, las mejores bibliotecas también contienen gran cantidad de conocimiento mundano. Para muchos Tremere, la biblioteca es el lugar más importante de la Capilla. Una Capilla con una extensa biblioteca nunca andará corta de miembros.

Una biblioteca no puede contener ningún ritual de nivel superior a su puntuación, aunque cuántos rituales de cada nivel contenga queda a discreción del Narrador. Cuando se le permita realizar investigaciones ocultistas en la biblioteca, el personaje puede añadir la puntuación de ésta a su reserva de dados.

Guardianes

Aunque cada Capilla tiene defensas mágicas, a menudo necesita mercenarios para dirigir sus defensas mundanas, como Gárgolas. Tal fuerza militar a menudo ha probado ser útil fuera de la Capilla al servicio de los Tremere

Por cada punto que el Narrador otorgue a este rasgo, la Capilla tiene un guardián sobrenatural (como una Gárgola o un constructo místico) o cinco Ghouls. Todos serán leales al Clan Tremere y estarán listos para morir defendiendo la Capilla.

Investigación

Además de una biblioteca, muchas Capillas ofrecen instalaciones para la investigación y experimentación mágicas. En algunos casos, estos laboratorios recuerdan la guarida de Frankenstein mientras que otros están cubiertos de símbolos ocultistas con grandes pentagramas de plata incrustados en el suelo. Cuando un Tremere puede utilizar las instalaciones de una Capilla, puede añadir su puntuación en Investigación a cualquier reserva de dados usada para crear nuevos rituales o Poderes taumatúrgicos.

• La Capilla tiene poco o ningún espacio para laboratorios. Los miembros deben construir los suyos propios.

•• Quienes busquen espacio para un laboratorio podrían encontrar con facilidad una habitación sin usar con algunos suministros básicos, pero todo lo que realmente ofrece es paz y tranquilidad.

••• Hay un laboratorio adecuadamente equipado en la Capilla, pero tendrás que compartir sus recursos y tiempo.

•••• La Capilla tiene varios laboratorios, pero no suficientes para todos. Cada miembro puede usar uno hasta que haya completado un proyecto, momento en el que deberá esperar a que sea de nuevo su turno.

••••• Cada Tremere de la Capilla tiene un laboratorio básico y hay varios centros de investigación bien equipados para proyectos más avanzados.

Santidad

Los Tremere guardan sus secretos cuidadosamente y una Capilla es un objetivo tentador, pero muchas contienen una gran variedad de defensas, tanto mundanas como mágicas. Este valor muestra cuán difícil podría ser asaltar la Capilla. En general, la dificultad de cualquier tirada de Seguridad o cualquier otra similar que hagan los atacantes se verá incrementada por la puntuación en Santidad. Ésta representa la calidad de las defensas que han de vencer.

• Unos cuantos guardas son prácticamente las únicas defensas del edificio.

•• Todos los guardias están bien entrenados y son profesionales, y en torno al edificio se han situado y se mantienen algunas protecciones.

••• El edificio en sí ha sido reforzado con cristal blindado, capas de acero en las paredes y centros de seguridad.

•••• La Capilla es una fortaleza, por dentro y por fuera. Está diseñada para sobrevivir a un asedio.

••••• Hay tantas protecciones mágicas en ella que es incluso difícil encontrar la Capilla, por no hablar de atacarla. Dentro, el edificio en sí mismo entorpece a los atacantes, cambiando pasillos y mutando como un laberinto.





Tzimisce

«Bueno, lo que les estaba diciendo, que cuesta mucho ser auténtica, señora, y en estas cosas no hay que ser rácana, porque una es más auténtica cuanto más se parece a lo que ha soñado de sí misma.»

— Agrado, *Todo Sobre Mi Madre*

La hospitalidad en arcilla

Con el cadáver del Ghoul a mis pies, sabía que yo estaba muerto. Porque, hace años, la Condesa había jurado acabar conmigo y los espíritus de la tierra enojada oyeron sus promesas.

¿Me había enviado el Cardenal a morir? ¿Un alma envuelta para regalo a la que exprimirle los jugos? Dijo que sería un gesto de amabilidad, un viejo enemigo dándole la bienvenida al Nuevo Mundo. Yo era el elegido, el único superviviente de mi manada (o de todas las otras manadas, ya que estamos). Mucho prestigio, pero no fue más que suerte. Mis noches rumanas. Las noches malas. La clase de infierno en el que sólo puedes entrar cabreando a una Demonio antiquísima y consolidada. Aún despierto por el día sudando Sangre y quitándome la tierra de tumba con la que cada noche me cubro como si fuera una sábana tras la que esconderme.

Conduje por la larga carretera de acceso sin creer que una criatura como la Condesa pudiera desarraigarse y mudarse a Nueva Inglaterra. Nunca pudimos con la astuta Koldun. Una noche, nos ofreció la paz y prometió no pelear con la Espada de Caín. Tenía una lista muy específica de exigencias. Las aceptamos todas.

Al acercarme a la mansión, me vinieron algunos recuerdos, reconocí árboles, piedras, enladrillados y estatuas. Podía olerlo (en las plantas en macetas y en el jardín): tierra de la Vieja Patria, eones de sangre y marga. Es lo que pasa con la tierra: huele a parto y podredumbre, y te asaltan los sueños de quienes murieron en ella. La Condesa era la tierra y la había traído con ella, pedazo a pedazo.

Esperé a que un sirviente me invitara formalmente a entrar antes de cruzar el umbral. El manso estaba lleno de viejos recuerdos. En el comedor, una mujer lloraba. Mortal. Cena. Entonces encontré a un hombre muerto en la lujosa alfombra con la garganta desgarrada. Lo reconocí, un Aparecido Ghoul, el favorito de la Condesa.

Se abrió la puerta de golpe. «¡Mi señora, venid rápido!», gritó una voz. Otra cara familiar, Janos. Compartíamos una historia sangrienta. Ambos mostramos nuestros colmillos.

—Saludos.

Me encogí. No la vi entrar. Tan sólo una ráfaga de viento y luego su rostro severo, con los pómulos altos como hojas de guillotina.

—Condesa— tartamudeé. ¿Cuándo aprendí a hacer reverencias? Estaba resplandeciente con su levita. De repente, me sentí cohibido por mi cuero y mis modificaciones corporales. Soy un hijo de la noche. Un cabrón desollador y pateacolmillos. ¿De dónde salía esta puta vergüenza?

—Mató a uno de los suyos en su propia casa — dijo Janos.

Una oscura y mortífera ceja se arqueó. El resto de ella seguía siendo una estatua, excepto esos largos y poderosos dedos. Sus manos nunca paran de moverse. Me miró. Me atravesó con la mirada. Me estremecí.



Luego miró a Janos.

—No— dijo —. Eso no es lo que ha pasado.

—¡Mató a Mircea!

—Ya son dos mentiras, Janos.

La boca del Chiquillo de su Chiquillo se abrió. Se cerró. Luego susurró: «Lo hice por usted, Baba. Ahora podemos matarlo».

—Eso no es lo que debe pasar ahora.

—No...— Janos parecía herido —. Soy de su Sangre. Él es el enemigo. Ellos mataron a tantos... ¡Él, él, él!— Janos se enfureció y salto hacia mí cuchillo en mano.

De repente, la Condesa estaba allí, protegiéndome, con el cuchillo en su pecho. Su rostro estaba tranquilo, pero las ratas rabiaban en las paredes, el viento aullaba y las ventanas se oscurecieron con miles de alas coriáceas.

Janos se encogió de miedo.

—No, Baba. No me mate.

—Shhh— dijo, con un dedo sobre los labios de Janos, quien se quedó paralizado—. Honro a los enemigos con la muerte, no a los transgresores. —Entonces pronunció antiguas palabras en su oído. Escuché el nombre "Kruchina". Llanos lloró estremeciéndose con todo su cuerpo, hasta volverse un mar de lágrimas y mocos de Sangre.

La Condesa devoró a Janos con los ojos y dijo: «Vete y dile a Ficko que te trate con ternura». La cabeza de Janos se movía aterrorizada, mientras sus piernas traidoras se lo llevaban.

La señora de la mansión tomó gentilmente mi brazo, sacó una silla y me sentó a la mesa del comedor. Colocó a la chica viva frente a mí.

—Tenía razón— dije—. Era una oportunidad perfecta para matarme.

—Eres mi invitado— dijo la Condesa, como si explicara la gravedad a un niño que hubiera lanzado un juguete a un pozo profundo sin eco —. Quizás un día nos honraremos el uno al otro, pero esta noche sacrificaré cada gota de mi Sangre y cada libra de mi carne para protegerte.

Tomando asiento, abrió una ornamentada caja de música. Tocaba una alegre canción de cuna rumana. Dentro había un puñado de tierra antigua. Rezando, se abrió la muñeca y sangró sobre la tierra. Luego, comenzó a comer.

Mi *smartphone* vibraba salvajemente en mi bolsillo, pero no me atrevía a contestar. Fuera, algo aulló. En alguna parte, Janos gritaba. Fue cuando supe que estaba muerto. Más tarde o más temprano. La Condesa cumple todas sus promesas.

Levantó la vista de su cena de arcilla escarlata. "¿No tienes hambre?".

Léxico

Azi Dahaka: Nombre persa del dragón de tres cabezas del demonio Ahrimán. Para los Tzimisce, es el Santo Grial del Metamorfosista, un estado iluminado y definitivo del ser, posiblemente causado por un considerable uso de Vicisitud.

bogatyri: "Valientes campeones de los Antiguos" o una referencia a los caballeros al servicio de los Tzimisce.

boyardo: Noble o la nobleza.

forma zulo: Una forma monstruosa de los Tzimisce, generada mediante una comprensión avanzada de Vicisitud. Los Demonios emplean esta forma en batalla o para intimidar a sus enemigos.

Knez, pl. Knezi: Un terrateniente menor a un Voivoda Tzimisce. Los Knezi fueron la principal fuerza de batalla contra los Antiguos del Clan durante la Revuelta Anarquista. En las noches actuales, es un título para cualquier Tzimisce que afirme ser noble. Por ello, ya no es tan respetado como antaño.

Koldun: Hechiceros Tzimisce que emplean magia elemental y espiritual.

manso: La fortaleza o lugar de poder desde donde gobierna un Tzimisce aristócrata. En la jerga actual, un manso puede ser simplemente un refugio opulento (o especialmente macabro).

Szlachta: Aunque el término concreto significa "nobleza", los Szlachta son soldados, espías, guardaespaldas y protectores de los Tzimisce. Modificados para servir, estos Ghouls son duros, listos y mortíferos.

tirsa: Tierra o dominio.

Voivoda: Normalmente un terrateniente o señor Tzimisce, pero el término es confuso. Los Tzimisce con cierto poder o posesiones territoriales suelen usar este título, aunque los jóvenes del Clan suelen evitar tales epitafios.

Vozhd: Los Vozhd, cuya creación es una costumbre en decadencia entre los Tzimisce modernos, son amalgamas lobotomizadas de muchos Ghouls menores. Mediante Vicisitud y rituales koldúnicos, los Ghouls se convierten en una entidad con el sencillo deber de mutilar y destruir todo lo que se interponga en su camino.

zadruga: "Familia extendida" en la que todos los parientes del gobernante viven juntos bajo estrictos lazos familiares. También, el nombre antiguo para las familias de Aparecidos, aún empleado actualmente por los Tzimisce Antiguos.

Tejiendo la Historia

Despierta, intruso.

Despierta.

No hay necesidad de eso. Se ha terminado. Es un placer trabajar contigo. Mira cómo acaricio tu caja torácica... Se abre como una flor nocturna ansiosa por el murciélago polinizador. Mira cómo te polinizo.

Despierta, intruso.

Despierta.

Hasta los muertos pueden desfallecer, al parecer. Es una imposibilidad fisiológica, pero tú y yo estamos más allá de lo imposible.

No hay necesidad de que forcejees. Ya te he extirpado los huesos. No te queda ninguna estructura o ego que resista la humillación de la gravedad. Esa sensación me recuerda a una apagada nostalgia, la memoria fantasmal de algún ancestro molusco distante, sueños de branquias y tentáculos flotando en el útero.

No huyas de las bocas de las lampreas. Sus besos te limpiarán.

Estos músculos... ya no los necesitas. Tus ojos y oídos se quedan. Debes ser testigo. Te enseñaré qué significa ser Tzi-

misce. Somos la sabiduría de la oscura tierra, ¡y qué cosas hacemos! Viajamos a las regiones más lejanas de la experiencia, lugares más que demoníacos, más que divinos. Nos deshacemos de nuestra humanidad para lograr algo maravilloso. Sólo nosotros entre los muertos podemos lograr el cambio. Podemos volvernos el ayer, el hoy y el mañana.

Déjame ponerte derecho. ¡Te ves tan bien colgado en la pared...! Esta cara... tengo que suavizarla. Déjame liberarte de la identidad, como si miraras tanto a un espejo que tu cara se convirtiera en la de un extraño, como si repitieras una palabra hasta que fuera algo alienígena reptando por tu lengua.

No estás sólo. Te he injertado a tus colegas. A cada uno le enseño fragmentos entrelazados de nuestro saber. ¿Lo ves? Tejo un tapiz histórico. Cuando esté completo, me cantará la crónica estratificada mientras atravieso el vestíbulo.

Iluminaré tu carne. ¿Eres del linaje de los Sangre Azul? Qué vitela tan fina. ¿Te hago cosquillas? Garabateo nombres sobre tu carne y las letras destacan en bajorrelieve. ¿Ves? Recito los antiguos nombres:

Yorak

Byelobog

Gallod

Demdemeh

Triglav el Tricéfalo

Kartarirya

El Dracon

¿Qué? ¿Has olvidado tu nombre? Eso es porque lo tomé. Me lo comí. Ya no lo necesitas más. Eres el Tapiz. Ahora te enseñaré tu porción vertical de la historia. Escribo estas palabras: "Las noches primordiales".

Las noches primordiales

El nombre de él, o de ella, o de ello. Perdido. Los nombres le resultan tan útiles como las tumbas a los muertos. Los nombres sólo nos sirven a nosotros. Lo llamamos el Anciano. Lo llamamos el Moldeador.

Algunos dicen que nuestra historia comienza en los Cárpatos. Las cañadas brumosas. Los riscos cubiertos de pinos. Ésa no es la historia que debes absorber.

Céntrate en el soleado sur, entre el Tigris y el Éufrates. Allí moraba como mortal el Anciano. Era un vidente y un intérprete de sueños de cierta reputación. En el reino de los sueños lúcidos, aprendió primero a moldearse a sí mismo y al mundo, ganando el título de Moldeador.

Ynosh el Legislador, primer Chiquillo de Caín, deseó librarse de las impurezas caóticas que lo ataban a la Bestia. Ynosh llamó a este oniromante mortal, que había interpretado los sueños de reyes, para que fuese su recipiente. Concentró las semillas más mutables y primordiales de su carne y las escupió sobre el Moldeador. El primer gran experimento. Ynosh había planeado destruir inmediatamente a su creación, pero, tras inspeccionarlo mejor, no encontró nada claramente monstruoso. El Moldeador no era más degenerado que ninguno de sus hermanos no-muertos. El Moldeador había sido fluido internamente y ahora su carne también se movía como cera caliente. De la Bestia tomó los dones de la intuición, el antojo, la expresión, la imaginación y el crecimiento.

El Moldeador fue bienvenido, pero se le mantuvo apartado de sus hermanos. Vio que eran estáticos. Que estaban condenados. Tuvo una visión en la que los mortales, aunque débiles, podían crecer, por lo que terminarían por derrocar a estos autoproclamados semidioses, esta placenta anquilosada de Caín. También predijo que su hambre empeoraría. Animales, humanos, Cainitas: al final nada los saciaría. Esto perturbó al Moldeador. Debía liberarse del Hambre.

El Anciano erró por la Tierra, pasó una era mortal recluido en meditación, adoptando formas fantásticas y terroríficas. Desarrolló las ideas centrales que evolucionaron hasta convertirse en nuestra filosofía transhumanista. Abrazó Chiquillos, no por soledad (en sí mismo contenía toda la compañía que necesitaba), sino para crear más ojos que contemplaran los misterios de la creación. Se invistió a sí mismo en su Progenie. Se volvió legión.

Luego llegó el Diluvio. Otros de la Sangre dirán que el Anciano se ocultó en las montañas durante el mismo. Se equivocan. ¿Qué podía temer del agua? Se sumergió en las profundidades. Su cuerpo cambió. Su mente cambió. Aprendió a deslizarse por la oscuridad, se adaptó para sobrevivir en las aplastantes profundidades que ahogan al Sol. Aprendió a atrapar a sus presas, a llamar a las criaturas que no podía atrapar y a comunicarse con las criaturas que no podía matar. Aprendió nuevos niveles de comprensión de las cosas que viven al fondo del abismo. En ese útero insondable se gestó y emergió cambiado. Yo vi esto en sueños.

Al final, el Moldeador llegó a la Tierra Más Allá del Bosque. Abrazó a Yorak, quien no fue el primer Chiquillo del Anciano, pero sí el primero de los Demonios en los Cárpatos. Tejimos nuestros hechizos entre los antiguos frigios, ilirios, tracios, ávaros, vendos y otros habitantes del Báltico, los Balcanes y Rusia. Los eslavos nos adoraron.

¿Qué pasó luego? Dulce intruso, esto le toca saberlo a otra porción del Tapiz. Por ahora, céntrate en el nombre Kupala.

Kupala

Kupala es el nombre, y el nombre tiene un millar de bocas, y las bocas farfullan blasfemias y secretos en la tierra.

El Anciano favoreció las tierras de Yorak, aunque no sabía por qué. Algo le susurraba. Algo acariciaba sus sueños, estimulando sus atrofiados dones de vidente. El Moldeador practicó su vieja oniromancia mortal y aprendió a responder al espíritu de las montañas, la gran bestia conocida como Kupala.

Según algunas leyendas, los dioses, o tal vez los lobos cambiaformas, se enfrentaron al demonio, sobre quien plegaron la misma tierra. Los Cárpatos formaron el gargantuesco sarcófago que contenía a Kupala. El ser enseñó hechicería al Anciano, quien la enseñó a sus Chiquillos, de esta forma surgieron los Koldun. Si esta magia ató o liberó a Kupala todavía es tema de apasionados debates en el Clan. ¿Es un demonio, un dios muerto, una inteligencia alienígena o el fantasma de una de las personalidades del Anciano, evacuada y nacida bajo una montaña? El debate continúa y la Inquisición del Sabbat vigila atenta, ansiosa por encontrar tan sólo una señal de Infernalismo. Pero no se atreven a hacer tal acusación más allá de un susurro, pues fue la Noche de Kupala la que permitió la existencia de nuestra Secta.

La Inmaculada Concepción y el Espíritu Santo

Otra sección del Tapiz contiene la oración de un Chiquillo del Dracon, que explicaba el punto de vista sobre Kupala y el koldunismo de esa facción religiosa. Debo leerla ahora.

«Te rezo a ti, oh Dracon, el Primer Chiquillo, el Espíritu Santo.

»La tercera boca de Azi Dahaka me susurra el Sueño de Constantinopla. He leído los libros de la Biblioteca de los Olvidados y temo al Guardián de la Fe y a sus Vigilantes. Custodio los iconos de los Akoimetai.

»Espíritu Santo, prende mi Sangre, inspira mi alma (mi carne, tu carne; mi lengua, tu lengua) mientras cuento la historia de la Inmaculada Concepción. Samiel, Chiquillo de Saulot, del linaje guerrero, declaró la guerra santa sobre toda la magia negra y demoníaca. En su arrogancia, tomó a nuestro Progenitor por algo meramente infernal. Combatieron. Samiel asesinó al Anciano con su espada llameante y el Antiguo aplastó el cráneo de Samiel. Ambos fallecieron.

»El Moldeador no entró en Letargo, ni fingió su muerte; ésas son las palabras de los no creyentes. Para quien transita por el Camino de Toda la Carne, no hay muerte. El progenitor sobrevive en la semilla implantada en su Progenie. El Dracon fue elegido entre todos sus Chiquillos y en Chipre sintió al Anciano despertar y crecer en su vientre. Tras darlo a luz, el Dracon alimentó al Antediluviano fetal y lo llevó de vuelta a los Cárpatos. Lo dejó al cuidado del Matusalén Yorak, quien envolvió al bebé en vísceras, en las profundidades de las entrañas de las montañas.

»El embrión en Letargo durmió y creció en la tierra corrupta, y el demonio Kupala le susurró al oído. Siglos de susurro ponzoñoso. Y la maestría en las sendas koldúnicas de nuestros descarriados hermanos de Clan creció. Eso es por lo que los Hijos del Dracon no tocamos las fétidas magias de Kupala. No son un don del Moldeador.

»Espíritu Santo, prende mi Sangre y muéstrame la Divinidad Interior. Espíritu Santo, inspira mis manos para moldear el Cielo en la Tierra. Oh, carne eterna. Oh, carne siempre cambiante, confírmame, por el Dracon. Amén».

Escisión con el Viejo Clan

En un punto indeterminado de nuestra historia, pródigos del antiguo linaje rechazaron la búsqueda de la Metamorfosis. Evitaron todo uso de la artesanía corporal e incluso afirmaron precederlo. Se hicieron llamar el "Clan Puro" o el "Viejo Clan", según la traducción.

Según una historia, descubrieron que la Disciplina de la carne mutable era una enfermedad consciente, una fuerza demoníaca y posesiva de alguna dimensión incomprensible. Disparates. Bobadas.

La historia que creo (es decir, la historia que creo que creen) es que esos pródigos descubrieron que el Camino de Toda la Carne no era un secreto enseñado por el Anciano, sino que era el propio Anciano. Somos la carne de su carne.

Esto es herejía en el Sabbat, aunque una perspectiva histórica entretenida, por muy ilusa que sea. Según el Viejo Clan, el Anciano puso su semilla en nosotros para acceder a cualquier conocimiento que tuviéramos, devorándonos a distancia. Los viejos Metamorfosistas habrían dicho que esto no es una pérdida sino una bendición, regresar a la Gestalt de Una Carne. Usar el arte es entrar en comunión con el Moldeador y recibir su sabiduría. Cualquier Demonio que logre un gran avance en la comprensión de nuestra existencia podría provocar que el Anciano se alzara en su interior y tomara forma.

Por eso, el Viejo Clan se aleja del arte mutable. Sintieron que algo los observaba desde detrás sus ojos. Se sorprendieron ante el cosquilleo fantasma y los espasmos traicioneros en sus extremidades. Temerosos, evitan desencadenar la iluminación que creen que despertará a un Antediluviano que duerme en su pecho.

Mis disculpas, intruso. Me río. ¡Me río! No lo entiendes. En nuestra historia, sabemos que los Tremere tomaron su primera Vitae de los Tzimisce. Si las paranoias imaginarias del Viejo Clan son ciertas, entonces el Antiguo nada también bajo su piel. Son la manzana y él el Gusano Conquistador.

La Edad Oscura

Yorak cambió el juego. El sabio Metamorfosista vio que la política y los asuntos regios estaban fuera de sus capacidades. Los otros Clanes Cainitas se colaron en la Tierra Más Allá del Bosque con sus propios títeres mortales, pero en vez de rechazar la marea de las incursiones, Yorak y los Koldun eligieron Abrazar a los miembros influyentes de las tribus de la región y les encargaron los deberes en los que ellos no tenían ningún interés.

Yorak comprendió que las tribus nómadas hunas, eslavas y godas terminarían por convertirse en los nuevos señores de la tierra. Había visto ese patrón en el pasado. Por orden de Yorak, Triglav el Tricéfalo Abrazó a Shaagra, quien inauguró la práctica de reclamar miembros de familias nobles y líderes tribales. Ella fue la primera de la nueva Progenie, a la que pertenecían Demonios como Radu, Vladymir Rustovitch y Drácula. Demonios que jugaban a la corona y el cetro mejor que sus Sires. Los otros Clanes se esperaban hechiceros cacareantes e incomprensibles Metamorfosistas, pero rompimos ese molde.

La Edad Oscura engendró nuestra edad de oro. Roma cayó y acechamos abiertamente sus restos sombríos. Nos sentamos en nuestros castillos, orgullosos y sin temor, señores y damas de la noche. Nuestros experimentos lograron nuevas cotas. Criamos familias de Aparecidos y nuestra influencia creció incluso bajo el Sol.

Imagínanos entonces, caminando osadamente sobre la tierra. El ganado colgaba ajo, hacía guardas y rezaba sus oraciones. Todo inútil contra nosotros. Imagínanos. Príncipes y monstruos. Majestuosos. Terribles. El ganado nos hacía ofrendas de sangre. Imagina esas noches, embriagadoras, de abundancia, cuando nuestros estómagos estaban llenos. ¡Teníamos que sangrarnos para tener más espacio! Pero al igual que la adversidad puede afilarte, la prosperidad puede embotarte. La complacencia fue la condenación de nuestros Antiguos.

Los Antiguos engendraron demasiados Chiquillos para encargarse de lo mundano. Unas proles se enfrentaron a otras. Los dominios fueron brutalmente violados (una de las pocas transgresiones que nos molestamos en considerar pecado). Cuando los Antiguos iban a la guerra, enviaban a los jóvenes, encadenados por Vínculos de Sangre.

Luego llegaron los comeceniza de los Usurpadores. Codiciosos de nuestra Sangre, celosos de la magia que impregnaba nuestra tierra, los Tremere robaron inmortalidad y poder. Los Demonios Antiguos rabiaron y enviaron a los jóvenes.

Llegaron enemigos de todas partes: Ventrue del oeste, Mongoles y Gangrel del este, Assamitas y turcos del sur, y Caballeros Teutónicos del norte, quienes trajeron la fe ardiente que inspiró al ganado a renunciar a los viejos dioses.

Una y otra vez, los Antiguos lanzaban a su Progenie contra los problemas hasta que se arreglaban. Se refugiaban en sus castillos mientras combatíamos. Se atiborraban de sangre mientras derramábamos Vitae. En su decadencia, abusaron del ganado hasta que incluso sus acobardados pensamientos mortales se volvieron fuego. En su negligencia, estiraron los Vínculos de Sangre que nos ataban hasta llevarlos al límite.

Lentamente, nuestro resentimiento creció. Los Antiguos se aseguraron la lealtad con muchos ganchos, por lo que se tardó mucho en planear a libertad.

La Noche de Kupala

Sucedió en una noche con una luna hinchada y preñada. El cielo estaba a punto de estallar. Las condiciones eran perfectas. El fuego de la Inquisición ardía. La Revuelta Anarquista de Patricia causaba estragos. Se extendieron las noticias de la Diablerie del Antediluviano Lasombra. El Matusalén Byelobog, debilitado por una batalla contra cazadores de brujas mortales, cayó ante los colmillos de Lugoj Rompesangre, la primera voz de la disensión Tzimisce. Con todos esos eventos alineados y la poderosa y enloquecedora Sangre bullendo en su estómago, Lugoj incubó un plan enormemente audaz.

Era una noche perfecta. La Vigilia de Kupala. Una noche de santidad inmemorial. Lugoj y su aliado Velya el Desollador (luego llamado el Vivisector) convocaron a los jóvenes del Clan a una festividad. Con sus memorias cada vez más débiles, los Antiguos no recordaban toda la importancia de la noche y aceptaron.

Nos reunimos en los Cárpatos. Había una gran hoguera. Había decenas de sacrificios juntos, como un bosque retorciéndose. Todos estábamos en nuestra forma zulo, camaradas en la carne trascendental. Lugoj se alzó, de espaldas al fuego, y sostuvo en alto algo precioso. Dijo estas palabras:

«Ésta es la sagrada flor de fuego de Kupala, como dicen las leyendas. La búsqueda fue larga y llena de peligros, pero no hay en la noche ningún peligro como nosotros. La encontré. En medio de un lugar sagrado de los cambiaformas, la encontré. ¿Recordáis qué dicen las leyendas sobre esta flor?».

Nos acordábamos. En esa noche, entre todas las noches, la flor sagrada daba a uno la autoridad de atar o liberar a espíritus. Aullamos su nombre. ¡Kupala! ¡Kupala! Sólo pedimos un favor. Libertad. Bañado en sangre, Lugoj saltó a través del fuego. Todos le seguimos.

Los Vínculos de Sangre se rompieron. Cuando es necesario pronunciar esas seis palabras, ¿puedes siquiera entender su relevancia? Los Vínculos de Sangre se rompieron. Ése fue el primero de los Auctoritas Ritae. Aunque la Secta no se formaría hasta pasado un tiempo, ésa fue la noche en que nació el alma del Sabbat.

Diablerie del Anciano

¿Dije audacia antes? Te invito a considerar la auténtica audacia elemental: el acto de alcanzar y devorar tu propia mitología. Imagina tragarse una estrella. ¿A qué sabía, Lugoj? Me gustaría preguntárselo, pero descansa en el sueño de las eras en alguna parte.

Un volumen titulado *Librum Terram* menciona un antiguo monasterio que se halla muy por encima del pueblo de Sernog, entre dos riscos de los Cárpatos orientales. Pasajes crípticos mencionan una "gran bestia" con "sueños hechos de carne y carne hecha de sueños". Fue allí, en los suelos profanados del Monasterio de Sernog, que Lugoj Rompesangre y su banda de Anarquistas voraces llegaron para cazar al Anciano.

Descendieron, por una trampilla bajo el altar, por debajo del monasterio hacia la pesadilla encarnada. Las formas que debieron ver. Sirvientes forjados por las manos del propio Moldeador. Fue una batalla salvaje, pero al fin Lugoj bebió la Sangre del Corazón del Anciano, Chiquillo de Ynosh, Chiquillo de Caín.

Sólo puedo imaginarme la escena. No estuve allí, aunque he conversado con algunos Demonios que sí estuvieron, como Velya y Lambach Ruthven. De hecho, él estuvo en la Noche de Kupala. Él estuvo en muchísimos grandes momentos, aunque rara vez habla de ello. Pregunta a Velya sobre la Revuelta Anarquista y pontificará toda la noche. Pregunta a Lambach y el cobarde tartamudea, tiembla y murmura "soy un buen chico", como si su lengua pudiera traicionarlo. Viaja por el mundo sin propósito, como si creyera que lo cazaran. Una mente decaída por el tiempo y las turbulencias. Una grandeza histórica malgastada en un miserable.

Formación del Sabbat

Debo admitir de mala gana que la Camarilla fue efectiva en su iteración inicial. Me sorprende que no acabaran con nosotros durante nuestras primeras noches de libertad. Casi lo hacemos nosotros mismos. Cazamos a nuestros Antiguos demasiado bien, matando o expulsando a los más poderosos de nuestro Clan. Aparecieron enemigos para llenar ese vacío.

Afortunadamente, otro Clan sufría problemas similares. Nos reunimos con los Lasombra en la isla de Mallorca. Se discutió sobre ideología, se hicieron planes y, al final, se formó el Sabbat. Mientras que los Lasombra trajeron estructura y cohesión, los Tzimisce dimos al Sabbat su alma. Compartimos nuestros ritos y desarrollamos otros nuevos. Refinamos la Vaulderie y cosimos los retales de esta monstruosa Secta.

Los Demonios aprendimos de nuestro error e invitamos a los Antiguos que quedaban a la nueva Secta. Unos pocos incluso se unieron. Otros se mantuvieron independientes, entregando sus familias de Aparecidos al Sabbat a cambio de su privacidad. Dejamos de cazar a nuestros Antiguos. Teníamos muchos otros objetivos, después de todo.

¿Quién fue Drácula?

Vlad Tepes. El Príncipe Empalador. Hijo del Dragón. Hijo del Diablo. Voivoda, héroe, asesino de masas, figura romántica, noble salvaje, bestia infernal, villano del celuloide, Demonio. Un millar de caras. Si fuera de otra Sangre, esas caras serían demasiado incongruentes para existir en la misma persona, pero es uno de los nuestros. Cada versión de él podría ser cierta.

Se alzó de la semilla del más antiguo de los linajes de Aparecidos, los Basarab, el linaje de la realeza dacia y de los legionarios romanos. Guerreros brillantes, estrategas implacables; eran hermosos. Incluso al respirar eran casi iguales a un Cainita. Entonces llegó Drácula. Asesinó a muchos de los nuestros en su camino al poder, forzando su Abrazo mediante tortura. El ingenioso mortal que enseñó el miedo a los inmortales. Tuvimos que exterminar a todo su linaje Aparecido como lección. Una figura controvertida entre los Tzimisce, el vampiro perfecto y la terrible aberración. Admiramos su audacia y la condenamos.

¿Sabía lo que hacía al susurrar al oído de un autor irlandés, esa noche a finales del siglo XIX? ¿Fue por aburrimiento, por un impulso o por un diseño metódico? Fuera cual fuera su propósito, realizó un arte sutil y poderoso. Rompió las cadenas de su identidad, arrancó las cadenas de su patria e hizo del mundo entero su refugio. Ascendió desde un cadáver hambriento hasta un *zeitgeist* devorador y engendró la edad moderna de los Cainitas.

El Demonio actual

Azi Dahaka

Salvo unas pocas excepciones notables, por norma general los Tzimisce no tienden a la piedad devota. ¿Para qué adorar a algún dios lejano cuanto puedes moldearte hasta ser uno? Ni deidad ni dogma. Azi Dahaka es el símbolo, fetiche y centro del trascendentalismo del Clan.

Desde el Dracon hasta Illuyankas, desde Drácula al Leviatán, los dragones están profundamente entretejidos en nuestra mitología. Aspiramos a lo que teme el ganado: no la forma física literal, sino lo que representa el dragón



como heraldo de la transformación. Buscamos lo trascendental, caminando por la sinuosa espiral de los anillos de Azi Dahaka, contemplando sus muchas bocas y ojos. Allí donde el caos y la eternidad se encuentran en movimiento hallaremos el corazón latiente del dragón, y beberemos profundamente.

La metáfora manifestada. El acertijo encarnado. Azi Dahaka es el querubín quiróptero de nuestra espiritualidad alienígena carente de dios.

Dos puñados

Somos los Tzimisce. Somos los señores inmortales del hombre y la bestia. Los espíritus tiemblan ante nuestra evocación. Aun así, rendimos pleitesía a dos puñados de tierra. ¿Cómo ocurrió esto?

Los nodistas citan mitos en que Caín maldice todo nuestro linaje. Los Koldun lo ven como una deuda hacia los espíritus de la tierra. Los Demonios altivos insisten en que no es maldición ni debilidad ni deuda, sino un símbolo de nuestra conexión con nuestra tierra natal. Pero ¿qué tierra natal? El mundo gira y ahora cualquier pedazo de tierra es hogar de un Demonio u otro. Esta tierra puede venir del hogar, de su tumba o de algún pedazo de tierra significativo para el Cainita.

Yo tengo otra teoría. Viajamos hacia los extremos de la sensación y el pensamiento. Dejamos atrás todo lo familiar: el sol, el latido de nuestros corazones, la moralidad humana, hasta nuestras identidades y formas. Tal vez el suelo sea nuestra concesión, nuestra ancla cuando zarpamos hacia el Agua Muerta y exploramos las regiones lejanas de la contemplación. Quizá el Anciano fue sabio al imponer esta regla a sus hijos al enviarlos a las terribles y alienígenas estratosferas. ¿Qué nos costaría nuestro viaje interno sin esta precaución? Tal vez los Malkavian sencillamente olvidaron agarrar sus dos puñados.

Corazón y alma

Los Lasombra son el corazón del Sabbat y los Tzimisce su alma. Esto se dice tan a menudo que se ha convertido en un desagradable cliché dicho por lenguas frías. ¿Qué significa? Los Guardianes proporcionan la estructura de la Secta. Hacen que la Espada de Caín sobreviva. Los Demonios se aseguran de que esta existencia valga la pena. Atendemos los ideales superiores de la no-muerte, lo intelectual y lo espiritual. Los Lasombra tienden a ser Ducti, Cardenales y Arzobispos, mientras que nosotros tendemos a ser Prisci, Sacerdotes de manada y consejeros, por norma general.

Proporcionamos al Sabbat su unidad social básica, pequeñas manadas de Cainitas itinerantes unidos en la Vaulderie. Las primeras manadas se formaron en Europa oriental, cuando los jóvenes Tzimisce desafiaron a sus Antiguos. Inventamos el proceso que después se convertiría en la Vaulderie. Nuestra estructura de manada es la responsable de la unidad de una Secta de depredadores preparados para el aislamiento. Pondera qué quiere decir. Piensa en qué constituye el Sabbat, este aleteo aviar del horror. El improbable matrimonio entre Guardián y Demonio, los rabiosos Antitribu, todas las queridas Líneas de Sangre, las rarezas engendradas por la Magia de Sangre... que pudiéramos esculpir una sociedad de esta mascarada de rarezas es un milagro. Nuestro milagro.

Iluminación demoníaca

La eternidad es una noche muy larga y nosotros escribimos las preguntas más profundas a ser ponderadas por los monstruos. Cuando nació el Sabbat, encontramos los caminos mediante los que se podía sofocar a la Bestia mientras aún se volvía uno inhumano. Quienes no seguían la Metamorfosis adoptaron las filosofías de otros Cainitas, perfeccionándolas en las Sendas de Iluminación.

La mayoría de vampiros del Sabbat se revuelcan en las ruinas sangrientas de su antigua *Humanitas*. Nuestros muchachos no son diferentes. Sin embargo, hay una semilla en cada Abrazo Tzimisce, una leve ventaja, una profunda inclinación hacia una iluminación que rebase el aliento humano. Sabemos que un humano no es algo realmente sintiente, tan sólo la arcilla a refinar en algo más. Hay un hormigueo en nuestro pecho para algo distinto, y nos sacaremos las entrañas sólo para rascárnoslas.

La Senda del Acuerdo Honorable: Un concurso de nobleza alienígena. ¿Qué podría ser más arquetípico? Los principios de esta Senda encajan bien con nuestras antiguas tradiciones de hospitalidad y conducta. El Viejo Clan, los Neofeudalistas y algunos caballeros del Dracon encuentran la iluminación en ella.

La Senda de Caín: Aunque no tendemos a inclinarnos ante figuras paternas, las búsquedas académicas de los Nodistas para descubrir los límites del vampirismo atraen a algunos Demonios. El siguiente paso es cruzar esos límites.

La Senda de los Cátaros: Aunque la dependencia Albigense hacia una dualidad espiritual y su obsesión por tentar a los mortales parece una pérdida de tiempo a muchos miembros del Clan, las sensaciones más allá de los límites mortales ofrecen continentes de exploración interna. A veces, el templo del exceso es el del conocimiento. Algunos Exsanguinistas siguen esta Senda, ahogando su hambre al inundar a la Bestia con todos los otros vicios.

La Senda del Corazón Salvaje: Aunque carece de profundidad obvia, esta Senda ofrece la pureza de la simplicidad. Uno puede explorar la naturaleza de ser un Cainita desde la más baja de las jerarquías de necesidades. Nos vestimos como señores oscuros, pero somos buenas Bestias.

La Senda de los Huesos: Varios académicos Tzimisce siguen esta filosofía, aunque ellos la llaman la Senda de la Muerte y el Alma. Para transcender las limitaciones del Hambre y la Bestia, estos Demonios tratan de entender la gran sabiduría oculta en el momento entre la vida y la muerte.

La Senda de Lilith: El dolor y la tribulación son los espinosos pasos a la iluminación. Para los Bahari de nuestro Clan, Lilith no es tanto una figura literal a la que venerar como un ideal al que aspirar, una de las muchas caras de Azi Dahaka.

La Senda de la Noche: Solemos dejar a los Lasombra profundizar en lo más bajo del pecado humano, aunque ocasionalmente algún Demonio se une al viaje al nihilismo de su compañero de manada Guardián. Somos perfectamente capaces de atormentar a los mortales sin matarlos.

La Senda del Poder y la Voz Interior: Los aspirantes a Voivodas que no encuentran la iluminación como Caballeros se expresan como Unificadores. Para ser señores de hombres y bestias. Para hacer temblar a tus subordinados sólo con tu voz. La jerarquía que queda entre los actuales Tzimisce se basa en el poder personal y el dominio.

Jerarquía: de la cabeza a la cola

Nuestra Secta y Clan moderno nacieron en una furia anárquica, pero nuestra jerarquía no falleció en los fuegos de la Noche de Kupala; sólo se redefinió. Algunos Antiguos que sobrevivieron a la Revuelta Anarquista después se unieron al Sabbat. Ancianos que durmieron durante toda la refriega despiertan de vez en cuando. Cuanto más cambian las cosas, más siguen igual. Nuestra estructura formal no es compleja, pero está fuertemente ligada a la herencia y se basa en el respeto hacia la sabiduría y el mérito.

Muchos Demonios se autodenominan "Voivodas", pero esto no debe confundirse con el Voivoda. Éste es el Tzimisce activo más poderoso del mundo. Cuando el Anciano entró en Letargo, Yorak fue el primer Voivoda y se forjó el molde. Un Voivoda potencial debe tener el apoyo de los Antiguos del Clan y debe mostrar una comprensión avanzada de la Hechicería Koldúnica y de una Senda de Iluminación.

Los Zhupans manejan el poder más inmediato del Clan. Son los más sabios, aunque no necesariamente los más vie-

jos. Los conocimientos y la capacidad en batalla demuestran la valía de un Zhupan. Otros Tzimisce suelen escuchar sus sugerencias y es de mala educación ignorar abiertamente a un Zhupan. Según las viejas leyes, uno debe despertar su forma zulo antes de obtener este rango.

Facciones de Demonios

El Viejo Clan

¿Saben estos excéntricos algo que nosotros no? ¿Qué creen saber? ¿Son un raro linaje que se aferra a un antiguo ideal, o una rama senil de radicales paranoicos? Sus Koldun son tan poderosos como cualquier otro, por lo que no temen la influencia de Kupala. Rechazan la Metamorfosis y todas las artes de la artesanía corporal. Rechazan la Vaulderie por temor a impurezas en la Sangre, pero son familia y el Sabbat mantiene una tensa tregua con estos viejos Demonios de Europa oriental. Son monstruos aislados y egoístas, pero costaría demasiado extirpar a tales Antiguos arraigados u obligarlos a cambiar su comportamiento para que encaje mejor en los modernos ideales de la Secta. Mejor que actúen como monstruos ante aquéllos de nuestros estúpidos enemigos que penetren en sus moradas.

En cierto modo, los autoproclamados Viejo Clan son como los Demonios de la Edad Oscura tras el Abrazo de Shaagra. Los Voivodas. Los príncipes de la noche. Progenie de una nobleza monstruosa y de un honor frío y cruel. Gobiernan al estilo medieval, cada dominio con un único noble vampírico y su prole. Se rumorea que pueden tocar las cuerdas de los Vínculos de Sangre como un arpa, manipulando sus sutiles efectos emocionales sobre sus Chiquillos y siervos. Sus tradiciones son un vestigio de una época gloriosa, pero su tiempo ha llegado a su fin. Lo saben. Aunque algunos no se conforman con desaparecer silenciosamente en la historia. Abrazan a Chiquillos jóvenes, mentes frescas, a los que envían fuera de sus hogares ancestrales en la Tierra Más Allá del Boque al ancho mundo. ¿Tratan de contactar con el futuro? ¿Son lo bastante flexibles para triunfar? ¿O tienen unos objetivos más misteriosos?

Hijos del Dracon

La Metamorfosis asume muchas formas caprichosas, pero ninguna tan extraña como la que se ve a través de la vidriosa ventana de la piedad. Los Hijos del Dracon son una orden monástica de Demonios, originarios de Constantinopla, que afirman descender del primer Chiquillo de Tzimisce. La carne es su oración, esculpir su sacramento y buscan encontrar la divinidad oculta en su interior y el de otros. El Cielo en la Tierra está sólo a una cirugía de distancia.

Los Hijos del Dracon rechazan la influencia de Kupala; hasta se niegan a participar en cualquier Ritae que crean relacionado con las prácticas koldúnicas. Los Antiguos del Clan hacen lo que pueden para protegerlos frente a las reacciones políticas por este rechazo. La orden caballeresca existe para expiar algún pecado pasado de los Tzimisce. Políticamente, se oponen a casi todas las grandes decisiones del Clan, actuando siempre como ángeles o demonios sentados sobre nuestros hombros. Sus Antiguos prefieren que los Chiquillos estén activos en la Secta en vez de enclaustrados. La orden produce muchos Templarios y no pocos Inquisidores del Sabbat.

Los Hijos del Dracon suelen proceder de la familia de Aparecidos Obertus. Su entrenamiento es riguroso y comienza como mortales. Viajan por el mundo, aprendiendo los 12 legados de la orden, y regresan a su monasterio de origen para el Abrazo. Si el iniciado es un Akoimetai, el ala académica de la orden, se le confía un volumen de la Biblioteca de los Olvidados. Si es un caballero, debe llevar una carta (que no puede abrir) sellada con la marca del propio Dracon a otro Demonio Antiguo. Hay monasterios por todo el globo, y suelen servir como refugio para los Hijos locales.

Fundación por el Legado Rumano

En alguna parte, hay una chica llena de cicatrices con un nombre anglicanizado. Crece con restos de nuestra sangre por sus venas. Es talentosa, inteligente, un prodigio. Está perturbada, es propensa a sufrir depresión y arrebatos de ira. Los vecinos encuentran los cuerpos mutilados de mascotas locales. Ella ha tratado de esculpir algo a partir de ellas, algo que no puede nombrar.

Pese a su vida atormentada, crece hasta ser una líder natural, brillante y fiera. Pero no se siente llena, sigue sin encontrar esa cosa sin nombre que buscaba en la carne de todos esos perros y gatos. Encuentra el anuncio clasificado o la página de internet adecuados: una organización genealógica sin ánimo de lucro. Tras enviar su árbol familiar, es seleccionada para una convención, que la conduce a una fiesta privada en la propiedad de un pariente lejano. La escena es una bacanal sangrienta, tan decadente como terrible. No tiene miedo. Esto es lo que buscaba. Antes del amanecer, cuando los techos gotean sangre, es Abrazada. A la noche siguiente, se le asigna un patrocinador y es introducida a la sociedad de los Condenados.

A esto se dedica la Fundación por el Legado Rumano. Su junta directiva incluye nombres como Bratovitch, Obertus, Grimaldi y Zantosa, y está formada por Cainitas nacidos en nuestros linajes de Aparecidos. La Fundación mantiene a las familias en contacto, organiza reuniones y da la bienvenida a los Aparecidos a la no-muerte. Los elegidos reciben algo más que un palazo en la cabeza y una tumba

poco profunda. No todos los que portan nuestra Sangre lo saben. La Fundación busca por el mundo a nuestros niños perdidos. La globalización ha expandido la semilla de nuestro Clan y este nuevo milenio ha revelado una cosecha excitante de este fruto tan sabroso.

Neofeudalistas

Contempla al Don Quijote demoníaco. Un anacronismo roto para algunos, un héroe folclórico para otros. Probablemente, un poco de ambos. No son una facción en sentido estricto, sino un ideal, una actitud que puede impregnar otras facciones. Crea una extraña camaradería. El Demonio del Viejo Clan y el Metamorfosista, normalmente enemigos acérrimos, encuentran un respeto a regañadientes y un orgullo nativo cuando reconocen sus tendencias Neofeudalistas.

Los Neofeudalistas buscan regresar a las noches de reyes y siervos. Reclaman grandes dominios, engendran extensas proles y son los anfitriones más corteses, aunque son implacables con cualquiera intruso que no haya sido invitado. Como cuestión de honor, son autosuficientes fuera del Sabbat, con quien chocan casi con tanta frecuencia como con la Camarilla.

Hoy en día, pocos defienden este ideal. Y menos aún son los que lo viven. Y todavía menos los que lo hacen durante mucho tiempo. Ver a tales ejemplares provoca que algo parecido a la admiración se retuerza en nuestros agusanados corazones. Pero la nostalgia, hasta por algo tan majestuoso, sigue siendo un patético órgano atrofiado de la humanidad. Si debes, besa la mano vestigial que crece de la cabeza de tu primo, pero sabe cuándo romperla.

Exsanguinistas

El Anciano exploró las terribles vistas de la posibilidad, contempló lo trascendentalmente grotesco y lo único que lo distrajo fue el Ansia. La inmortalidad es relativa y, si realmente queremos bailar con la eternidad, debemos conquistar el Ansia. Los Exsanguinistas comprenden esto. Saben que alimentar el Ansia sólo la refuerza, sólo erosiona y ensancha el voraz pozo en nuestro interior hasta que todo lo que somos no sea nada.

A diferencia de otros cultos de sangre que se atiborran de ella, los Exsanguinistas practican el ayuno. Esta rama de Metamorfosistas ha desarrollado Ignobilis Ritae para evitar beber sangre el máximo tiempo posible. Enseñan técnicas de meditación. Se sumen en toda clase de distracciones. Si pueden aumentar el tiempo necesario entre alimentaciones, tal vez podrán desentrañar el secreto para trascender la Maldición.

Están constantemente al borde del Frenesí. No los recomendaría como una compañía agradable.



La Liga de Oradea y los Tzimisce Antitribu

La semántica es un juego tedioso, pero los Tzimisce no solemos molestarnos en usar términos como "Antitribu". Aunque nuestras visiones personales o incluso nuestra belleza puede disentir, un Demonio es un Demonio. La mayoría pertenece al Sabbat. El resto, especialmente los líderes, son apolíticos.

Ni siquiera la Liga de Oradea reclama el término "Antitribu". Son una alianza de antiquísimos Tzimisce, poderosos Demonios que sobrevivieron a la Revuelta Anarquista. Mantienen sus feudos en torno a la ciudad rumana de Oradea. Un compromiso de unidad obliga a que cualquier fuerza externa que ataque a uno de estos poderosos monstruos se enfrente a todos ellos. La Liga se ha negado a someterse tanto a la Camarilla como al Sabbat.

Puede haber unos pocos Tzimisce concretos que se hayan unido a la Camarilla. Pero en un Clan de monstruos tan individualistas, esto no ofende nuestra vanidad como les pasa a los Lasombra. Probablemente, las motivaciones de un Demonio que ronde la Torre de Marfil son muy personales, específicas y temporales, para poder soportar la compañía de los Brujos. Tal vez hay Demonios camuflados allí. Tal vez llevan caras que no son las suyas.

Personaje y Rasgos

Conceptos

Charlatán

"¡Pasen y vean!"

Solías viajar de pueblo en pueblo, un buhonero de lo extraño y lo grotesco. Siempre un hombre del espectáculo, tu macabro encanto atraía a la audiencia a contemplar las atracciones de tu feria de los horrores. De vez en cuando, tomabas su sangre. A veces, te quedabas con alguien de la audiencia y lo añadías a la colección.

En estas noches llevas una vida más sedentaria. Has abierto una casa de rarezas en la ciudad. Tus creaciones se esconden a simple vista. Este mundo moderno celebra lo grotesco. Los mirones acuden a ti. La semana pasada, una pequeña banda de ladrones trató de entrar. Ver sus caras cuando los monstruitos en vinagre saltaron de la jarra para defenderte... Eso no tuvo precio.

"Hogar seguro, queridos amigos, ¡vuelvan de nuevo!"

Demonio paranoico

Has leído los escritos de un anciano del Viejo Clan. Un monje Obertus te sermoneó sobre la Inmaculada Concepción del Dracon. Una vez hablaste con alguien que habló con Lambach Ruthven. Has encajado todas las piezas. Sabes qué está pasando, pero ahora él sabe que lo sabes. Comenzó con cosas pequeñas. Despertaste y encontraste tu ropa rasgada, cosas de tu refugio movidas de sitio, un cuchillo en una mano y dedos que faltaban en la otra. Un anochecer encontraste las palabras: "SÉ UN BUEN CHICO" garabateadas en la carne de tu pecho. Está ahí, vigilándote, ¿no?

Ahora pasas todo el rato en el laboratorio. Te has saltado varios Auctoritas Ritae. Los demás comienzan a hablar. ¿En quién puedes confiar? Experimentas hasta que te desmayas al salir el Sol. Escribes tus descubrimientos en la oscuridad, para que no los vea. Trataste de sacarte toda tu Vitae. Te arrancaste las extremidades. No sirvió de nada. No hay vuelta atrás. Gritas por la hiperconsciencia de algo del tamaño de un planeta deslizándose untuosamente entre tus células muertas. Tratas de avisar a los otros Demonios, pero nadie escucha. Dicen que estás loco. ¿En serio? ¿Eso piensan? Oh, sería glorioso si fuera cierto.

Erudito de los Akoimetai

Creciste entre los Obertus. Aprendiste los 12 Legados y fuiste Abrazado como Hijo del Dracon. Viajas por el mundo, estudiando y en piadosa contemplación. Buscas la Divinidad Interior. Intentas esculpir en la carne el Cielo en la Tierra. Tus manos no son las de un artista, pero cuando te inspira el Espíritu Santo, puedes encontrar la divinidad en la burda carne. Penetras en algo mayor que tú mismo y puedes moldear simetrías que jamás podrías haber imaginado, formas que existían antes de los sueños. A veces muestras a los mortales esa iconografía primaria. Cuando les muestras tu cara celestial, cuando gritan y sudan, entonces recuerdas por qué los ángeles deben siempre anunciar sus visitas con las palabras "no tengas miedo".

Estudiante de intercambio extranjero

Has llegado hace poco a un nuevo país. Traes la tierra de tu patria, pero buscas trascenderla. Al igual que los Koldun de la Vieja Patria se comunican con los espíritus de aquella tierra, tú buscas las voces en este suelo nuevo. Investigas el saber de este nuevo lugar. Meditas en el ir y venir de su energía.

También te comunicas con esta nueva gente. Mediante Auspex, miras en su interior. Saboreas sus emociones. Extirpas sus alegrías, temores, manías e idiosincrasias. Entierras esos conceptos en tu cerebro. Realizas un robo de tumbas mental, llevando las partes sobrantes al laboratorio de tu cráneo, experimentando con cada rasgo intangible, injertándolos en tu psique en combinaciones variadas. Cada noche, liberas una nueva creación, un nuevo tú. Deja que los otros Demonios jueguen con sus toscos remiendos de carne. Tú construyes Azi Dahaka en tu mente.

Leyenda urbana andante

El Anciano encontró la trascendencia en sueños y tú te inspiras en los sueños oscuros de otros. Viajas por el país, recogiendo mitos urbanos y rurales (historias que pasan de boca en boca), historias que viven, reptan y evolucionan cada vez que se cuentan. Tú cambias con estas historias, transformándote en los monstruos. Eres un asesino con un garfio por mano. Eres la mujer que sangra que aparece en el espejo oscurecido. Eres el chupacabras. Representas las leyendas sangrientas y abonas el suelo muerto de las pesadillas del ganado.

A veces te centras en una leyenda, refinando los detalles de su imagen mientras viajas. Descubres la Metamorfosis mediante las diferencias regionales que descubres de pueblo en pueblo, una evolución forzada a lo largo del camino.

¡Las historias de miedo son divertidas cuando estás muerto!

Nuevo Viejo Clan

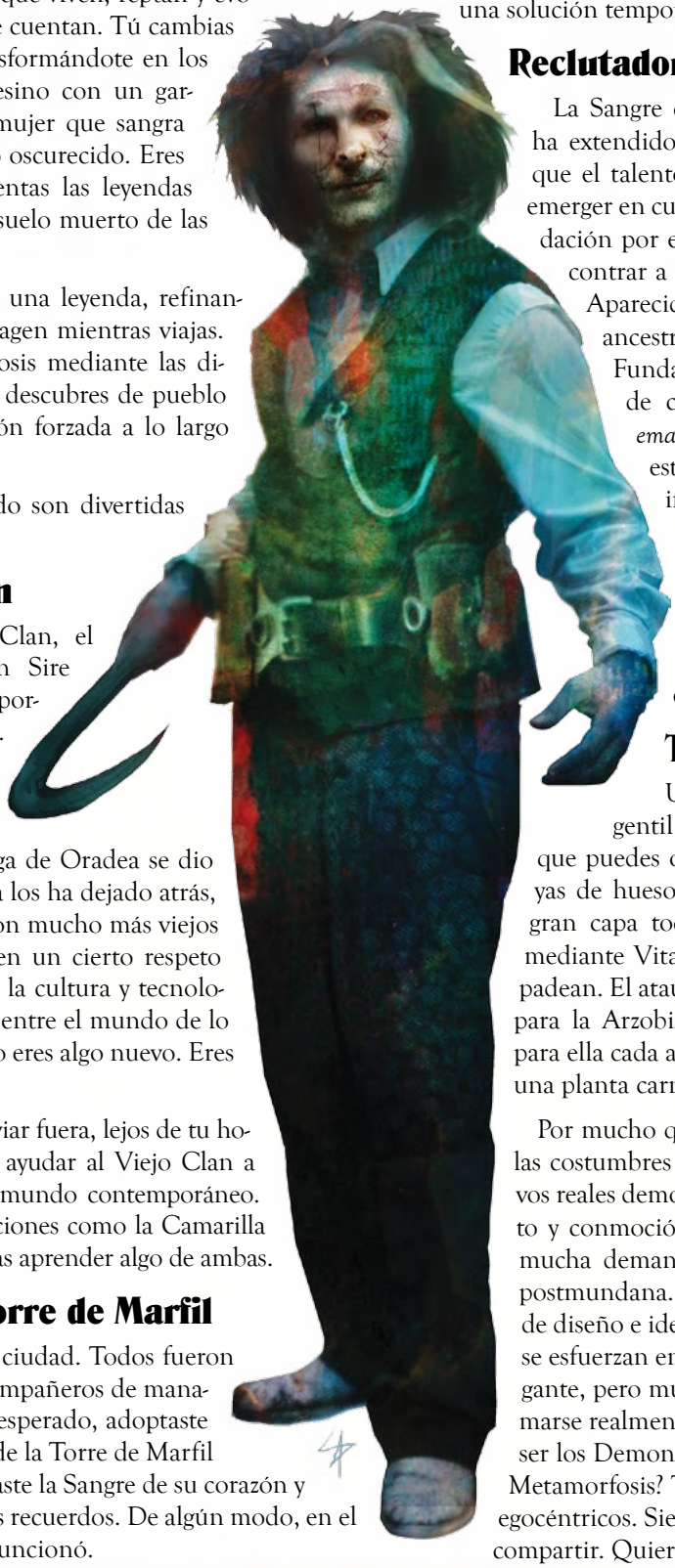
Perteneces al Viejo Clan, el Abrazo reciente de un Sire anciano. Fuiste elegido porque naciste en la patria. Creciste a la antigua usanza, pero tu curiosidad ansía ver el mundo que hay más allá. La Liga de Oradea se dio cuenta de que la historia los ha dejado atrás, por eso te Abrazaron. Son mucho más viejos que tú, pero te conceden un cierto respeto por tu conocimiento de la cultura y tecnología actuales. Al caminar entre el mundo de lo arcaico y el de lo puntero eres algo nuevo. Eres su experimento.

Ahora te vuelven a enviar fuera, lejos de tu hogar en Rumanía. Debes ayudar al Viejo Clan a contactar con el ancho mundo contemporáneo. Poco te importan distinciones como la Camarilla y el Sabbat. Tal vez puedas aprender algo de ambas.

Perdido en la Torre de Marfil

La Camarilla tomó la ciudad. Todos fueron destruidos. Todos tus compañeros de manada. Sólo quedas tú. Desesperado, adoptaste el rostro de un Vástago de la Torre de Marfil muerto en batalla. Probaste la Sangre de su corazón y tocaste lo bastante de sus recuerdos. De algún modo, en el caos posterior, el ardid funcionó.

Pero, ¿ahora qué? Sólo conoces la ciudad. Afuera están los Lupinos y la muerte. ¿Cuánto tiempo podrás mantener esta demencial farsa? Te sumes más y más en esa identidad robada, en su Secta y su Clan. Pasan las noches y el Vinculum es una memoria lejana. Se suponía que esto era sólo una solución temporal.



Reclutador de la Fundación

La Sangre de las familias de Aparecidos se ha extendido tan lejos y se ha diluido tanto que el talento y los genes adecuados pueden emerger en cualquier parte del mundo. La Fundación por el Legado Rumano te envía a encontrar a los descendientes de las casas de Aparecidos que están lejos de las tierras ancestrales. Mantienes una web de la Fundación. Das conferencias en salas de convenciones de hoteles. Sigues *emails*, certificados de nacimiento, estudios genealógicos: el rastro casi invisible de la Sangre Tzimisce que se extiende por el mundo. Realizas entrevistas. Cuando encuentras a quienes son dignos, los traes al redil, salvándolos del destino de morir como mortales excepcionalmente dotados.

Tejedor

Usas tus tijeras de hueso con la gentil gracia de un artista. Los milagros que puedes obrar con cuero humano. Las joyas de hueso. El vestido bioluminiscente. La gran capa todavía viva, mantenida con vida mediante Vitae, cubierta de ojos que aún parpadean. El ataúd de carne y hueso que diseñaste para la Arzobispo, que se abre amorosamente para ella cada amanecer con la meticulosidad de una planta carnívora.

Por mucho que el Sabbat hable de trascender las costumbres humanas, siguen pareciendo pavos reales demoníacos cuando se reúnen. Impacto y conmoción. Eso es lo que les das. Tienes mucha demanda. Les das moda posthumana, postmundana. No sólo prendas: les das Ghouls de diseño e identidades de diseño. Las manadas se esfuerzan en ser monstruos, lograr lo extravagante, pero muchos no son capaces de transformarse realmente. Pobrecillos. ¿Por qué deberían ser los Demonios los únicos en experimentar la Metamorfosis? Tus compañeros de Clan son tan egocéntricos. Siempre fuiste extrovertido. Quieres compartir. Quieres regalar.

Voivoda andrajoso

Eres la tierra. Reclamaste un mausoleo particularmente opulento en el cementerio de la ciudad como tu mansión. Tomaste a los vagabundos como tus súbditos. La democracia los había usado y descartado y tú les diste algo más puro. A unos pocos sintecho excepcionales, les diste el sacramento de tu Sangre desde tu cáliz torcido, convirtiéndolos en tus bogatyri personales. Controlas el parque de la ciudad donde reúnes a tu corte, pero tu dominio crece callejón a callejón, hospicio a hospicio.

Unos juiciosos empalamientos enseñaron a las bandas dónde no meterse. Los pájaros y bestias de la ciudad son tus ojos y oídos. Tu palabra es la ley en los corazones y mentes de los campesinos. Tus queridos súbditos te hicieron una corona de espinas de púas de acero. Vives el ideal neofeudalista mejor que los demás Cainitas, que se esconden en áticos o en las alcantarillas. Se ríen de ti, pero debe ser por celos.

Méritos y Defectos

Bioluminiscencia (Mérito de 1 punto)

Tal vez gracias a conocimientos biológicos o puede que al liberar algo primordial en tu interior, has accedido al secreto de la bioluminiscencia. Usando Vicisitud, puedes proporcionarte a ti mismo (Semblante Maleable) o a otros (mediante Moldear Carne; ver **V20**, pág. 241 en ambos casos) la capacidad de emitir un brillo tenue. Con control muscular y práctica, puedes controlar el color y patrón de la iluminación. Puedes generar un tenue brillo en la oscuridad, crear bellas exhibiciones o emplearla como una forma primaria de comunicación. Algunos Demonios otorgan bioluminiscencia a sus Ghouls o Chiquillos, desarrollando un lenguaje sin palabras e inquietantemente matizado con sus esclavos y proles. Sólo los personajes con al menos un punto de Vicisitud pueden adquirir este Mérito.

Tolerancia al Dolor (Mérito de 2 puntos)

Tal vez eres un tipo duro o apagaste tus nervios mediante Vicisitud. Tal vez tu Sire te hizo pasar por tantos intrincados infiernos que a cualquiera le costaría competir. Tal vez simplemente te ponga cachondo. Sea como sea, no sufres penalizaciones por heridas cuando estás Lastimado o Lesionado, aunque sí que sufres la penalización completa cuando estás Herido o más grave. Debes tener una puntuación de Convicción o Coraje de 3 o más para adquirir este Mérito.

Afinidad con el Refugio (Mérito de 3 puntos)

Eres la tierra. La tierra es tú. El suelo de tu hogar te llama. Tú te entregas a él y él se entrega a ti. Tu conexión con la tierra de tu refugio primario te proporciona un dado adicional a todas las reservas cuando actúas allí. También funciona como un faro místico, lo cual te permite conocer su localización con una tirada de Percepción + Supervivencia (dificultad 6); + 1 a la dificultad cuando estás a un estado o país de distancia; +2 si estás a medio mundo. Esto se aplica sólo a tu refugio primario.

Disciplinas de Aparecido (Mérito de 3 puntos)

La Sangre de tu familia Aparecida es fuerte, más que el Abrazo. Las Disciplinas innatas que tenías como Ghoul han permanecido como Cainita. Durante la creación del personaje, elige la familia Ghoul de la que desciendes (ver **V20**, pág. 503-506). En vez del conjunto de Disciplinas de los Tzimisce (Animalismo, Auspex y Vicisitud), eliges entre las tres Disciplinas de tu familia para repartir tus puntos iniciales (aunque puedes adquirir otras Disciplinas con puntos gratuitos, como siempre). En cuanto al coste de Experiencia, intercambias todo el conjunto de Disciplinas del Clan Tzimisce por el conjunto de Disciplinas de tu familia de Aparecidos.

Temperamento del Dracon (Mérito de 3 puntos)

Emulas el ideal de Azi Dahaka por dentro y por fuera, a nivel visceral y abstracto. Tu psique fluye con la naturaleza permutable del cambio. Como el proteico Dracon, eres un torbellino de temperamentos. No se trata de personalidades múltiples. Eres una identidad mostrada a través del prisma de Naturalezas siempre cambiantes. Ninguna ancla encadena tu sentido del yo. Puedes ser cualquier tú.

Al iniciar cualquier historia, puedes elegir un Arquetipo de personalidad como tu Naturaleza y pasar el resto de la historia percibiendo el mundo a través de esta perspectiva. También recuperas Fuerza de Voluntad según tu nueva Naturaleza y puedes verte afectado por efectos o Poderes de Disciplinas según tu nueva Naturaleza.

Arcilla Prometeica (Mérito de 5 puntos)

Tu carne se ondula y se moldea ante tu voluntad preternatural casi antes de que invoques de modo consciente el cambio. La dificultad para usar cualquier Poder de Vicisitud sobre ti mismo se reduce en 2 y puedes activar los Poderes de Vicisitud de forma refleja con toda tu reserva de dados mientras realizas otras acciones. Los Poderes que requieren múltiples turnos para activarse siguen requiriendo la duración habitual. El cambio simplemente ocurre sin dirección consciente. Como beneficio final, no necesitas esculpir físicamente para usar los tres primeros niveles de

Vicisitud sobre ti mismo, pues tu carne se ondula y fluye hacia su forma deseada. Sólo personajes con al menos un punto de Vicisitud pueden adquirir este Mérito.

Sin Pestañear (Defecto de 1 punto)

Tus ojos no se cierran. Nunca. Tal vez te has alejado demasiado de tu humanidad como para mantener ese hábito o tal vez te moldeaste algún tipo de membrana nictitante o escama ocular trasparente. Tu peculiaridad probablemente pone incómodos a los observadores astutos, añadiendo un +1 a la dificultad de las interacciones sociales con los humanos, Vástagos que siguen la Senda de la Humanidad y otros con sensibilidades propias de los mortales.

Dependencia de la Tierra Ancestral (Defecto de 2 puntos)

Tu carne añora una patria que nunca has visto. La voz de Kupala castiga tu sueño diurno si esta añoranza no se satisface. La tierra de un lugar importante para ti como mortal no basta, además requieres dos puñados de la corrupta tierra de la ancestral patria de los Tzimisce en Europa oriental. Este rasgo se manifiesta principalmente en los Chiquillos de los Koldun y en la rama del Clan que se cree que desciende de Yorak. Puede manifestarse incluso en Chiquillos Abrazados generaciones después de que sus ancestros se mudaran. Los personajes Abrazados en Europa oriental no pueden adquirir este Defecto (ya dependen de esa tierra).

Debilidad de Aparecido (Defecto de 3 puntos)

Antaño formaste parte de una familia de Aparecidos. Tras el Abrazo, sufriste tanto tu Debilidad de Clan como la de tu familia (ver **V20**, pág. 503-506). El Narrador puede dejarte manifestar una Debilidad de una familia de Aparecidos perdida o destruida. Esto podría añadir misterio a tu trasfondo y permitir un poco de trabajo detectivesco y genealógico, sin duda convirtiéndote en una curiosidad para la Fundación por el Legado Rumano.

Obsesión por la Privacidad (Defecto de 3 puntos)

Tal vez es un rasgo en tu Sangre. Tal vez tu estricto Sire grabó esta lección en tu mente y carne. De cualquier forma, llevas al extremo el respeto Tzimisce por la privacidad. Debes hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6) para entrar en la morada de otra persona sin ser invitado, aunque puedes llegar a hacer cosas diabólicamente astutas para lograr una invitación involuntaria. Cuando un huésped no invitado te moleste en tu refugio debes hacer una tirada de Autocontrol o Instinto a dificultad 7 para evitar el Frenesí.

Sin Rostro (Defecto de 3 puntos)

Has escapado de la tiranía de la autoidentidad física. No tienes cara propia. Cada amanecer despiertas con una nueva cara, una amalgama unida a partir de recuerdos y sueños. Tus rasgos, etnia e incluso sexo se vuelven fluidos mientras duermes. Aunque este Defecto ejemplifica los ideales extremos de Azi Dahaka (y debería impresionar a la mayoría de Metamorfosistas), puede generar complicaciones a los vampiros preocupados por el reconocimiento, la reputación o una identidad mortal.

Cada anochecer, el jugador tira un dado y sufre los resultados de la siguiente tabla.

Tirada	Resultado
1	Sin cambios.
2-3	Cambios menores, reconocible hasta cierto punto.
4-8	Irreconocible incluso por los más cercanos al personaje (como sus compañeros de manada o su Sire). La etnia y el sexo pueden cambiar.
9-10	Metamorfosis total. Pueden aparecer tentáculos, púas de hueso u otros rasgos inhumanos.

Este Defecto afecta a algunos Trasfondos (ver **V20**, pág. 110). Sin un rostro estable, Identidad Alternativa y Fama no pueden mantenerse. Los Trasfondos como Aliados, Contactos, Estatus e Influencia también pueden ser complicados por la falta de una identidad sólida. El vampiro puede usar Semblante Maleable y un espejo para reconstruir su verdadera cara de memoria, pero esto requiere al menos 3 éxitos a dificultad 8 para resultar reconocible y 5 éxitos para una copia impecable.

No puede adquirirse el Defecto Confusión de Identidad (ver **V20**, pág. 489). Otros Méritos y Defectos pueden verse afectados a discreción del Narrador. Los Personajes deben tener al menos un punto de Vicisitud para adquirir este Defecto.

Tisis (Defecto de 5 puntos)

Hay algo hambriento en tu interior, pero ¿qué es? ¿Partes del Antediluviano? ¿Tu Vicisitud funcionando horriblemente mal? Sea lo que sea, está activo y actúa como un cáncer, devorándote desde dentro. Tu propia Sangre está compuesta por bacterias devoradoras de carne. Cada anochecer, sufres un nivel de daño agravado que no puede absorberse ni curarse con Sangre. La única manera de contrarrestar el efecto es ingiriendo una décima parte de tu peso corporal en carne para nutrir tu mermado cadáver. Ya sea matando y devorando la piel de humanos o asaltando los contenedores biológicos de clínicas de liposucción para obtener la grasa extraída, necesitas tu ración de carne humana para sobrevivir. Si intentas ingerir esta macabra comida antes de sufrir el daño, simplemente la vomitarás como



cualquier otra comida (esto no proporciona los beneficios del Mérito Comer Comida).

Poderes de Disciplinas

Ojo del Szlachta (Animalismo ••••• •)

Muchos Demonios pueden poseer a las bestias salvajes inferiores, pero unos pocos pueden cabalgar a cualquier Ghoul que comparta su Sangre. Al clavar sus ojos en su Ghoul, el Demonio puede transferir su alma a la criatura. Aunque algunos Tzimisce consideran desagradable un contacto tan íntimo con sus sirvientes, a veces es necesario calmar un Vozhd desbocado mediante un recipiente prescindible. Más de un Demonio ha simulado su muerte en el cuerpo de un Ghoul astutamente moldeado.

Sistema: Usa el sistema para el Poder de Animalismo Comunión de Espíritus (ver **V20**, pág. 131).

Vínculo de Carne (Animalismo ••••• ••••)

A este nivel de Animalismo, el vampiro desarrolla un extraordinario vínculo con las criaturas "inferiores". Ahora puede fusionarse físicamente con los animales, convirtiéndose en una sola carne.

Sistema: Con una tirada de Resistencia + Trato con Animales (dificultad 7), el personaje puede absorber animales pequeños en su cuerpo. Puede liberar a los animales a voluntad. Cada criatura absorbida obliga al personaje a gastar un punto de Sangre por cada cinco puntos en la reserva de Sangre del animal (para ver algunos ejemplos consultar **V20**, pág. 388-391). Un personaje puede así unirse a 20 ratas (cada una con ¼ punto de sangre) gastando uno de sus puntos de Sangre. El vampiro no puede alimentarse para recuperar ningún punto de Sangre así gastado hasta que el personaje libere a los animales. En cualquier momento, el personaje puede ingerir a los animales absorbidos, adquiriendo su reserva de Sangre colectiva. Los cadáveres desangrados de los animales son entonces expulsados del cuerpo del vampiro.

Aunque un personaje no puede absorber físicamente una criatura mayor, puede fusionar su cuerpo con tal criatura superando una tirada de Resistencia + Trato con Animales a dificultad 7 y gastando un punto de Sangre. Así, puede fusionar su cuerpo con un oso pardo y mantenerse activo durante el día dentro de él. Ten en cuenta que el personaje no tiene con-

trol sobre el animal con el que se ha fusionado a no ser que también emplee Comunión de Espíritus (ver **V20**, pág. 131).

Usar con éxito Percepción del Aura (ver **V20**, pág. 135) sobre un personaje o criatura con un "jinete" percibirá un matiz inusual en el aura del sujeto.

Agonía Extática (Vicisitud ••••• •)

El dolor es transformador y despierta el potencial primario en la carne torturada. Un Demonio con este Poder goza con cada azote de la hoja y cada caricia de la bala, transformando la agonía en progreso físico y muestras increíbles de los Dones de Caín.

Sistema: Tras gastar dos puntos de Fuerza de Voluntad, el personaje se ve fortalecido por el dolor. Añade sus penalizaciones por heridas a todas las tiradas de acciones no reflejas que impliquen Atributos Físicos o uso de Disciplinas. Conforme el personaje se cura, la bonificación va desapareciendo. Trata Incapacitado y Muerte Definitiva de forma normal. Este Poder dura una escena.

Beso del Kraken (Vicisitud ••••• ••)

La cara del Demonio estalla en una masa de tentáculos de 30 centímetros (1 pie) de longitud y parecidos a los de un calamar. Estos tentáculos pueden usarse para agarrar y apretar a un enemigo. Es más, en vez de las ventosas del calamar, hay hileras de bocas dentadas y babeantes, lo que permite chupar Sangre increíblemente rápido.

Sistema: El vampiro gasta un punto de Voluntad y tira Resistencia + Medicina a dificultad 8. Superar la tirada le permite formar los tentáculos sin perder capacidad sensorial. La masa tentacular puede emplearse en combate cuerpo a cuerpo (dificultad 5; Fuerza +2 de daño letal). Un impacto indica un agarrón. Comienza a alimentarse en el mismo turno que realiza ese agarrón y por cada éxito en la tirada de ataque puede drenar cada turno un punto de Sangre adicional de la víctima, dado que son docenas de bocas las que muerden y chupan. Para liberarse del agarre, la víctima necesita 3 éxitos más que el vampiro en una tirada enfrentada y extendida de Fuerza.

Disciplinas Combinadas

Arsenal Corporal (Protean •••, Vicisitud •••)

Este Poder permite al vampiro crear terribles armas a partir de su propio cuerpo. El vampiro puede crear espadas, hachas y hasta mazas con pichos. Estas armas hacen un daño terrible a sus objetivos. Muchos Tzimisce crean brazos-espadas, nudillos afilados como cuchillos y cosas similares, pero es posible crear implementaciones más extremas.

Sistema: Este Poder cuesta 2 puntos de Sangre por arma (aunque armas mayores, como espadas a dos manos y grandes hachas, cuestan cuatro) y el jugador tira Destreza + Medicina a dificultad 7. Cada arma tarda 2 turnos en formarse (las grandes pueden tardar tres). Las armas creadas de esta forma causan daño agravado y se convierten en cenizas cuando son separadas de su usuario.

Aprender este Poder cuesta 18 puntos de Experiencia.

Dar a Luz al Vozhd (Animalismo ••••• •, Vicisitud ••••• •)

Aunque antaño la creación de Vozhd era competencia únicamente de los rituales koldúnicos, los Tzimisce que han dominado tanto la artesanía corporal como el control de la Bestia Interior también pueden construir Vozhd. Para usar este Poder se requieren al menos 15 Ghouls (aunque es preferible 20 o más). Primero, el Tzimisce moldea a los Ghouls uniéndolos en una única entidad. El Demonio alimenta ese cuerpo con una mezcla de la Sangre mezclada de los Ghouls, creando algo similar a un Vinculum entre ellos. Mediante este Vínculo, el Demonio usa Animalismo para fundir las mentes de los Ghouls en una Bestia imperfecta y demente que lleva al Vozhd a aplastar o devotar todo lo que ve.

Sistema: Después que el Tzimisce reúna suficientes Ghouls, tira Inteligencia + Medicina a dificultad 9 para determinar lo rápido que construye y "domina" al Vozhd. Con un éxito, el proceso tarda un año: con cinco, podría tardar sólo un mes. El Demonio puede hacer más modificaciones mediante Vicisitud a su creación; aumenta la dificultad de esas tiradas en 2 para reflejar el tamaño y complejidad de la criatura. Los fracasos se traducen en una criatura inviable y muerta o en un incontrolable Vozhd en Frenesí. Ten en cuenta que los Vozhd, dirigidos por sus Bestias defectuosas, son notoriamente difíciles de controlar. Aumenta en 3 la dificultad de todas las tiradas de Animalismo relacionadas con un Vozhd.

Aprender este Poder cuesta 36 puntos de Experiencia.

Decoración del Alma (Auspex ••, Ofuscación •••)

El cuerpo y el alma están ligados. El cambio exterior trae cambio interior (y viceversa). Las experiencias corporales pueden reflejarse en el aura, pero este fenómeno es producto de fuerzas físicas. Ajustando físicamente ciertas partes del cuerpo (chakras, articulaciones, zonas erógenas...), un Tzimisce con este Poder puede "pintar" cualquier aura que desee. El artista del aura emplea instrumentos como agujas, grapas y electroshocks para obrar tales cambios.

Sistema: Moldear el Aura es un arte delicado y preciso que requiere al menos diez minutos de trabajo ininterrum-

pido. Tras gastar 3 puntos de Fuerza de Voluntad, el personaje hace una tirada de Percepción + Empatía. La dificultad de esta tirada es igual a la Fuerza de Voluntad actual del sujeto: las personalidades más fuertes resisten la alteración. El número de éxitos indican cuánto puede cambiarse el aura según las especificaciones del Tzimisce.

Éxitos	Resultado
1	Puede alterar el color primario.
2	Puede alterar el color secundario.
3	Puede alterar un estado psicológico (psicótico, en Frenesí, etc.) .
4	Puede ocultar o simular Diablerie y uso de magia.
5	Puede ocultar o simular condiciones naturales (vampiro, cambiaformas, fantasmas, etc.).

El engaño dura una noche por éxito. Durante este tiempo, el aura no cambia para reflejar nuevas condiciones en el poseedor. Este Poder sólo cambia el aura, no al propio sujeto. A discreción del Narrador, el sujeto puede sentir falsas emociones que encajen con sus nuevos colores. Puede sentir algo de desconfianza si su aura se pintó de verde claro, por ejemplo.

Aprender este Poder cuesta 21 puntos de Experiencia.

Encadenar a la Bestia (Animalismo •••, Dominación •)

Como señor de la tierra capaz de influir en las mentes de humanos y animales por igual, el Demonio adquiere una intuición especial para controlar e incluso intimidar a la Bestia. El Tzimisce puede ahora Dominar más fácilmente a un vampiro en Frenesí.

Sistema: Este Poder permite al jugador usar la Disciplina Dominación (ver **V20**, pág. 148) sobre un vampiro que sufra Frenesí o Rötschreck ignorando las penalizaciones normales por hacerlo (ver **V20**, pág. 291).

Aprender este Poder cuesta 16 puntos de Experiencia.

Esculpir Heridas (Fortaleza •••, Vicisitud ••)

Un vampiro con este Poder puede acelerar enormemente su curación al concentrarse y desear que la carne vuelva a su forma original.

Sistema: El jugador gasta un punto de Sangre y tira Astucia + Medicina a dificultad 8. Cada éxito cura un nivel de daño letal o contundente. Cada nivel de heridas requiere un minuto de trabajo ininterrumpido.

Aprender este Poder cuesta 15 puntos de Experiencia.

El Falso Trago (Auspex •, Vicisitud •••••)

Algunos Antiguos Demonios independientes que sirven de boquilla al Sabbat desarrollaron este truco. Mediante una autoconsciencia aumentada y control de la Vitae, el Tzimisce puede dirigir la sangre bebida a una cavidad separada dentro de su cuerpo. El organismo del vampiro no absorbe la sangre aislada, por lo que puede evitarse en secreto el Vínculo de Sangre o el Vinculum. El vampiro puede vomitar luego la sangre no deseada con tranquilidad.

Sistema: Al beber la sangre, el jugador tira Inteligencia + Medicina a dificultad 8. Un fallo significa que el vampiro absorbe accidentalmente la sangre de forma normal, lo que afecta de la forma habitual a cualquier Vínculo de Sangre o Vinculum. Un fracaso provoca que el vampiro regurgite la sangre, junto a la mitad de su propia reserva de Sangre, en un desagradable vómito.

Aprender este Poder cuesta 18 puntos de Experiencia.

Orejas de Murciélago (Auspex •, Vicisitud •)

El vampiro desarrolla grandes orejas puntiagudas que le proporcionan ecolocalización, cual murciélago. Puede "ver" en la oscuridad total en un radio de 360 grados, sin dejar puntos ciegos para quienes quieran emboscarlo.

Sistema: El jugador debe gastar un punto de Sangre y tirar Inteligencia + Medicina a dificultad 7. Mientras las orejas estén presentes, el personaje obtiene un –3 a la dificultad de todas las tiradas de escuchar y sufre una dificultad de +1 a todas las tiradas Sociales con mortales a no ser que oculte sus orejas.

Aprender este Poder cuesta 6 puntos de Experiencia.

Toque Desollador (Potencia ••, Vicisitud ••)

Con este cruel Poder, un Tzimisce puede arrancarle la piel a una una víctima con la misma facilidad que quita una bata sin afectar a los músculos u otros tejidos que pueda haber debajo. El Demonio simplemente agarra un puñado de piel y tira de él o la secciona quirúrgicamente con una hábil caricia con la punta los dedos. Independientemente del método que se use, el objetivo sufre un dolor atroz y comienza a sangrar profusamente por la carne expuesta. Incluso si un objetivo sobrevive de algún modo a la pérdida de sangre, la carne despellejada no tarda en infectarse. Hasta los Cainitas sufren bajo esta agonía, aunque ellos no tienen que temer la pérdida de Sangre.

Sistema: Este Poder requiere la misma tirada que un uso normal de Moldear Carne, aunque la dificultad siempre es

un punto mayor que la habitual (máximo 9). El vampiro no necesita contener a la víctima siempre y cuando golpee piel expuesta (lo que requiere una tirada normal de Destreza + Pelea), en cuyo caso la tirada de activación es refleja. Cada éxito causa un nivel de daño letal que puede ser absorbido (si la víctima puede absorber ese daño) a dificultad 8. Si el daño supera la Resistencia de la víctima, ésta sólo puede retorcerse y gritar de dolor durante el resto del turno.

Las víctimas mortales siguen sangrando profusamente por la carne expuesta, sufriendo tantos niveles de daño contundente por minuto como el daño inicial. Cuando se cure algo del daño inicial o la herida sea taponada (Destreza + Medicina, dificultad 9), el sangrado se reduce a un nivel de daño por hora. Sólo cuando se sana completamente la herida inicial, se detiene la hemorragia.

Aprender este Poder cuesta 12 puntos de Experiencia.




Verlaten

Ventrue

«El poder, como una pestilencia desoladora, contamina todo lo que toca.»

— Percy Bysshe Shelley, *Reina Mab*

Una noche en Boodle's

Oficialmente, Boodle's no admitía mujeres y, para las vivas, eso era cierto. Incluso entre las mujeres no vivas, Boodle's discriminaba, pero el nivel de las damas del Clan Ventrue era tal en Londres que ni siquiera políticas de la época de la Regencia podían impedirles la entrada. Así fue que Euphemia Langton ("Fee" [N.d.T.: Tarifa o cuota en inglés] para sus amigos), cuyo hijo había sido el primer barón Darcy de Darcy antes de que le cortaran la cabeza por alguna chorrada religiosa, se reclinó en el sofá en uno de los salones privados de Boodle's. Pocos de los miembros mortales del club lo sabían, pero había varias entradas privadas y pasadizos secretos en el venerable club de caballeros para facilitar el acceso de damas Ventrue de buena posición que necesitaban lugares discretos para reunirse con sus iguales, sus sirvientes Ghoul o simplemente gente de importancia que necesitaba un "ajuste". La Baronesa (pues los Ventrue de Londres le habían otorgado en muerte la dignidad que su hijo había malgastado en vida) conocía todos los accesos secretos para entrar y salir de Boodle's. Después de todo, era la dueña del lugar.

Frente a la Baronesa se sentaba el objeto de su atención actual: el coronel Arthur Basingstoke, un Ventrue de cierta importancia 400 años y dos Generaciones más joven que ella. Estas deficiencias se compensaban por la utilidad del Ancilla, pues era un estudioso de la historia y la política, y generalmente era alguien que sabía cosas. Comerciaba con información y eso era tan valioso para el Clan Ventrue que pasaban por alto sus… relaciones más desagradables. Después de todo, alguien tenía que trabajar regularmente con los Nosferatu o quién sabe en qué líos acabarían metidos.

A la derecha de Fee estaba el joven chupóptero que presentó a Arthur como Ethan Marshall, su Chiquillo más joven. Parecía tener veintimuchos, sentado en silencio mientras trataba de no mostrar su inseguridad. Basingstoke sabía que el Retoño no había sido presentado ante la corte y, de hecho, no había sido presentado a ningún Ventrue de la ciudad. Por consiguiente, asumió que Fee lo había elegido para probar al muchacho, para ver si podía sentarse frente a sus iguales sin hurgarse la nariz o algo así. Era osado si el chico llevaba menos de veinticinco años muerto, pero supuso que la Baronesa quería acelerar el entrenamiento de su nuevo Chiquillo. Por ahora, el comportamiento de Ethan había sido aceptable. Había charlado competentemente y no había parecido abiertamente aburrido en ningún momento. Incluso hizo un comentario perspicaz acerca del papel de los Brujah en varias protestas políticas recientes.

—Arthur, querido —dijo ella lánguidamente—. Me encantaría continuar nuestra conversación pronto, pero tengo algunos asuntos menores que tratar con uno de los miembros del club antes de que se haga demasiado tarde. —Ella vaciló y luego sonrió en una simulación de afecto razonablemente buena—. Mientras estoy fuera, ¿puedo confiar en ti para que compartas tu sabiduría con el joven Ethan? Lo he instruido principalmente en asuntos prácticos, pero confieso que he descuidado su educación en la historia y las políticas del Clan. Quizá podrías llenar alguno de los huecos en su educación.

Arthur le dedicó la Sonrisa Nº17 (medianamente condescendiente, aunque caballerosa). Era consciente de que la mayoría de los habituales de Boodle's eran parte de su rebaño. La Vitae que necesitaba podía ser de cualquier par del reino, pero ella prefería hombres y mujeres que hubieran hecho algo para merecerse el honor en vez del último famosillo en recibir una Orden del Imperio Británico.

—Estaré encantado, querida dama. ¿Debo comenzar con la fundación de Londinium? —Su jovialidad ocultaba su curiosidad. Asumió que ella estaba tendiendo una trampa, aunque probablemente no una mortal, pero ¿para él? ¿O para su Chiquillo, el ingenuo sentado a su lado que aún era incapaz de parpadear adecuadamente?

—Oh, no, Arthur —exclamó ella maliciosamente—. ¡Mucho antes que eso! ¡Él quiere aprender mitología!

—Ah —replicó Arthur—. La Primera Ciudad, entonces.

• • •

—¿Fue bien? —preguntó Fee mientras ella y su "Chiquillo" recorrían la noche londinense en el asiento posterior de su limusina.

El rostro de Ethan asumió al instante una expresión determinada e inteligente, descartando su personalidad ingenua.

—Un poco demasiado, me temo. Al final, presioné en exceso y dedujo que yo no era realmente un Neonato, sino un Vástago más viejo sonsacándole información. Luego comenzó a despotricar contra los Amos Secretos antes de marcharse hecho una furia. Fue mi error y no se corresponde con la información que nos hicisteis llegar sobre el buen coronel. Si decidimos reclutarlo, espero poder reparar el daño luego. En nombre del Justicar, os agradezco de nuevo el proporcionar una tapadera para mi entrevista.

—¿Es peligroso, Arconte? —No había miedo en su voz, sólo curiosidad.

—Sólo para sí mismo, Strategos Langton. Como dijisteis, colecciona secretos, aparentemente sin considerar los riesgos que comportan. Sabe de los Baali. Sabe de la Pregunta Roja. Sus teorías sobre los orígenes de los Clanes son reveladoras. Sospecho que hasta sabe la verdad sobre Hardestadt y cree en los Daeva.

Ella resopló.

—Entonces es sabio. La Grey tiene un dicho, Arconte, "que seas un paranoico no significa que no te persiga nadie".

No dijeron nada durante el resto del paseo. No había nada más que decir.

Una breve historia de Reyes

Déjame empezar dejando perfectamente claro que la historia que te voy a contar es principalmente un montón de basura: la versión corta de una historia que es comúnmente aceptada como cierta por Vástagos de nuestro Clan y de otros, pero de la que no hay absolutamente ninguna evidencia. No hay registros fidedignos de la Primera o la Segunda Ciudad, y bien pocos registros de ningún tipo en manos de los Ventrue previos al Imperio Romano. El *Libro de Nod* y otros libros similares se presentan principalmente en forma de textos latinos del siglo IV que eran traducciones de pergaminos griegos, que eran a su vez traducciones de jeroglíficos egipcios, etc., etc., hasta que llegas a lenguas muertas traducidas de otras lenguas muertas.

Tras estas advertencias, lo que se *acepta* de nuestro origen es lo que sigue: al principio estaba Caín, el muchacho de la Biblia que mató a su hermano y luego fue "castigado" por un Dios caprichoso con inmortalidad, indestructibilidad y una serie de poderes sobrenaturales. Caín viajó entonces a la tierra mítica de Nod, donde encontró finalmente un primitivo asentamiento humano llamado "Enoch" según nuestros relatos. Se hizo con el control del mismo y lo expandió hasta que fue el primer asentamiento que podría llamarse plausiblemente una ciudad. Por el camino, Abrazó a los miembros de la Segunda Generación, que eran tres, cinco o seis, según a quién preguntes.

Sic Transit Ventrue

Aquí, según el relato, aparecemos. Caín encontró a un humano de intelecto, carisma y competencia excepcionales: un hombre llamado Ventrue. Tan impresionado estaba

Caín por las cualidades de Ventrue que el Primer Vampiro ordenó a uno de sus Chiquillos que lo Abrazara como el primer miembro de la Tercera Generación y luego designó al Neonato para que lo sirviera como su senescal y que gobernara en su lugar en aquellas ocasiones en que dejaba la Primera Ciudad por la razón que fuera.

Como eres alguien elegido por mí para el Abrazo y por tanto no eres estúpido, asumo que ves el fallo en la lógica del párrafo anterior. Si Caín realmente hubiera estado así de impresionado por Ventrue, habría Abrazado al Fundador personalmente en vez de delegar en alguien de la Segunda Generación. Después de todo, si Ventrue fue realmente el primero de la Tercera Generación, significa que Caín no podría saber con certeza si sus Chiquillos podrían Abrazar Chiquillos propios. Ventrue podría haber muerto por un Abrazo fallido.

La verdad (hasta el punto en que los Vástagos traficamos con verdades) es que la historia recitada tradicionalmente es una ficción para elevar artificialmente al Fundador y, por extensión, a nuestro Clan a una posición de autoridad sobre nuestros rivales. Ni siquiera hay ninguna prueba fiable de que Ventrue fuera su verdadero nombre, y menos aún que fuera el favorito entre la Tercera Generación. Hay una leyenda urbana persistente entre los Anarquistas según la cual "Ventrue" es "cerdo gordo" en francés normando. No lo es, ni en francés normando ni en ninguna otra lengua conocida. *Es* como nos hemos llamado durante unos 6000 años. Textos de Arak de Ur sugieren que él y sus pares se llamaban "Ventrue" a sí mismos ya en el el 3800 a.C.

Me han dicho que el difunto Príncipe Mithras, supuestamente de la Cuarta Generación, llamaba a su Sire Veddhartha, pero esto no se ha confirmado. En cualquier caso, puede que Mithras, su Sire o ambos hubieran cometido Diablerie para reducir sus propias Generaciones. Por supuesto, Mithras no lo habría admitido en caso de ser cierto. La historia del origen que ha pasado de Antiguo a Chiquillo durante los últimos milenios es una ficción transparente diseñada para otorgar a nuestro Clan un rango desde el que ejercer el dominio sobre los otros.

Estoy seguro que no debo explicar por qué esto no es una opinión que debas compartir libremente. La historia es obviamente falsa para los Vástagos inteligentes. Aquéllos *no* tan sensatos aceptarán todo tipo de chorradas sobre Caín y los Antediluvianos si sus Antiguos o superiores insisten en tales creencias, si éstas son importantes para su autoestima o si simplemente son estúpidos. Puedes considerar improbable el origen del Fundador. Yo lo hago. Pero el hecho es que, salvo los Tremere y los Giovanni, *cada* Clan acepta un monomito en que su Fundador era el favorito de Caín y en el que fueron los demás Clanes quienes lo arruinaron todo. Y por muy estúpido que sea contemplar tales fantasías en el siglo XXI, nunca olvides que hay Brujah, Assamitas, Setitas, Tzimisce y muchos, muchos otros que te *matarán* sin más razón que el odio institucionalizado hacia nuestro Clan por ofensas imaginarias de hace 10.000 años en una ciudad probablemente ficticia.

Caerse, alzarse y caer de nuevo

Fuese como fuese, la Primera Ciudad cayó y la Segunda Ciudad se alzó sobre las ruinas de ésta. Fue una breve utopía (según alguna inescrutable definición de "utopía") porque Ventrue y sus Chiquillos estaban al mando (exactamente lo mismo que dicen los otros Clanes sobre sus propios Fundadores). Pero seamos sinceros, *¿tú* crees que alguien que no fuera Ventrue podría haber gobernado una ciudad con presencia de los 13 Clanes?

Como sea, hay cientos de leyendas sobre quién gobernaba la Segunda Ciudad y sobre quién la traicionó causando su caída. Se cambian los papeles según el autor. He considerado editar todos los relatos nodistas que he encontrado en un libro, pero supongo que sería una amenaza demasiado grande para la Mascarada. Además, ¿quién sabe a qué asesinos dementes atraería tal herejía? Deja eso para los temerarios descerebrados como ese Gangrel Beckett. Independientemente de esto, el único punto verdadero en común en todas esas historias es que la ciudad cayó y que Caín supuestamente regresó a tiempo para maldecir a la Tercera Generación en toda una serie de modos arbitrarios.

Más sinsentidos, por supuesto. ¿Qué es una "maldición", después de todo? Los Ventrue nos centramos en una cepa particular de Vitae. Los Toreador se distraen fácilmente con las cosas bonitas. ¿Cómo considerarlas "maldiciones" al lado de los Nosferatu, que se vuelven tan horribles que no pueden mostrarse en público, o de los Malkavian, que están locos como cabras?

Personalmente, creo que muchas de las supuestas maldiciones de Clan fueron probablemente impuestas a los Clanes más adelante. Hay un salto de entre 4000 y 7000 años entre la caída de la Segunda Ciudad y el comienzo aceptado de la historia humana. Podría haber pasado de todo, desde que los Antediluvianos impusiesen condiciones a sus propias Progenies a que esas Progenies se maldijesen entre sí. Por ejemplo, según una novedosa teoría, la Fundadora de los Toreador puede ver a través de los ojos de sus descendientes y los obliga a contemplar insulsamente cualquier cosa que consideren estéticamente atractiva para que ella pueda entretenerse por toda la eternidad.

En cuanto a nuestra "maldición", una fábula sugiere que Ventrue creía que sus Chiquillos no deberían alimentarse indiscriminadamente, sino que deberían alimentarse



exclusivamente de alguna clase de mortales que resultase inspiradora a nuestra personalidad individual. De este modo, cada Ventrue sería más bien un *connoisseur* en vez de un depredador común. Es tan plausible como cualquier otra explicación.

Supongo que debería señalar que mientras el propio Ventrue estaba abandonando la ciudad, el Fundador Brujah lo emboscó y lo Diabolizó. Esto, por cierto, sería el primero de tres incidentes pseudohistóricos en los que se dice que el Fundador Ventrue fue asesinado y Diabolizado por alguien. El más reciente se supone que pasó en el siglo XV, aunque probablemente se trate de una historia tergiversada del intento de asesinar a Hardestadt, quien era tan poderoso e influyente que algún Brujah especialmente ignorante debió creer que *era* Ventrue bajo una falsa identidad. En cuanto a los relatos enoquianos, son tan vagos que ni siquiera está claro si el supuesto asesino de Ventrue era el Fundador Brujah original o Troile, el Chiquillo traicionero de Brujah, quien supuestamente lo (o la) Diabolizó. Los Brujah están incluso más confusos sobre sus mitos que nosotros.

Pero lo que es *verdaderamente* importante sobre Enoch, lo poco que creo que es *vital* que recuerdes, es esto: tanto si realmente gobernó Enoch como si no, creo que Ventrue fue importante allí. Creo que, fuera lo que fuera la Segunda Ciudad, fue un lugar donde Ventrue y sus aliados y Chiquillos trataron de excavar en el fango de una cultura de la Edad de Bronce y *construir* algo que perdurara. Y otros llegaron y lo destruyeron por puro despecho. Sean cuales sean las otras lecciones que extraigas del relato de nuestra historia, joven, recuerda que sea lo que sea que trates de construir, habrá otros que tratarán por todos los medios de derribarlo sólo porque pueden.

Gloria Romani

Lo que nos lleva convenientemente a Roma, que también fue derribada por nuestros enemigos. Entre la caída de la Segunda Ciudad y el ascenso de Roma, los Ancianos de nuestro Clan experimentaron con diversas aproximaciones a la conquista, dominación y construcción de un imperio. Arak-Ur, Mithras, Cret, Medon, Tanit, Artemisa y otros miembros de la Cuarta y la Quinta Generación crearon grandes ciudades-estado en Sumeria, Fenicia, Babilonia y Grecia. Aquellos ilustres personajes regían sus ciudades o bien desde las sombras, o bien como reyes-dioses, especialmente en Esparta, donde Artemisa adoptó el aspecto de la diosa patrona de la ciudad. Tal acercamiento violaba la Mascarada, por supuesto, pero los mortales eran más crédulos en esas noches y la Mascarada estaba aún en un estado embrionario. La aproximación como reina-diosa de Artemisa

y de otros fueron experimentos fallidos, aunque nobles. Irónicamente, serían los excesos de los Brujah cartagineses los que nos enseñarían los peligros de gobernar demasiado abiertamente en toda su extensión.

Los más importantes de esos antiguos constructores fueron Collat y su Chiquillo, Camilla. Collat transfiguró la Liga Etrusca en la República Romana y Camilla forjó esa República en un Imperio. Todo indica que Collat encontró su fin a manos de la Orden de Mercurio, una cábala de sacerdotes-magos que eran los principales rivales de la pareja gobernante de Roma. Naturalmente, hubo las habituales acusaciones de parricidio y Diablerie por parte de los enemigos de Camilla. Honestamente, es otra de esas cosas que *nadie sabe con certeza*. Han pasado 2500 años, después de todo, y nadie de confianza tomó apuntes.

En cualquier caso, Camilla se convirtió en el Príncipe de Roma y lo fue hasta entrar en Letargo en algún momento hacia el siglo v. Su innovación, anunciada por la de su Sire, fue no buscar el poder directo, ya fuese mediante la adoración o imponiéndose a los mortales mediante poderes sobrenaturales. En vez de eso, Camilla fue *sutil*. Negoció favores por favores, tanto con Vástagos como con mortales que desconocían su naturaleza. Concedió favores a quienes lo ayudaron y pasó *décadas* conspirando contra quienes se resistieron a él y fallaron. Las reglas de dignitas aún se estaban desarrollando, pero en verdad, Camilla inventó lo que hoy en día llamamos prestación.

A través de esas técnicas sutiles, Camilla convirtió Roma en una espada y afiló su filo como el de una cuchilla. Es más, usó esa fina arma para el más noble de los propósitos: destruir definitivamente el mal de su época: Cartago.

Delenda Est

¿Te sorprende eso? ¿Que emplee una palabra tan provocativa como "mal" para describir toda una cultura? Entonces no sabes nada de los vampiros de Cartago. Busca la ciudad en Internet. *Conoces* el fenómeno llamado Wikipedia, ¿no? Investiga la historia de Cartago, una ciudad en la que los mortales lanzaban voluntariamente a sus bebés a hornos para aplacar al dios pagano Moloch. Ahora contempla qué debía pasar *realmente*, dada la existencia de una Mascarada que ha suavizado la verdad durante siglos. Los estúpidos Brujah actuales creen que Cartago era una ciudad en la que la Estirpe y la Grey vivían en armonía. Supongo que así fue, si defines "armonía" como que los mortales ni siquiera trataban de combatir cuando los vampiros les arrebataban a sus seres queridos y los dejaban secos con sólo pensarlo.

La "armonía" de Cartago era la de un obediente culto de la muerte. Cartago era un matadero, pero aún peor porque supuso la última vez que un Antediluviano caminó abiertamente sobre la Tierra. Brujah, o Troile, o como se llamara... Ése que gobernaba Cartago y era el autor de sus horrores. Y las fuerzas que llevaron Camilla y los Ventrue romanos *derribaron a Ése*, enterraron ese antiguo horror bajo las arenas de Túnez y salaron la tierra para que jamás volviera a alzarse. Cuando te acusen de cualquier pecado por tu herencia Ventrue, nunca te olvides que la Sangre de quienes hicieron arder a Cartago corre por tus venas.

No hace falta decir que los Brujah actuales ni siquiera entienden por qué deberían avergonzarse de su historia, y menos aún reconocer que nos deben no haberlos exterminado hasta el último por su herencia manchada. Y *están* manchados. Antes comenté que creo que las maldiciones de los Clanes aparecieron tras la caída de la Segunda Ciudad. Para los Brujah, estoy seguro que es cierto. ¿Esa rabia descerebrada de los Brujah? Se la causamos nosotros. Es la furia de su Fundador, el dios de sangre de Cartago, que reposa atrapado para siempre bajo la arena, gritando a través de la Sangre de su Progenie.

La Era de los Príncipes

Pero basta de esos asuntos tan escabrosos. Roma cayó, como todas las cosas. Camilla se resistió al Letargo mientras pudo, pero tras un milenio, el sueño lo reclamó y no dejó mecanismos para asegurar la continuidad del control en su ausencia. Sus aliados se pelearon entre ellos, comprensiblemente, pues se había visto obligado a aceptar a Vástagos de los otros Clanes en Roma a cambio de su ayuda contra Cartago. Fue un testamento del genio de Camilla que la ciudad aguantara tras su Letargo tanto como lo hizo. Roma fue una ciudad realmente cosmopolita, con representantes de casi cada Clan que no corrían desenfrenados gracias a las costumbres sociales y a las estructuras creadas por Camilla. Puede o no que Caín dictara las Tradiciones, pero Camilla fue el primero en escribirlas y hacer que otros Vástagos las memorizaran como condición para su admisión en un dominio. Gracias a él, palabras latinas y griegas como agogé, lictor, tribuno y *strategoi* están esparcidas alegremente por nuestro vocabulario. Hasta las antes asociadas a los Ventrue de la Antigua Grecia sólo recibieron significados propios del Clan durante el reinado de Camilla.

Sí, Roma cayó, pero sus ideales fueron continuados por sus ciudadanos Ventrue, cuyos Antiguos forjaron nuevos dominios entre los mismos bárbaros que destruyeron Roma. Hasta los Príncipes Ventrue previos a la caída de Roma adoptaron las estructuras socioeconómicas de la era de Camilla, mientras que Príncipes de otros Clanes aceptaron lentamente algunas de nuestras ideas. Mithras de Londres, Eric el Ogro de Prusia, su artera Chiquilla Elsa de Berlín y la reina-guerrera de Iberia Úrsula. Todos estos y más

siguieron la aproximación básica de Camilla. Un Príncipe apoyado por un Senescal y un Sheriff y respaldado por una Primogenitura de los otros Clanes, controlando un territorio y asegurándose de mantener las Tradiciones en él. Un sistema que se ha replicado un millar de veces en un millar de ciudades desde entonces.

No fue hasta la Edad Media que a alguien se le ocurrió expandir los principios de Camilla más allá de un único dominio, y ese error condujo a resultados predecibles. Vampiros solitarios en regiones aisladas actuaban estúpidamente. Aún no existía la palabra "Mascarada", pero los Vástagos sensatos entendían el concepto. Los Vástagos estúpidos o cortos de miras no y, cuando corrían desenfrenados en regiones no vigiladas por sus pares más sensatos, los mortales se asustaban, para luego enfadarse y combatir. Los combatientes inteligentes sabían cómo matarnos. De ahí, la Inquisición. *Quod erat demonstrandum.*

La carnicería de la Inquisición comenzó en Francia con algunos Toreador estúpidos conectados con los cátaros (¡miserables gabachos!) pero pronto se extendió como una amenaza para todos los Vástagos del continente. Nuestros ancestros británicos estaban relativamente seguros porque el Príncipe Mithras era lo bastante fuerte y tenía la suficiente influencia sobre Eduardo II para mantener fuera a la Inquisición y minimizar la intrusión de los Templarios franceses. Gracias a sus acciones, no sólo el pueblo británico se libró de los horrores de la Inquisición, sino también los Vástagos de las Islas Británicas.

La Revuelta Anarquista y el ascenso del Sabbat

Desafortunadamente, su poder no se extendía a Europa, donde los Antiguos, aterrorizados por las llamas de los inquisidores, enviaban imprudentemente a sus propios Chiquillos a la batalla mientras ellos se ocultaban o huían. Algunos, como precursores de las tácticas bárbaras del Sabbat, Abrazaron Chiquillos sólo para usarlos como distracciones contra los inquisidores. Al final, inevitablemente, los maltratados Chiquillos de los demás Clanes se volvieron contra sus Sires y comenzó la Revuelta Anarquista.

No insultaré tu inteligencia sugiriendo que no había Anarquistas Ventrue. Por supuesto que los había. Algunos eran Chiquillos Abrazados de improviso, incapaces de vivir según las altas expectativas del Clan. Otros eran Ventrue capaces que habían sido usados cruelmente por Sires cobardes o que habían sido obligados a apañárselas por sí mismos tras el exterminio de éstos. Hay una razón, después de todo, por la que un Toreador gobierna en Madrid, una de las grandes capitales de Europa, con apenas 500 años muerto. Es porque la Matusalén Úrsula, que había gobernado la región desde antes de Cristo, murió consumida por el fuego junto a sus Chiquillos y los Chiquillos de sus Chiquillos, y también a los Chiquillos de éstos, hasta que el último Ventrue superviviente de su linaje se unió a los Anarquistas sólo para sobrevivir.

En su mayor parte, los Anarquistas Ventrue hicieron lo que tenían que hacer y, una vez cesaron las hostilidades, la mayoría regresaron al redil. Los que no lo hicieron habían cometido crímenes tales que no podían ser perdonados o que habían sido Abrazados y educados tan completamente al margen del Clan que no valoraban nuestras tradiciones. Eran pocos entonces y lo siguen siendo. Si fuera de otro modo, los Ventrue Antitribu gobernarían el Sabbat, y no los cerdos Lasombra. En vez de eso, los relativamente pocos Ventrue que juran lealtad a esa Secta se contentan con sueños de caballería e ilusiones paranoicas acerca del Fin de los Días en vez de desempeñar un papel efectivo en la organización.

Por un tiempo, la Inquisición y la Revuelta Anarquista representaron un ataque a dos bandas contra el Clan Ventrue y la sociedad organizada de la Estirpe. Algo debía hacerse o nuestra raza llegaría a su fin, por el fuego o los colmillos. Naturalmente, los Ventrue lideramos el camino. Hubo esfuerzos previos para coordinar los Clanes en una organización de protección y avance mutuos. Lord Hardestadt, quien había regido los Feudos de la Cruz Negra y quien entonces era probablemente el Ventrue más prominente del mundo, dirigió el primer gran esfuerzo. Pese a múltiples intentos de asesinato por parte de los Anarquistas (junto a propaganda sediciosa sobre que había caído ante los colmillos de alguna zorra Anarquista), finalmente sus esfuerzos se vieron recompensados y la Camarilla se organizó formalmente en 1435. Él presidió el primer Cónclave en 1486, cuando su Chiquillo mayor fue nombrado primer Justicar Ventrue. En 1493, representó a nuestro Clan en la Convención de Thorns, cuando sometimos definitivamente a Anarquistas y Assamitas. Me han dicho que actualmente sigue ocupando un asiento en el Círculo Interior de la Camarilla.

La influencia de Hardestadt no puede sobreestimarse. Tras Camilla y el propio Fundador, Hardestadt tuvo el mayor impacto sobre nosotros. La dignitas otorgada por la fundación de la Camarilla ya sería suficiente, pero él hizo más. Se aseguró de que la estructura sociopolítica de la Camarilla reflejara la del típico dominio Ventrue. Gracias a él, nuestro sistema de control se volvió la aproximación por defecto para gobernar una ciudad de la Camarilla. Y dado que somos quienes más familiarizados estamos

con nuestros sistemas, la influencia de Hardestadt sobre la Camarilla nos ha permitido dominarla tanto que los Príncipes Ventrue superan en número a los de todos los otros Clanes juntos.

Al habernos hecho con las riendas de la sociedad vampírica, los siguientes siglos nos han visto resistir por la querida no-vida. La Ilustración. Reforma y Contrarreforma. Revolución. Colonialismo. La reina Victoria. Guerra, guerra y más guerra. Pese a nuestros mejores esfuerzos para estabilizar la sociedad mortal y emplear su potencial en beneficio de los Vástagos, con frecuencia hemos sido nuestros peores enemigos, pues desacuerdos sobre la mejor forma de gobernar nos han llevado a conflictos internos. Por mucho que tratemos de actuar como titiriteros guiando y moldeando la historia mortal, debo admitir que pasamos más tiempo desenredando las cuerdas de nuestros títeres que manipulándolos. En el mejor de los casos, en los últimos seis siglos hemos dirigido y usado la Camarilla para preservar la civilización vampírica contra las fuerzas del caos y la corrupción. En el peor de los casos, hemos *servido* inconscientemente a las fuerzas del caos y la corrupción.

Fuimos los Ventrue quienes creímos sabio enviar a nuestros enemigos más peligrosos y a nuestros miembros más truculentos a América, razón por la que nuestro control de esas tierras es muy endeble al lado de Europa. Fueron los Ventrue del Norte de los Estados Unidos quienes buscaron la Guerra de Secesión contra la Confederación y los sangrientos mataderos de las plantaciones del Sur, frecuentemente dirigidos por Ventrue Confederados tan degenerados como los amos de Cartago. Fueron los Ventrue británicos quienes resistieron frente al expansionismo alemán y los horrores del nazismo, horrores desencadenados por el Ventrue loco Gustav Breidestein, cuya ansia de poder provocó que subestimara por completo el potencial del Tercer Reich para la monstruosidad.

Pero así son las cosas para nuestro Clan. Siempre hay un mal acechando, esperando la oportunidad de destruir lo que hemos construido. Durante siglos, hemos mantenido la Camarilla unida, pero al hacerlo, nos hemos vuelto objetivos de nuestros verdaderos enemigos. Enemigos que no podemos nombrar salvo con apodos como "los Daeva" o "los Amos Secretos". Éste es nuestro mayor secreto, el misterio que mora en el corazón de nuestra naturaleza. No gobernamos por orgullo. No gobernamos por avaricia. Gobernamos porque si no lo hacemos, los verdaderos monstruos, que moran en las sombras, ocuparían el vacío que dejaríamos y gobernarían en nuestro lugar. Y su gobierno nos condenará a todos. Reclamamos el trono que es una cruz sólo porque la única alternativa a ser gobernante es ser esclavo.

Los Ventrue actuales

¡Hey, chicos! Como los Ventrue dirigen la Camarilla y son los mamones que probablemente más nos joderán a los Anarquistas, alguna gente del foro Digital Draculas nos pidió hacer un documento sobre ellos. Conocemos a un Ventrue guay que era un Sangre Azul de buena posición antes de pensárselo mejor y unirse al Movimiento, y alegremente se ofreció para responder una ronda de preguntas. Aunque terminó respondiendo sólo unas pocas de las más comunes (mantuvo un extraño silencio cuando le preguntamos "¿en qué momento del Abrazo Ventrue os meten el palo por el culo?").

1. ¿Qué pasa con lo de la restricción alimenticia?

Todos los Ventrue tenemos una respuesta física y psicológica que identifica un tipo concreto de sangre como "la correcta". No es inmediato y ningún Ventrue elige conscientemente el tipo de sangre. Más bien, un tiempo tras el Abrazo, mientras el Retoño está Cazando (bajo la supervisión de su Sire, por supuesto), encontrará una fuente de Vitae que, bien, es fantástica. Es el primer y mejor subidón que has tenido. Es el mejor champán, a cuyo lado todo líquido que has probado es vino de garrafón. Una vez el Neonato ha probado lo bueno, es imposible que beba voluntariamente de ningún otro recipiente. Puede beber de otro vampiro (si no le importa beber de Sangre que le va a Vincular), pero vomitará toda la Vitae de cualquier otra fuente. También lo hará de modo reflejo si es alimentado con la sangre incorrecta mientras está Letargo. Hasta puede decir instintivamente si la sangre de una bolsa de sangre vale o no, por lo que un Ventrue puede identificar intuitivamente características como "mujer italiana", "hombre adúltero" o "poli encubierto". Como todo buen yonki, sencillamente lo sabemos.

Muchos chupópteros se burlan de los Ventrue por esto, lo cual a veces es molesto, pero personalmente mejor eso que ser horriblemente feo, un loco ladrador o tener estallidos de ira. Los detalles pueden variar. Una putada común es cuando un Ventrue tiene una restricción alimenticia muy poco práctica. Por ejemplo, un Sangre Azul de la época de la Primera Guerra Mundial podría alimentarse sólo de veteranos de la Gran Guerra, lo que le jodería mucho porque

ya no quedan muchos. Pero no es el fin del mundo. Es posible cambiar o modificar la restricción, aunque es muy difícil, como dejar cualquier buena adicción a la que te has acostumbrado. Normalmente, tales cambios requieren un increíble acto de voluntad y sólo puede hacerse tras pasar por un Frenesí de Ansia o un Letargo. Sin embargo, normalmente un Ventrue puede modificar su restricción alimenticia tras pasar un tiempo en Letargo por falta de Vitae.

2. ¿Es cierto que los Ventrue son una conspiración global?

Tío, somos vampiros. *Todos* formamos parte de una conspiración global. Si preguntas si los Ventrue tenemos una *jerarquía* global, entonces sí. En la cima de la cadena alimenticia está el Directorio (también llamado el Eforato por los Ventrue tan viejos que recuerdan la nomenclatura griega original). Son entre diez y quince Ventrue autoseleccionados de todo el mundo. Digo autoseleccionados porque nadie sabe exactamente quiénes son todos excepto cada uno ellos, y sólo puedes llegar a ser Director (o Éforo) cuando los demás acuerdan enviarte una invitación a su fraternidad secreta de los no-muertos.

Recibir esa llamada depende de varios factores: estatus, geografía y conflictos de interés. "Estatus" significa "¿eres lo bastante respetado?" Ser Príncipe no te proporciona suficiente estatus para interesar al Directorio, a no ser que sea en una gran metrópolis. "Geografía" significa dónde vives y tienes tu dominio. El Directorio es una conspiración global y necesita gente que pueda proporcionar perspectivas valiosas sobre puntos problemáticos. Dicho esto, se cree que la mitad de Directores son europeos y en 1998 no había ningún africano. "Conflictos de interés" significa "¿alguna otra responsabilidad que pudiera distraerte de dirigir una conspiración global?" Por ello, los Príncipes rara vez son invitados a no ser que abandonen sus dominios. Me dicen que ni Justicar ni Arcontes se sientan en el Directorio, aunque nadie está seguro acerca del representante Ventrue del Círculo Interno.

El Directorio marca tanto la agenda como el tono del Clan en su conjunto. ¿No te has preguntado por qué los Ventrue (bueno, los de la Camarilla) actúan de cierto modo? ¿Por qué no son sólo ricos, sino ostentosamente ricos? ¿Por qué son unos mamones ante los foráneos? Es porque las cuestiones definitivas dentro del Clan sobre el modo adecuado de actuar, de adquirir poder, de *vestir*, todas son decididas por una docena o más de hurraños Antiguos que transmiten sus deseos a sus subordinados. Luego éstos los diseminan a todo Príncipe y Primogénito Ventrue del mundo occidental. Es como Mean Girls [N.d.T.: *Chicas malas* en España y *Chicas pesadas* en Latinoamérica] reimaginada como una conspiración global secreta.

Más allá de esto, el Directorio juega un importante papel en mantener la famosa unidad del Clan (eliminando a veces a miembros de éste que amenacen tal unidad). Si hay un conflicto entre dos poderosos Ventrue que amenaza a los activos del Clan, el Directorio interviene para arbitrar los procedimientos. Pero su papel más importante es el de "*sugar daddy*". Como una gran coterie de Ventrue ultrarricos que aparentemente se dedica a hacer avanzar al Clan como institución, el Directorio suele servir como "último recurso" de los grandes proyectos. Si tienes un plan que podría beneficiar al Clan pero está más allá de tus medios financieros o políticos, teóricamente podrías enviar una propuesta al Directorio. Si impresiona a suficientes Éforos, podrían pasarte suficiente dinero para comprar un país o dos. Por supuesto, dudo que ningún Ventrue Anarquista estuviera dispuesto a arrastrarse ante un puñado de apestosos Antiguos sin importar el dinero en juego, pero apuesto que sería el mejor episodio de la historia de Dragon's Den.

Por debajo de los Directores están los Strategoi (singular: Strategos), las manos del Directorio, poderosos Ventrue que son los ojos y oídos de la conspiración sobre el terreno. Un buen número de Primogénitos Ventrue de todo el mundo son también Strategoi. Los Príncipes, no tanto. Como política, el Directorio suele pensar que un Príncipe necesita centrar su atención en su ciudad en vez de servir a Antiguos extranjeros. Si el Directorio decide que algo debe hacerse o no, los Strategoi extienden la noticia entre los Ventrue de las zonas sobre las que les han concedido jurisdicción.

Por debajo de los Strategoi están los Lictores, los agentes de campo y buscaproblemas. A los Antiguos no les gusta ensuciarse las manos. Está por debajo de ellos. Pero los poderosos siempre tienen lacayos a quienes no les importa. Y para ser justos, es un buen trampolín para cosas mejores si lo hacen bien. Ha habido muchas veces en la que un Strategos ha enviado a un Lictor a una ciudad sin remedio para poner en vereda a los Ventrue locales y una vez se ha "encargado" de todos, *de alguna forma* el Lictor termina siendo el nuevo Príncipe. En resumen, el de Lictor es un nicho peligroso pero potencialmente provechoso

para los Ventrue Ancillae que quieren mejorar sus perfiles y a quienes no les importa cortejar a la muerte o al desmembramiento para ello.

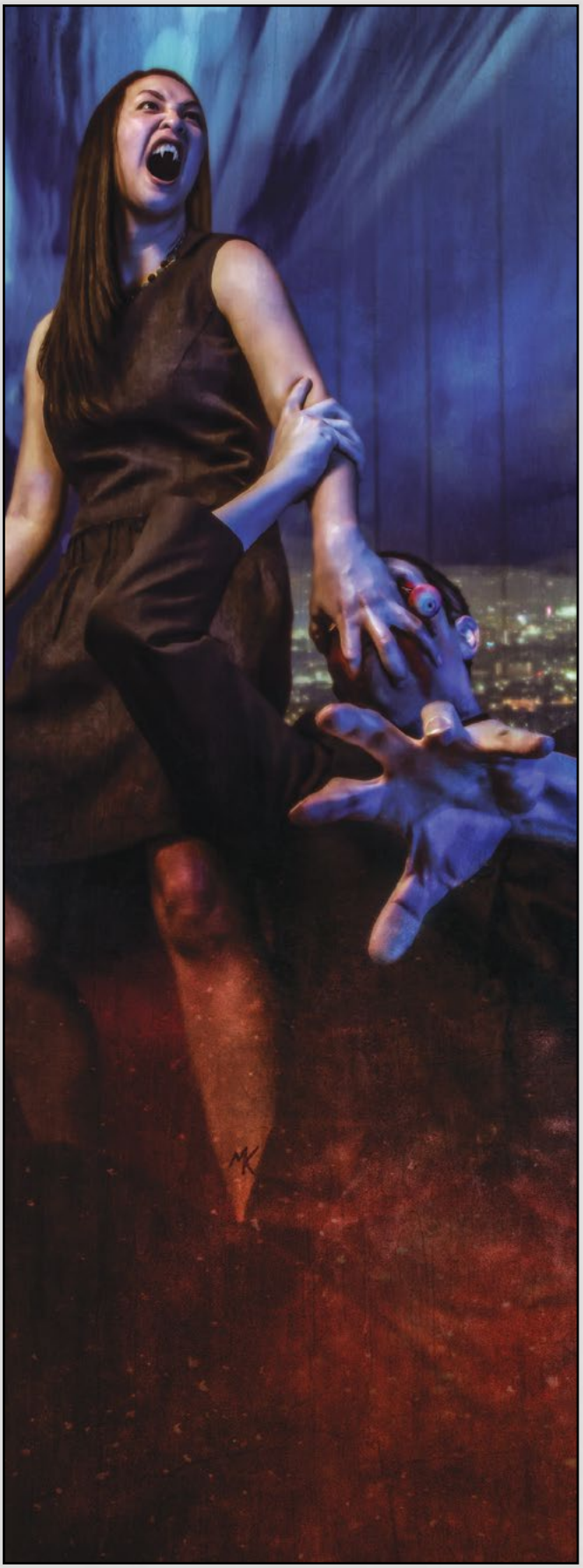
Por debajo de *ellos* están los Tribunos: los espías, recaderos y lameculos del Directorio. En otras palabras, todo Ventrue que preguntará cuán alto cuando un Lictor o Strategos le diga que salte. Sólo un poco por debajo de los Tribunos están los pares (colectivamente llamados la nobleza), que es básicamente una lista de todos los Ventrue razonablemente competentes que tienen cualquier posición o influencia de cualquier tipo. Curiosamente formar parte de la nobleza no te da ningún beneficio. Más bien significa que no tienes el estigma de no ser un par, lo que típicamente significa que has demostrado ser un mierda y que los otros Ventrue no te dejarán entrar en ninguna de sus actividades privadas.

No sorprende que los Anarquistas de los Estados Libres estén automáticamente excluidos de la nobleza. Me imagino que un Anarquista en un dominio de la Camarilla puede convertirse en un par si se vende lo suficiente. ¿Quién quiere descubrirlo? Sí, lo suponía.

3. ¿Cómo le va a un Ventrue en una ciudad de la Camarilla?

Para los jóvenes, es como ser un novato en la "fraternidad de malos" de Animal House [N.d.T.: *Desmadre a la americana* en España y *Colegio de animales* en Latinoamérica]. Estás constantemente diciendo "gracias, señor, puedo recibir otro" mientras presentas tu trasero a un engreído con corbata. En cualquier ciudad con suficientes Ventrue para justificar cierta organización del Clan, los Ventrue más poderosos e influyentes formarán un cuerpo gobernante del Clan llamado la Junta o, en territorios más tradicionales, la Gerusía ("consejo de ancianos" en Griego). El líder de la Junta es llamado el Pretor (o a veces simplemente "Gerente", pero Pretor es más común, supongo que porque suena bien). El Pretor es el Ventrue de mayor rango en la ciudad, a no ser que un Ventrue que también sea el Príncipe o el Primogénito se centre en ello y delegue la responsabilidad de Pretor a un subordinado. El Pretor preside todas las reuniones de la Junta y es responsable de encontrar un lugar lo bastante grande y seguro para tales reuniones.

Hay dos tipos de reuniones de la Junta. Toda la nobleza suele reunirse el primer martes de cada mes. Ni puta idea acerca de por qué es



tan importante el primer martes del mes, pero parece ser la regla universal, incluso para Ventrue en países islámicos que no usan nuestro calendario. Como sea. La Junta también puede mantener reuniones directivas informales cuando quiera, a las que no están invitados los Ventrue "menores". Oh, y las reuniones mensuales no son tan aburridas como podrías creer. Ante todo, es una sala llena de vampiros y, aunque los Ventrue somos renombrados maniáticos del control, nunca sabes quién puede estallar y entrar en Frenesí por algún desprecio, así que es excitante.

En cuanto a las reuniones, algunas Juntas tradicionales usan las estrictas *Reglas de Orden de Robert* (y unas pocas Juntas reaccionarias usan incluso reglas más arcaicas y rígidas, pues Robert era un mortal y de ningún modo los Antiguos Ventrue emplearán procedimientos parlamentarios de mortales). La mayoría de Juntas no son tan rígidas. Hay un elemento de formalidad (agendas escritas codificadas, leer el acta de las reuniones anteriores, informes de comités, y negocios viejos y nuevos), pero no más que las que encontrarías en las reuniones de tu club rotario local. Si los miembros de la Junta se llevan relativamente bien, a veces uno puede incluso esperar un chiste cada pocos años.

El Pretor es ayudado en sus deberes por Ventrue llamados informalmente "Supervisores" y formalmente llamados Ediles entre los viejos cabrones pretenciosos. Normalmente, los Ediles son Ancillae competentes y bien vistos a quienes les encanta lamer culos, porque son Ancillae Ventrue de la Camarilla y así es como son. Los que tienen iniciativa, ya se nos han unido. En algunos dominios, el Pretor preside las reuniones de la Junta, pero un Edil es quien dirige las cosas, normalmente porque el Pretor quiere echarse una siesta durante la reunión o no quiere molestarse en prestar atención a lo que pasa.

Los restantes miembros del Clan encajan en uno de dos grupos. Los Cuestores o Capataces son Ventrue jóvenes que han ganado algún estatus en la Junta a cambio de su lealtad y obediencia. Los Eiren o Miembros Asociados, tristemente, son los jóvenes sin experiencia que no tienen ninguna posición más allá de la que todos los Ventrue se conceden entre ellos como pares. Comparándolo con la mafia, piensa en los Cuestores como "miembros de pleno derecho" y los Eiren como los matones comunes y corrientes. O, comparándolo con una fraternidad, los Eiren son los plebeyos novatos y los Cuestores los estudiantes de segundo año que han sido aceptados en el comité de membresía y creen que eso los habilita para acosar a los novatos.

Oficialmente, la Junta y el Pretor no tienen más poder del que les permita el Príncipe y el Primogénito. En la práctica, si un Miembro Asociado se pasa de la raya, los Cuestores, los Ediles y el Pretor pueden encargarse de organizar algún tipo de castigo. Según la naturaleza de la cagada y lo poderosos o cabreados que estén los Ventrue involucrados, eso puede ir desde la humillación pública a la pérdida de estatus, y desde interferir con sus negocios a una muerte dolorosa y sangrienta.



4. He escuchado que cuando te Abrazan como un Ventrue, te encierran en un ático durante veinte años y que te hacen leer y hacer exámenes sobre ser un Ventrue. ¿Es verdad?

No, bueno, no la parte del ático. Normalmente. El Clan Ventrue *sí* que tiene una costumbre llamada Agogé. El nombre viene del período de entrenamiento de los niños espartanos (otra vez Esparta, me pregunto qué piensan los Antiguos Ventrue de la película *300*). En lo que concierne a los Chiquillos, se refiere al período de tiempo en que el Sire es tan hiperresponsable del Chiquillo que *cualquier* error de éste le afecta negativamente. Cierto, la Cuarta Tradición responsabiliza a los Sires de los crímenes de sus Chiquillos, pero esto va más allá. Casi cualquier metedura de pata de un Chiquillo Ventrue causa bochorno social a su Sire. Los Ventrue puristas tratan esta regla tan seriamente que no es raro que el Sire mantenga al Chiquillo aislado del resto de la sociedad vampírica durante años o décadas hasta estar del todo seguro de su habilidad para interactuar con otros Ventrue. Estoy seguro de que la mayoría de Ventrue estadounidenses no son tan extremos, pero no he mirado en todos los áticos de los Ventrue para ver cuántos Chiquillos hay encerrados.

La Agogé comienza con un curso de choque en lo básico de la existencia vampírica, seguido por "la Elección". Sí, lo ponemos en mayúsculas cuando lo escribimos. Una vez el Sire está seguro de que el Chiquillo no hará ninguna locura, lo saca al mundo y lo escolta para Cazar. Al final, terminará por encontrar su recipiente de alimentación favorito, con suerte de un modo que no implique disponer de ningún cadáver. Luego, Sire y Chiquillo regresan a casa, donde el Sire pasará la próxima semana educando a su Chiquillo más a fondo en datos y

costumbres vampíricas, hasta que el Chiquillo sea lo bastante competente para presentarse frente a toda una multitud de Ventrue sin ponerse en evidencia. A veces una pequeña fiesta o un regalo de Sire a Chiquillo acompañan la Elección. El acto de identificar una preferencia alimenticia es lo que señala oficialmente que el Chiquillo es realmente un Ventrue y no un Caitiff. En consecuencia, te puedes imaginar lo incómodo que puede llegar a ser todo si el Chiquillo no encuentra rápido su preferencia alimenticia. Entre algunos Ventrue, hasta hay un nivel de desagrado si el Chiquillo elige una preferencia alimenticia que el Sire considera inaceptablemente amplia como "sólo mujeres" o "nadie menor de 10".

Sea como sea, tras la Elección, el Sire arregla lo que tradicionalmente se llama "la Presentación" (de nuevo con mayúsculas). Los Ventrue Anarquistas que la han pasado la llaman "el mercado de la carne". El Sire arregla la presentación en sociedad del Chiquillo al Príncipe, con la presencia de todos los Ventrue de la ciudad. Si el Príncipe no es Ventrue, entonces el Sire puede arreglar una presentación menos formal ante el Príncipe, seguida por una presentación ante el Pretor y la nobleza. Tras las presentaciones, el Chiquillo es enviado a casa, mientras el Sire se queda a escuchar a los demás Ventrue decirle todo lo que el Chiquillo hizo mal. Si el Chiquillo tuvo alguna cagada notoria, puede esperar una zurra cuando papi llegue a casa.

Tras la Presentación, continúa el entrenamiento, normalmente durante meses o incluso años. Durante ese tiempo, el Chiquillo reside con el Sire, que sigue siendo responsable de todo lo que haga el Chiquillo. El Chiquillo no es liberado hasta "la Prueba", que consiste en que el Sire envía al Chiquillo al mundo con instrucciones de obtener su propio dominio. Esto puede significar cualquier cosa para el Chiquillo y el Sire: comenzar o controlar un negocio con éxito; desarrollar una base de poder sin violar ningún territorio Ventrue; adquirir un favor de un Vástago poderoso. Normalmente es un reto difícil pero factible, y el Sire normalmente será cuidadoso de asegurarse de que su Chiquillo no moleste a alguien importante.

Si el Sire está satisfecho con los resultados, lo recomienda al Pretor y a la Junta. El Chiquillo cuenta a los Ventrue reunidos qué ha hecho para ser aceptado en el Clan y el Pretor le hace algunas preguntas sobre la historia y cultura Ventrue. Aunque suele ser un formalismo, de vez en cuando un Sire estúpido envía a un Chiquillo antes de que esté preparado, o tal vez el Chiquillo simplemente se atragante. Me han contado que tales situaciones son oro puro para las bromas de los observadores Ventrue. No tanto para el Chiquillo, que puede esperar en el mejor de los casos un severo castigo por parte de su Sire. En el peor, en los dominios Ventrue conservadores, el Sire puede reclamar su Sangre. Esto significa matar al Chiquillo para cualquiera de vosotros que no lo haya entendido.

5. ¿Es cierto que los Ventrue Antitribu han evolucionado en una Línea de Sangre distinta?

¿¡¿Cómo demonios esperas que yo sepa lo que pasa con los Antitribu?!? Ni lo sé, ni quiero saberlo. Algunos me han dicho que los Antitribu han desarrollado una propensión hacia una comprensión de la manipulación emocional por alguna razón incomprensible. Claro que fue el mismo que me dijo que a los Ventrue Antitribu les gusta pretender que son más rebeldes que los Brujah o que son como caballeros medievales que van por allí blandiendo espadas y prestándose juramentos unos a otros, ambas cosas ridículas. También he escuchado que no hay diferencias físicas entre los Ventrue Antitribu y los normales, pero que algunos Antitribu son realmente buenos en Auspex por alguna razón.

Me topé con el siguiente fragmento supuestamente robado del diario de un Antitribu en los 60. Sacad vuestras conclusiones, pero creo que es jodidamente espeluznante.

Entramos en la capilla en fila india. Nuestra cota de mallas tintinea un poco al movernos, una armadura decorativa sólo para Ritae especiales. Nuestras espadas no son decorativas, pues los Verdaderos Ventrue, como los antiguos caballeros de antaño, estamos entrenados para dominar tanto la espada como la pistola, el garrote y la granada. Había muchos modos de matar, y los juramentados a san Gustav, el santo patrón de la Inquisición del Sabbat, los conocemos todos.

Uno a uno, primero los caballeros y luego los escuderos, nos arrodillamos ante nuestro Sacerdote, desenvainamos las espadas y agarramos el filo hasta que la Sangre se derrama en el santo cáliz. Mientras todos añadimos la Sangre para la Vaulderie, el Sacerdote canta en latín, invocando las bendiciones de Caín y de san Gustav sobre los Verdaderos Ventrue. Pues no somos los cerdos gordos de la Camarilla que se hacen llamar Ventrue, como si supieran algo acerca del honor. Dejamos al resto del Sabbat llamarnos Ventrue Antitribu y

toleramos su brutalidad y vil inhumanidad, pero sólo hasta purgar este mundo de nuestros hinchados primos adoradores de Mammón. Después, seremos sencillamente "Ventrue", los hijos de un linaje honorable, caballeresco, de noblesse oblige*, y tomaremos nuestro justo lugar como gobernantes del Sabbat, al que purificaremos de sus deficiencias y de su liderazgo decadente y pueril. Los Brujah Antitribu juegan a la rebelión. Son niños jugando en un patio. La auténtica rebelión no es sino buscar aniquilar a quienes pretendan gobernarte.*

Cuando la Vaulderíe está lista, formamos una línea y recitamos un himno en latín para mostrar nuestra solidaridad y nuestra fe. Uno a uno, según nuestra dignitas (palabra que conocemos de modo más puro que los indolentes cerdos Ventrue), damos un paso para beber del cáliz, mientras el Sacerdote concluye el Ritus. Unidos en Sangre y canto, somos fuertes en nuestra fe. Tal vez esta noche la Bendición de san Gustav descenderá sobre nosotros. La bendición del don de la visión que penetra todo engaño. La bendición de la visión que atravesará toda oscuridad y dirigirá a los Cruzados a la santa luz de la venganza, la llama de la rectitud que los Ventrue Antitribu usaremos para flagelar todo el mundo. Ésa es nuestra rebelión, un mundo purificado de la Camarilla y de los falsos Ventrue que la gobiernan.

Como dije. Espeluznaaaaaaante.

6. ¿Cómo hacen los Antiguos Ventrue para mantener a raya a los jóvenes sin provocar una revuelta? Si los Ventrue son tan rígidos y represores como dices, uno pensaría que habría más Ventrue Anarquistas.

La respuesta corta es síndrome de Estocolmo. La larga implica un concepto social algo complicado que los Ventrue llaman dignitas. Sí, lo sé, más latín. Si ayuda, los Ventrue jóvenes (Abrazados el último siglo) lo suelen llamar el Juego (un término que los Antiguos *odian*, por lo que no lo uses frente a ellos).

Las reglas del Juego son difíciles de explicar a quien no lo ha jugado desde el momento de su Abrazo o antes. Simplificando, la dignitas es la intersección de la reputación pública de un Ventrue entre sus pares y su sentido personal de identidad, honor y valía personal. Lo más cercano entre los mortales probablemente sería alguna combinación de la caballerosidad romántica y el concepto chino-japonés de "rostro". A los jóvenes Ventrue se les enseña desde el Abrazo que es vital actuar de forma que los demás Ventrue respeten e igual de importante es mostrar respeto por los Ventrue que actúen de la manera socialmente aprobada. "Manera socialmente aprobada", en este contexto, incluye una lista imposiblemente larga de "síes" y "noes" que abarca todo desde cómo dirigirse adecuadamente a un Antiguo hasta qué es una aventura comercial aceptable que traerá respetabilidad y ganancias financieras. Haz algo bien y ganas un punto. Haz algo mal y pierdes un punto. Demasiados puntos negativos y eres un perdedor.

No es que haya un sistema de puntos con una puntuación de por vida (¿de por muerte?) o algo así. Es sólo que desde que conoces a un Ventrue concreto, debes asumir que está calculando cuánto respeto has ganado y perdido. De nuevo, simplificándolo mucho, ganas dignitas al trabajar en beneficio del Clan. Al demostrar competencia en circunstancias difíciles, al parecer siempre sereno y con todo bajo control (y hasta cierto punto, vestido con estilo, aunque los niveles Toreador de consciencia por la moda te pueden costar dignitas), y al mostrar respeto a tus Antiguos y superiores evitando parecer unos lameculos ante ellos. Pierdes dignitas al ponerte en evidencia en público, al fallar en algo importante de un modo destacable, al faltar al respeto a quienes tienen más dignitas que tú y al fallar en parecer un Ventrue de buena posición, lo que puede literalmente significar algo tan insignificante como llevar calcetines blancos cuando no estás haciendo deporte. Y posiblemente ni siquiera entonces.

Ahora, puedes preguntar por qué cualquier joven Ventrue tragaría con esto. Fácil. Los Ventrue suelen reclutar gente que encaja naturalmente con este tipo de cultura de escuela secundaria perpetua socialmente incestuosa, fraternidades, grupos religiosos autoritarios, agencias de la ley con un fuerte código de silencio, crimen organizado, unidades militares de élite, el mundo académico… diablos, hasta webs de comunidades de *hackers*. Básicamente, cualquier grupo social en el que se abuse de los novatos hasta que demuestren ser miembros leales y valiosos del grupo es terreno de cría para gente que caerá en el Juego sin ni siquiera cuestionarlo. No todo Ventrue es reclutado en tales entornos, pero igualmente, no todo Ventrue puede jugar al Juego.

7. ¿Es cierto que los Ventrue están obligados sobrenaturalmente a ayudarse entre ellos si se lo piden?

No, en realidad lo hacen libremente. Se llama la Ética de Socorro (a veces referida a regañadientes como "la Ética de los Mamones" por Ventrue escaldados por ella) y es la tradición Ventrue más antigua. Básicamente, si eres un Ventrue en un dominio de la Camarilla y otro Ventrue viene a ti y te pide ayuda (pide, no exige, con verdadera humildad) estás obligado a ayudarlo de cualquier modo que no suponga un riesgo directo de Muerte Definitiva. De hecho, a veces *se* espera que te arriesgues a la Muerte Definitiva cuando, por ejemplo, otro Ventrue golpea a tu puerta afirmando que una manada de Lupinos lo persigue por alguna razón. El único límite es que no se requiere que te conviertas en cómplice si el suplicante ha cometido un crimen, especialmente si está bajo una Caza de Sangre. Pero si no ha llegado tan lejos, puede esperar razonablemente que le ayudes a suavizar una situación que podría conducirle a una Caza de Sangre (si es que no se ha convocado todavía).

Esto incluye Ventrue rivales e incluso *enemigos*, aunque la mayoría de Ventrue son tan orgullosos que preferirían la Muerte Definitiva a pedir socorro a un enemigo. Por otro lado, a veces un Ventrue pedirá socorro a su peor enemigo dentro del Clan, un Sangre Azul que podría haber tratado de matarlo activamente en el pasado. Y no sólo éste le otorga socorro, sino que los dos resuelven sus diferencias en el proceso y se convierten en aliados.

Todo Ventrue de la Camarilla tiene la Ética de Socorro implantada en su cerebro antes de su Presentación. De hecho, es normal en ésta incluir preguntas hipotéticas del Pretor acerca de qué debería hacer el Neonato si otro Ventrue le pide ayuda en diversos escenarios. Rechaza una petición de ayuda razonable (o hasta no razonable) y ese Ventrue hará que la Junta y los pares lo sepan y, si el consenso general es que te equivocaste al negarle tu ayuda, puedes perder *mucha* dignitas. Si te niegas a ayudar a un vampiro lo bastante importante, la penalización puede ser mayor. Eres un completo estúpido si te niegas a ayudar a un Príncipe Ventrue que te pide ayuda: las Cazas de Sangre no se descartan en tales casos. Por otro lado, si pides Socorro a alguien



mucho mayor y poderoso que tú, entonces estás en *deuda*. La mayoría de Ventrue obligados a buscar socorro tratan de hacerlo con pares en vez de endeudarse con los Antiguos. Dios sabe qué tipo de contrapartida te pedirán estos tipos.

Dicho esto, no tienes derecho a ser ayudado por cualquiera ni se requiere que ayudes a cualquiera por razones frívolas. El suplicante debe hacer una petición formal de ayuda (muy formal cuando hay un Antiguo de por medio) y debe explicar por qué necesita desesperadamente la ayuda que sólo tú puedes proporcionarle. Si el Ventrue cuya ayuda se busca considera la razón frívola, puede negarse por ello y dejar que la Junta y los pares sepan que alguien ha estado gritando "lobo".

8. ¿Cuáles son las otras grandes tradiciones Ventrue?

Casi tan importante como la Ética de Socorro es la Ética de Cortesía. Los modales valen más que el oro entre los Ventrue (especialmente si llevan más de cien años muertos). Si te ves obligado a tratar con los Ventrue de la Camarilla según sus términos, te recomiendo que compres algunos libros sobre etiqueta y te los aprendas de memoria, preferiblemente libros de etiqueta del siglo XIX.

Trata a los otros por su título, si lo tienen; por "Don", "Doña" (u ocasionalmente "Madam") si no. Sólo usa "Sra." si *sabes* que tiene simpatías feministas modernas. Te arriesgas a avergonzar a las Ventrue si usas "Sra." frente a la Antigua equivocada.

Viste bien pero de modo conservador: Edith Head en vez de Vivienne Westwood. Pregunta a un Toreador si no sabes quiénes son.

No interrumpas a Ventrue más viejos cuando hablen, sin importar lo idiotas que sean sus palabras. Igualmente, no te ofendas cuando un Ventrue más viejo te interrumpa. En cualquier caso, tus pares son perfectamente capaces de deducir cuando alguien es un imbécil y recordarlo luego.

No insultes a alguien sobre un paso en falso que haya dado. En vez de ello, di algo genuinamente cortés que le haga saber que la ha cagado y que tú sabes que la cagado y que eres mejor que él por no convertirlo en un espectáculo.

La charla intrascendente es más importante de lo que crees. Los Vástagos son fáciles de excitar y las charlas sobre temas triviales relajan a la gente.

Siempre mira a los ojos de quien estés hablando: los Antiguos suelen ofenderse si insinúas que podrían Dominarte en una reunión pública. Hablando de lo cual, *¡jamás* uses Dominación o Presencia sobre otro Ventrue en un evento social a no ser que tu vida esté en peligro.

La Ética de Control dice que nunca deberás mostrar fuertes emociones frente a otros si puedes evitarlo. Nunca alces la voz a no ser que el edificio esté realmente en llamas o bajo ataque. Irónicamente, un Frenesí se perdona más fácilmente que perder los estribos. Todo Ventrue sabe y entiende qué es la Bestia, pero perder las formas frente a un camarero porque te haya derramado vino encima es vulgar. En tales situaciones, sé magnánimo. Siempre puedes matarlo después cuando no haya nadie. Las risitas irónicas son aceptables; las grandes carcajadas no. Y por el amor de Dios, no importa lo mucho que los comentarios crueles de un Toreador hieran tus sentimientos, no llores frente a otros Ventrue a no ser que estés preparado para oír hablar de ese momento una y otra vez durante *décadas*.

9. ¿Es cierto que algunos Antiguos temen a los demonios que dirigen el mundo?

No, esos serían los Malkavian, me imagino. En serio, un pequeño número de Ventrue muy viejos y paranoicos cree en algo llamado los Daeva (también referidos como los Amos Secretos). Es todo muy siniestro y conspiranoico, como si Dan Brown escribiera el *Libro de Nod*. La idea es que hay una cábala secreta de seres sobrenaturales que se han ocultado del mundo y ¡todo lo malo que alguna vez ha sucedido es culpa suya! Supuestamente, incluyendo la fluorización y las Series Mundiales de 1960. Entre los Amos Secretos se incluyen (dependiendo de a quién preguntes): Caín; Lilith; uno, varios o todos los Antediluvianos, diversos Matusalenes precristianos o incluso prehistóricos; la Orden Hermética de la Aurora Dorada; el Opus Dei; Lucifer y todos sus diablillos; ángeles renegados y su progenie Grigori; lagartos alienígenas del planeta Nibiru… De todos modos, los viejos cabrones que creen en tales idioteces son los miembros menos efectivos del Clan, porque temen tanto la manipulación de los Amos Secretos que se esconden y nunca hacen nada.

Y lo divertido es que realmente *sí* que hay una conspiración secreta global que gobierna todo el mundo. Se llama Clan Ventrue.

Personaje y Rasgos

Conceptos

Cobarde

Vino a ti por la noche, suplicando ayuda. Una manada Sabbat iba tras él. No sabía por qué, pero le habían atacado tres veces en una semana y apenas había conseguido escapar. Pronunció las palabras correctas para invocar la Ética de Socorro... y le estampaste la puerta en la cara y la cerraste con llave. La idea de que realmente hubiera traído al Sabbat hasta tu puerta te enfureció tanto como te atemorizó.

Murió dos noches después, pero no antes de contarle a otros que le negaste el socorro. En la siguiente Junta, eras el primer punto de la agenda y no te permitieron quedarte lo bastante para descubrir cuál era el segundo. Te echaron. Tus negocios fueron sistemáticamente arruinados. Tu refugio fue declarado en ruinas por la ciudad. Tu rebaño sufrió misteriosos "accidentes". Mientras todo lo que has construido te es arrebatado, lamentas no haberlo ayudado. Una muerte rápida habría sido mejor que esto.

Cruzado del Sabbat

Cuando eras un niño, leíste historias sobre los Caballeros de la Mesa Redonda, sobre honor, caballería y sacrificio, sobre hombres nobles y el valor que mostraron al combatir por aquello en lo que creían. Cuando pasaste a ser un Chiquillo, fuiste honrado con unirte a una banda de caballeros modernos quienes, como tú, entienden la majestad de una era más antigua y digna. Te disgusta que los Ventrue antaño tuvieran ese pedigrí y que lo desechasen a cambio de acciones de bolsa. Entiendes que tus compañeros Sabbat no pueden confiar del todo en ti por la mancha del Clan en el que se originó tu linaje. Está bien. Te ganarás su confianza... a base de un Ventrue de la Camarilla muerto tras otro.

Maestro de Novatadas

Siempre fuiste un poco sádico. Por ello, tu antigua fraternidad te puso a cargo de elaborar algunos juegos entretenidos para que los novatos jugaran y así entretuvieran a los hermanos. Todo era para divertirse. Sin duda, no fue tu culpa que uno de los novatos se atragantara hasta la muerte con un pez de colores.

Por suerte, tu futura Sire arregló las cosas para ti. Resulta que ella prefería alimentarse de miembros de las fraternidades griegas y necesitaba a alguien que cuidara su rebaño. Eventualmente, tu lealtad y eficiencia te valieron el Abrazo y extrañamente te encantó descubrir que sólo podías alimentarte de víctimas de novatadas. Tu Sire insiste (con razón, lo admites) en que no debería haber bajas, ni heridas serias ni escándalos con la administración. Fuera de eso, todo vale, y tú te diviertes un montón. Ni siquiera necesitas usar Disciplinas la mayoría de las veces. Es asombroso lo mucho que los novatillos inseguros están dispuestos a degradarse con tal de entrar en la fraternidad adecuada.

Rapunzel

No tienes ni idea de por qué te eligió tu Sire. Eras un estudiante universitario, no muy atractivo, ni muy listo, ni muy rico. Pero por alguna razón te eligió y luego te encerró en una habitación en el último piso de un rascacielos. Y no vas a salir hasta que saques una nota perfecta en sus exámenes semanales. Tras tres años, tu mejor nota es un 65%. Ni siquiera se enfada. Simplemente te da una palmadita en la cabeza y te alienta. Después de todo, él no salió de su habitación durante casi veinte años antes de que su Sire estuviera satisfecho. Está seguro que tú saldrás en la mitad de tiempo.

Eligiendo un nuevo menú

Un Ventrue que simplemente no puede encontrar ninguna sangre que encaje en su restricción alimenticia puede tratar de "reentrenar" su restricción, pero es peligroso y difícil. Lo más fácil es entrar en Letargo tras un Frenesí de hambre y falta de sangre. Una vez despierta el Ventrue, su primera Caza determina su nueva restricción alimenticia.

Alternativamente, el Ventrue puede tratar de acortar el proceso. Primero necesita no tener Sangre en su cuerpo (cero puntos de Sangre). El Ventrue debe luego pasar *toda una noche* desde que despierte hasta que se duerma sin alimentarse, tirando Autocontrol por los Frenesíes de hambre (ver **V20**, pág. 289-291) según sea necesario. Si el Ventrue entra en Frenesí y ataca a alguien por sangre, otros pueden contenerlo, pero en el momento en el que entre sangre en su boca, el proceso ha fallado, aunque esa sangre no le dé sustento. Una vez el Ventrue ha pasado toda una noche sin sangre, puede gastar un punto *permanente* de Fuerza de Voluntad. Su próxima Caza determinará su nueva restricción alimenticia.

Reacio teórico de los Daeva

Nunca creíste que los Amos Secretos fueran nada más misterioso y siniestro que cualquier otro vampiro. Entonces, un respetado par Ventrue se presentó la semana pasada en tu refugio balbuceando como un maníaco sobre los Daeva, sobre el Pastor Negro que viene a diezmar el rebaño. Luego se rio y dejó una bolsa llena de papeles en tus manos antes de... morir. No, no sólo eso. Se *derritió* frente a ti en un charco de baba que dejó una mancha verde en tu alfombra que todavía no has podido quitar.

Los papeles eran garabatos sin sentido en lenguas que no puedes leer. Pero cada noche, desde que tu visitante se convirtió en guacamole, cada vez que has salido de tu refugio te han seguido figuras misteriosas que se escurren en las sombras cuando tratas de confrontarlas. Probablemente sea tu imaginación, pero podrías jurar que todas ellas tienen tres ojos.

Rebelde pretencioso

Has pasado toda tu no-vida como un Anarquista Ventrue. Has aprendido unos pocos detalles sobre el Clan principal, lo bastante para querer vomitar. Mamones de fraternidad arrogantes y estirados. Lamentas terriblemente que tu Sire te eligiera para unirte a su Clan en vez de presentarte a algún Brujah. Eso es lo que quieres. La libertad de hacer lo que quieras cuando quieras. Nada de esa asquerosa "dignitas", sea la mierda que sea. Puede que no seas un auténtico Brujah, pero te ganarás su respeto de algún modo, aunque tengas que patear todos sus culos para lograrlo.

Re-iniciado en la mafia

Pasaste años trepando el palo engrasado que era la Mafia. Trabajaste para un corredor de apuestas local a los 11 años. Comenzaste a vender drogas a los 15. Machacaste a tu primer tipo (un perdedor que no quería pagar sus deudas) a los 19. Finalmente, fuiste "iniciado" a los 23. Luego, a los 25, el Ventrue que realmente dirigía la banda decidió que tenías el suficiente potencial para unirte a la Familia Morte y controlar las operaciones de sus actividades criminales. No debería costarte más de 20 años ganarte la aceptación de tu Sire y ser liberado para dirigir la Familia a tu modo. Claro, como si de verdad planearas esperar tanto.



Sommelier

Normalmente, los Ventrue son reticentes a revelar sus restricciones alimenticias. Contigo hacen una excepción. Tienes contactos y recursos y, por el precio adecuado, puedes proporcionar cualquier tipo de recipiente que tu cliente necesite. Hasta ofreces servicios especiales: por un pequeño extra, no sólo puedes proporcionar a un importante Ventrue algunas "latinas menores de edad" para alimentarse, hasta puedes asegurarte de que las hayan atiborrado con la droga o licor que él elija. A veces te sientes sucio por haber pasado de "traficante" a "proxeneta" en tu currículum. Cuando eso pasa, te consuelas revolcándote en una cama llena con el dinero proporcionado por tus clientes.

Tribuno secreto

Eres un agente del Eforato, lo que sería impresionante si no fueras el único Ventrue de una pequeña ciudad del Medio Oeste de EE.UU. dominada por Brujah, Gangrel y Malkavian. No obtienes mucho respeto, de hecho, eres frecuentemente la diana de chistes y bromas. Si sólo supieran que reportas cada noche a un Lictor de una ciudad vecina, quien está haciendo planes para arreglar lo que va mal en tu pueblo. Cuando caiga el martillo, estarás encaminado para ser uno de los principales jugadores... suponiendo que los aspirantes a Anarquistas de los alrededores no descubran qué estás haciendo y ataquen primero.

Víctima de chantaje

Siempre te has enorgullecido de tu rígido autocontrol y tu impecable sentido del decoro. Tu reputación de elegancia bajo presión te ha hecho respetable entre los pares.

Hace dos meses, te interesaste por uno de los nuevos estudiantes de grado para que se uniera a tu rebaño para un mordisco rápido. No tenías ni idea de que había tomado LSD 20 minutos antes de tu llegada. Despertaste la noche siguiente sin recordar lo ocurrido, algún vandalismo misterioso en tu coche y heridas menores entre los miembros de tu rebaño.

Una semana después apareció la primera foto. Ningún Ventrue ha insinuado saber nada de lo ocurrido, y los pocos Vástagos en los que realmente confías como para preguntarles tampoco saben nada. Temes que puedan llegar más fotografías. Temes todavía más lo que pasará cuando dejen de llegar las fotos y comiencen las exigencias.

Méritos y Defectos

Connoisseur (Mérito de 2 puntos)

Tu estudio de la Disciplina Auspex combinado con tus raros gustos te permite una empatía y conexión extraordinarias con una víctima, lo que te da una poderosa comprensión del personaje cuya sangre pruebes.

Sistema: El personaje prueba la sangre de otro (arriesgándose a un Vínculo de Sangre) y el jugador tira Percepción + Empatía (dificultad 6 para mortales, 8 para Vástagos). Si la sangre es de un mortal, cada éxito le permite aprender una de las siguientes cosas: Naturaleza del mortal, Conducta, cualquier Trastorno que tenga, si está Vinculado y si tiene cualquier enfermedad de transmisión sanguínea. Si la Vitae es de un vampiro, puede aprender toda la información previa, más cualquier cosa que se pueda descubrir con el primer nivel de la Senda de la Sangre (ver **V20**, pág. 213). El Ventrue puede probar la sangre de un mortal que no se ajuste a su restricción alimenticia para usar esta habilidad, pero debe escupirla inmediatamente después.

Los Vampiros que no tengan Auspex •• no pueden adquirir este Mérito.

Bendecido por San Gustav (Mérito de 4 puntos)

Muchos Ventrue Antitribu reemplazan su afinidad tradicional con Presencia por una aptitud con Auspex mediante el Ignobilis Ritus conocido como Oración a San Gustav (ver recuadro). Por tu piedad y devoción a la causa del Sabbat has sido especialmente bendecido y tienes una afinidad con ambas Disciplinas.

Sistema: Este Mérito es igual al Mérito Disciplina Adicional (ver **V20**, pág. 494), excepto que sólo puede usarse para añadir Auspex como cuarta Disciplina de Clan. Sólo los Ventrue Antitribu pueden adquirir este Mérito.

Oración a San Gustav

Para los Ventrue Antitribu, la Disciplina de Presencia (aunque útil) suele ser vista como decadente e indigna de la herencia marcial que imaginan tener. En contraste, la Disciplina Auspex es preciada por su poder para proporcionar percepción y ver a través de los engaños.

Este Ignobilis Ritus permite a un Ventrue Antitribu reemplazar Presencia por Auspex como Disciplina de Clan. El Ritus requiere un grupo consistente únicamente en Ventrue Antitribu para realizar una Vaulderie vistiendo una armadura ceremonial y cantando alabanzas a san Gustav Mallenhaus, el fundador de la Inquisición del Sabbat. El jugador de cualquier Cruzado presente que aún no haya adquirido ningún punto en Presencia tira Inteligencia + Ocultismo (dificultad 7) y, si supera la tirada, puede reemplazar Presencia por Auspex como Disciplina de Clan. Con cinco o más éxitos, el Narrador puede decidir recompensarle con el Mérito Bendecido por San Gustav. Un personaje que haya comenzado a aprender Presencia puede intentar este Ritus, pero no puede cambiar su Presencia por su Auspex: en vez de ello, su Presencia se vuelve inmediatamente fuera-de-Clan y el jugador debe pagar la diferencia en puntos de Experiencia entre los que Presencia costaba antes y lo que cuesta ahora.

Preferencia por una Vitae Rara (Defecto de 2 puntos)

Tu fuente favorita de Vitae es rara incluso para los estándares de tu Clan, como "sólo veteranos de la Guerra de Corea", "sólo jueces de cortes federales" o "sólo vírgenes de más de 40". La dificultad de todas las tiradas de Caza de tu personaje aumenta en un +2, hasta un máximo de 9.

Poderes de Disciplinas

Fidelidad (Dominación ••••• •)

Este Poder permite al Ventrue santificar un juramento o promesa dado libremente (o incluso uno dado falsamente) de forma que el juramentado sea incapaz de retractarse o rechazar cumplir su promesa. Este Poder no funcionará si

el objetivo fue obligado a prestar juramento, pero sí funcionará si quien lo presta es engañado para hacerlo.

Sistema: El jugador tira Carisma + Política (la dificultad es igual a la Fuerza de Voluntad actual del juramentado). El número de éxitos determina el tiempo que permanece obligado quien presta el juramento. Mientras duren los efectos, éste debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad antes de intentar cualquier acción que viole su promesa, y sufre un nivel de daño contundente en cada escena en la que esté consciente y no trate activamente de cumplir el juramento. Si éste fue por una acción concreta, la duración termina una vez se cumpla.

Éxitos	Duración
1	Un día.
2	Una semana.
3	Un mes.
4	Un año.
5	Diez años.

Maldecir el Laurel (Fortaleza ••••• •)

Este Poder, una aplicación inusual de Fortaleza, permite a un Ventrue que ha sido estacado con éxito reconstruir lentamente su corazón alrededor de la estaca para que deje de paralizarlo.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Resistencia + Supervivencia a dificultad 9. El número de éxitos determina lo rápido que puede ignorarse la estaca, según la siguiente tabla. Cada uso de este Poder afecta a una sola estaca. En caso de fallar, el jugador puede gastar otro punto de Fuerza de Voluntad y tirar de nuevo, pero no puede combinar éxitos de tiradas distintas. Sólo se aplica la tirada con más éxitos. Si fracasa, el vampiro no puede volver a intentar neutralizar la estaca de nuevo.

Éxitos	Tiempo hasta que se neutraliza la estaca
1	Un mes.
2	Una semana.
3	Inmediato.

El Poder sólo extrae la estaca del corazón, no del cuerpo. Permanecerá atrapada en la carne muerta del Ventrue hasta que se extraiga.

Disciplinas Combinadas

Aura Divina (Auspex ••, Presencia •••)

Este Poder es de uso común por aquellos Ventrue Antitribu que también estudian Auspex. Permite al Antitribu insertar el poder de su Encantamiento en su propia aura para que cualquiera que intente estudiarla corra el riesgo de arrodillarse ante él.

Sistema: El Antitribu debe gastar un punto de Sangre para activar Aura Divina durante una noche. Hasta que se alce el Sol, si cualquier otro Vástago intenta inspeccionar el aura del Antitribu, éste puede hacer un ataque reflejo de Encantamiento en su contra. El jugador hace la tirada para el Antitribu de forma normal, pero el Cainita no necesita centrar su atención sobre el objetivo. De hecho, ni siquiera es necesario que el Antitribu sepa que intentaron leerle el aura.

Aprender este Poder cuesta 15 puntos de Experiencia.

Faro de Rescate (Fortaleza •, Presencia ••••)

Fortaleza no te defenderá contra todos los ataques. El Ventrue sabio está preparado para la noche en la que se acabe su suerte y su habilidad sea insuficiente. Siempre necesita un plan B. Este Poder activa automáticamente una Invocación al individuo más cercano que ha probado la Sangre del Ventrue en el caso de que sea enviado al Letargo o paralizado mediante estaca.

Sistema: Si el vampiro cae en Letargo o es estacado con éxito, este Poder se activa automáticamente. El jugador gasta un punto de Sangre y tira Carisma + Subterfugio (dificultad 4). Este Poder es una excepción explícita a la regla de que un vampiro no puede gastar Sangre mientras está estacado. El vampiro sólo puede usar este Poder para invocar a alguien que ha probado su Sangre (Ghouls, vampiros Vinculados, compañeros de manada con Vinculum, etc.). Salvo esto, el Poder funciona como Invocación (ver **V20**, pág. 198).

Aprender este Poder cuesta 15 puntos de Experiencia.

Modales Impecables (Auspex ••, Presencia •)

El Ventrue siente intuitivamente el estado de ánimo de otra persona a través de una percepción inconsciente de su aura. Luego, instintivamente modifica sus acciones para evitar cualquier conducta ofensiva mientras se esfuerza en hacer cosas que agradan al sujeto.

Sistema: Cuando el Ventrue está interactuando socialmente con otra persona, el jugador tira Percepción + Etiqueta (dificultad 6 para mortales u 8 para seres sobrenaturales). Cada éxito reduce la dificultad de todas las tiradas mundanas de Etiqueta y Persuasión hechas contra el mismo objetivo en –1 durante el resto de la escena. Este beneficio no afecta a las tiradas de Disciplinas.

Aprender este Poder cuesta 9 puntos de Experiencia.

Negación del Beso de Afrodita (Dominación •••, Presencia •••)

Es un insulto a la dignitas de un Ventrue el que pueda ser victimizado por un Vástago inferior usando una de las Disciplinas distintivas del Clan. Este Poder permite que el Ventrue aplique a los usos de Presencia la inmunidad frente a los intentos de Dominación por parte de vampiros de mayor Generación.

Sistema: Una vez aprendido este Poder siempre está activo. Cualquier uso de los Poderes de Presencia •, • • y • • • contra el Ventrue por otro vampiro serán inefectivos si la Generación de ese vampiro es superior a la del Ventrue.

Aprender este Poder cuesta 18 puntos de Experiencia.

Orden a Distancia (Auspex ••••, Presencia ••••)

Este Poder ha perdido mucho de su antiguo valor desde la aparición del teléfono móvil, pero muchos Ventrue (de ambas Sectas) aún creen ciegamente en él por su impecable seguridad. Combinando los efectos a distancia de Invocación con los beneficios comunicativos de Telepatía, el Ventrue puede dar instrucciones complicadas desde casi cualquier distancia a cualquier individuo Vinculado por Sangre a él o con el que comparta un Vinculum.

Sistema: El jugador debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad para activar este Poder y luego tirar Carisma + Expresión. Por cada éxito, el Ventrue puede comunicar hasta cinco palabras a un único Ghoul, vampiro Vinculado por Sangre o compañero de manada con el que comparta un Vinculum a cualquier distancia, siempre y cuando sea de noche para ambos. El objetivo sabrá intuitivamente de quién proviene el mensaje mental. El objetivo no tiene ninguna obligación de obedecer más allá de la normal ligada al Vínculo o Vinculum.

Aprender este Poder cuesta 24 puntos de Experiencia.

Orden Telepática (Auspex ••••, Dominación •)

Generalmente, el Poder de Auspex Telepatía no puede usarse como medio para Dominar en silencio a otro, pues ambos Poderes requieren concentración por parte del vampiro. Un Ventrue con este Poder supera esa limitación.

Sistema: El vampiro sigue teniendo que establecer contacto visual con el objetivo (ver **V20**, pág. 148). Si lo hace, puede usar Orden telepáticamente de modo que ésta no sea audible por quien esté cerca. Este Poder no puede afectar a vampiros de Generación más baja.

Aprender este Poder cuesta 15 puntos de Experiencia.

Terror Vengativo (Fortaleza •, Presencia ••)

Quienes osan atacar al Ventrue pronto aprenden el error de sus actos. Cuando un atacante causa daño con éxito al Ventrue, el terrible poder asociado con su Mirada Aterradora golpea al ofensor, al parecer directamente desde la herida.

Sistema: Siempre que el Ventrue sufra daño de un ataque de Pelea o Pelea con Armas, el jugador puede elegir gastar un punto de Sangre y hacer una tirada refleja de Carisma + Intimidación (la dificultad es igual a la Astucia + Coraje de la víctima). No obstante, la dificultad se reduce en tantos niveles como niveles de Salud de daño causados por el atacante al Ventrue, hasta un mínimo de 4. Si tiene éxito, los efectos son como los de Mirada Aterradora (ver **V20**, pág. 197). El Poder no puede usarse como represalia contra un intento con éxito de estacar al Ventrue, dado que éste no podrá gastar Sangre para activarlo.

Aprender este Poder cuesta 9 puntos de Experiencia.

Caitiff

«Pero para aquéllos como nosotros, nuestro destino es enfrentarnos al mundo como huérfanos que cazan durante los largos años las sombras de nuestros padres desaparecidos.»

— Kazuo Ishiguro, *Cuando fuimos huérfanos.*

Abandonados en los bosques

Yo no pedí esto. ¿Ayudará eso de alguna forma en mi caso, Sheriff?

No. No lo creo. Nunca lo hace con los míos.

¿Te haría sentir mejor si te digo que lo entiendo? No, en serio, lo entiendo. No soy fácil de categorizar, por lo que no sabes qué esperar de mí. Debo parecerte un animal enjaulado o un vagabundo. La palabra Caitiff significa "despreciable", ¿lo sabías?

Ponte en mi lugar, si puedes. No tienes Clan. No cargas con un milenio de equipaje de una Jyhad de la que nunca has oído hablar. En vez de eso, eres perseguido porque otros vampiros, quienes tienen Debilidades de Clan y antiquísimas disputas, quieren una parte de tu libertad. Como resultado, todo el mundo está en tu contra. Lo último que necesitas es meterte en una pelea. Sólo quieres vivir noche a noche como cualquier otro. Sólo salir adelante y hacer algo de esta... rareza.

Lo siento. Estoy divagando. Era un profesor universitario antes de que todo esto pasara. De historia y etnocriptografía. Resolver cosas siempre fue mi *hobby*. Rellenar los huecos. Probablemente, es por eso por lo que mi Sire me Abrazó. También era Caitiff. Me enseñó mucho sobre los Vástagos, casi una bendición para un sin Clan. Lleva muerta... sesenta años hará el martes. Asesinada precisamente por el Sabbat, que afirma que sus Pander son iguales a los demás miembros. Fue más lista que eso, se quedó con la Camarilla para repeler el asedio. El Príncipe se apiadó de mí en su memoria y sólo me exilió. Supongo que tengo suerte. Podría creerlo más si estas entrevistas no se repitieran tanto, pero al menos estás escuchando y eso lo agradezco.

Esto es extraño para ti, ¿no? ¿Hablar con un Caitiff que conoce su lugar, su posición, que sabe hablar y no es otro vagabundo aparentemente abandonado? Hay unos cuantos como yo, aunque parece que los únicos a los que la gente ve son los que deambulan de un sitio a otro, al margen de la atención de la Camarilla. Una vez conocí a un Retoño Caitiff que pensaba que Vitae era una marca de vino. Tal vez eso pasa porque tienen un equilibrio atípico, saben cómo mantenerse vivos, pero no cómo mezclarse y prosperar. ¡Cuán pocos lo saben!

Y sobre lo que estoy haciendo aquí, he convertido en mi misión entender mejor mi Clan... bueno, mi falta de Clan. La sociedad de los que están fuera de la sociedad. Es un puzle endemoniado. Una especie de mundo perdido. Me gusta rellenar esos huecos. Si tienes curiosidad, me encantará mostrarte lo poco que he aprendido, o al menos los conceptos básicos. ¿Te interesa? Espléndido.



La uniformidad de los individuos

Es un error creer que tenemos una historia común tras nuestros problemas comunes. Para la mayoría de Vástagos, los Caitiff no son gente sino sucesos, igual que un accidente no tiene nombre, sólo solución. Caitiff se convierte en un verbo. Un verbo muy odiado. Lo más cerca que llegamos a estar de tener una identidad es cuando la armamos gorda. Como los huracanes, supongo.

Aunque los Caitiff comparten una falta de distinción de Clan, caen en dos categorías básicas: los sin Clan y quienes no desarrollaron sus Clanes porque su Sangre vampírica es demasiado débil. Los sin Clan suelen ser producto de Abrazos impulsivos. Un vampiro se alimenta demasiado, se enamora o entra en Frenesí y le afloran dos sentimientos demasiado tarde. El primero es la culpa, lo que les hace dar un poco de su Sangre a su víctima. El segundo llega justo después, cuando se dan cuenta de lo que han hecho y lo que comporta. Un Abrazo no aprobado conlleva la Muerte Definitiva en muchas ciudades. Otros tienen más miedo de la responsabilidad y no desean o no pueden cargar con un joven vampiro sediento.

La mayoría de estos Caitiff despiertan sin señal alguna de su Sire, sin saber nunca quién les robó la vida y los condenó. No conocen los rasgos de su Clan o los desarrollan a base de errores a la hora de alimentarse y golpes de suerte. Algunos tienen la fortuna de que su Sire se quede el tiempo justo para explicarles lo básico de en qué se han convertido antes de avisarles de que huyan. Éstos tienen la ventaja de saber un poco de su cambio, pero son una amenaza para su Sire, al que pueden identificar (dejándolos con un enemigo potencial si su Sire reconsidera su piedad). Quizás, y aún peor, los enemigos del Sire pueden querer usar al Caitiff en sus juegos de poder, convirtiéndolo en el objetivo de más competiciones vampíricas por el poder que no entiende.

El otro tipo de Caitiff es aquél cuya Sangre no desarrolla la naturaleza del Clan de su Sire. Algunos de los Vástagos más... frustrantes que conozco los llaman "sangresdébiles", como si la distancia respecto a un Antediluviano en la Sangre fuera algo por lo que ser amonestado o castigado. Para algunos Caitiff, este cambio pasa desapercibido, a veces durante años, especialmente si el Clan tiene cualidades no perceptibles (Toreador, Brujah o Ventrue, por ejemplo). No obstante, todos los Clanes tienen modos de descubrir a los sin Clan entre ellos: un Toreador con una gran perspicacia sobrenatural, un Brujah que no ve pasión en su compañero de Clan, un supuesto Ventrue que no puede trazar su genealogía. Los Malkavian pueden sentir la locura en los otros, mientras que los Nosferatu conocen a su Progenie

sólo con verla. He oído que los Gangrel pueden oler la diferencia y los Tremere probablemente tienen medios místicos de descubrir la verdadera naturaleza de cualquier vampiro. Sin ninguna duda, el Sabbat y los Independientes también tienen sus propios medios.

Un ejército de donnadies

Por lo que puedo decir, no hay registros fiables de Caitiff notables hasta el fin de la Segunda Guerra Mundial, aunque hay menciones de sin Clan como el Hombre de Piedra a lo largo de los siglos. Sólo rumores, por supuesto. Según todas las versiones, el Hombre de Piedra fue un Caitiff de gran poder con muchas habilidades sobrenaturales prohibidas (y hasta noveles). Dicen que él, si es que es un él, defiende y educa a los Caitiff, pero sus objetivos son especulaciones. He entrevistado a unos pocos Caitiff que dicen haber aprendido de él o incluso que él fue quien los Abrazó. Es difícil saber la verdad. Sus historias parecen leyendas urbanas, relatos de habilidades únicas, un rastro de linajes y la capacidad de cambiar de forma a voluntad. Por lo que sé, sólo es parte de una broma Malkavian, un timo Ravnos o algunos Tzimisce Autarcas con un plan propio. Ante la ausencia de historia y cultura, el rumor y el mito toman un nuevo significado. Cualquier piedra a la que agarrarse en una tormenta, ¿verdad?

Lo siento, ¿por dónde iba? Ah, sí, la Segunda Guerra Mundial. En ese tiempo, había una especie de estallido poblacional para los Vástagos, especialmente entre los Caitiff. Bastantes sin Clan son víctimas de la guerra a quienes sus Sires les dieron una segunda oportunidad. Sospecho que otros fueron Abrazados, pero perdieron a sus Sires en la violencia antes de aprender sobre su Clan y herencia. Algunos atribuyen este súbito auge de la población a vampiros que se aprovechaban de la confusión o se dejaban llevar por la emoción de las celebraciones.

Hay temas concretos que veo repetidamente durante este período. Varios Caitiff a los que he entrevistado hablan de la misma Sire, una italiana que se esforzó mucho en fortificar su posición frente a lo que vio como una segunda venida de la Inquisición. Su temor la inspiró a Abrazar bastantes reclutas prescindibles. A algunos los echó, contándoles sólo lo bastante para ayudarlos a sobrevivir durante un tiempo, pues atraerían a aspirantes a cazavampiros hacia sí y lejos de ella. Se quedó a otros como sabuesos de caza, privados de sangre salvo por el mínimo sustento animal, o estacados en una cripta, paralizados hasta que ella necesitara lanzarlos contra sus enemigos en un Frenesí de Ansia y dolor.

Susurros ominosos

Algo más preocupante es la evidencia de cultos que tratan de acelerar la Gehenna. Ningún Caitiff involucrado aprendió los bastantes detalles para desenmascararlos más allá de fragmentos de glifos y frases sueltas. Por su testimonio, puedo conjeturar unas pocas cosas. Tienen un gran interés en despertar a los más ancianos de los nuestros, pues estos Caitiff ilusos creen que ello les complacerá. De este modo, podrían servirles en vez de convertirse en víctimas de su sed. Peor aún, parece que hay varios grupos con este objetivo. He encontrado referencias a una "Orden Imperial", "Bahari", "Jardineros Edénicos" y otras cosas raras pero sin nada tangible todavía, o eso espero.

De todos los aspectos prejuiciosos que he visto hacia los sin Clan, éste es el más fuerte. Nadie señala a ningún Clan como heraldo de los Antediluvianos y su Ansia apocalíptica. Lo que no es poco irónico, dada la patente negación de la existencia de los Antediluvianos por parte de la Camarilla. Siempre he esperado estudiar textos nodistas para obtener una mejor comprensión, pero nadie concede a los Caitiff tales honores. Estoy ante ti esta noche porque pedí a una erudita Malkavian de esta ciudad una oportunidad para ello, lo que se tomó... no muy bien.

¿Puedo ver mi diario? Ése que confiscaste junto con el resto de mis cosas. Estaba anotando lo que me estaba vociferando cuando viniste a buscarme. Gracias. Mi memoria no es lo que era.

«¡Los sin Clan, todos, conocerán caminos secretos! Los sin Clan, todos, son la camada nauseabunda de Lilith. Los sin Clan, todos, son los recién despertados. ¡Los sin Clan, todos! ¡Sin familia ni signo ni lealtad ni Antiguo!».

¿Eso es del *Libro de Nod*? ¿No? Ah, tú estás por encima de tal superstición. Por supuesto. Pero tiene ese ritmo poético de lo teológico y profético, ¿no? Muy parecido a un augurio. Me pregunto qué quiere decir con "caminos secretos". Esta mención a Lilith está obviamente relacionada con los mitos de creación del Viejo Testamento o incluso mesopotámicos, ¿pero quién podría decirlo con los Malkavian? En serio, no entiendo cómo se han ganado más respeto que nosotros. Lo siento. Espero que no seas Malkavian, no quería ofender.

El alzamiento de los sin Clan

El siguiente gran evento en la historia Caitiff reciente es a finales de los 50, cuando Joseph Pander ganó la legitimidad para los sin Clan del Sabbat. ¿Hmm? No, absolutamente no. Amé mucho a mi Sire y no tengo ninguna simpatía por esos tontos ilusos. Los Pander no son tanto un Clan como un rango: el de la carne de cañón. Pura locura, pero demostró que al menos se podía convencer a una entidad política para que nos tomara en serio. Lo malo para los implicados es que es el Sabbat y no la Camarilla.

Ha habido varios intentos en la Torre de Marfil, por supuesto, destacando el de Alexi Darba en 1973. Por supuesto, sabes cómo acabó, probablemente mejor que yo. Sólo sé que nadie volvió a saber de ellos nunca más. Se rumorea que los Justicar estuvieron implicados, una respuesta más bien reveladora si los sin Clan pasamos tan desapercibidos. Pero, de nuevo, sólo son rumores, y no sería la primera vez que los Caitiff usan la exageración para reclamar mayor legitimidad. Las leyendas son la sangre de la esperanza para los desesperanzados, y hay pocos tan privados de esperanza como los Caitiff.

Hay, por supuesto, otras leyendas. Por lo que tengo entendido, el supuesto primer vampiro Caín Abrazó al menos a los progenitores de los trece Clanes, pero se especula si hubo otros. A algunos Caitiff les gusta pensar que son los descendientes de esos "Clanes perdidos" o incluso que están más cerca de Caín que cualquier vampiro con Clan. Después de todo, parecemos inclinados por igual hacia todos los dones sobrenaturales de los Vástagos, y no mostramos ninguna Debilidad propia como son las marcas más evidentes del linaje de un Clan. Tal vez eso sea otra razón para temernos.

Aquí estamos ahora, en la actualidad, con la población de sin Clan al alza y los Sheriffs y Azotes haciendo horas extras para controlarlos. Pero el exilio sólo funciona unas cuantas veces con tantos llamando a la puerta. Deben parecer más cada vez. Una legión creciente de violaciones de la Mascarada esperando ocurrir, o de reclutas frescos para el Sabbat, dado que la Camarilla no nos quiere.

Una confederación de bastardos

¿Organización? Debes estar de broma. Como dije, las congregaciones de Caitiff suelen ser dispersas, ya sea una coterie para protegerse unos a otros o un movimiento político. Estamos solos en este mundo, apartados incluso de la sociedad aislada de la Estirpe. A no ser, por supuesto, que queramos unirnos al Sabbat, pero ya he explicado lo que pienso de ello. Así que no, no estamos organizados, pero se nos puede categorizar.

Basura urbana

Los vampiros estamos adaptados a la ciudad. No somos la excepción. Muchas presas y refugios, anonimato y la compañía de otros de nuestra naturaleza, aunque nos rechacen. Si puedo ser atrevido, mi posición como foráneo me da una perspectiva de la que careces y me dice que tras las grandes aspiraciones de la Camarilla o el Sabbat cada noche, todas sus fiestas y su política no son nada más que excusas vacías para pasar el rato con otra gente que pueda entenderles. Los Vástagos imploramos ser comprendidos, y los mortales no pueden, o más bien no deben, entendernos.

Entonces, ¿qué pasa con los parias entre los parias? He visto muchos Sheriffs que pasan la noche llevando las cuentas de los Caitiff o zarandeándolos. De hecho, somos un excelente recurso. Me atrevo a decir que ocupamos un nicho crítico en nuestra ecología social. Servimos como chivos expiatorios para las maquinaciones y errores de los Vástagos legítimos, o como ejemplos para demostrar la fuerza y el poder de vampiros más poderosos. Un Caitiff no es el omega en la jerarquía social, sino el lacayo, el niño de los azotes en la estratificación de las castas vampíricas no nombradas.

Para quienes sólo quieren apañárselas, agruparse es un movimiento natural. Los miembros de una coterie de Caitiff pueden vigilarse y apoyarse mutuamente, y ofrecer compañía y alguien que se preocupa por ti cuando los demás te ignoran. Algunos hasta logran hacerse con un pedacito de ciudad para sí mismos, normalmente los lugares que no interesan a ningún otro vampiro. Lugares como los Yermos, los peores suburbios, sin beneficios y con mala caza. El Príncipe sólo lo permite si no quiere dispersar a la chusma, sino mantenerla fuera de la vista. Por supuesto, cuando esa pequeña reserva de dominio Caitiff le interesa a cualquier Vástago legítimo de un Clan, tienen que ceder el paso. No es que sea algo difícil para un Caitiff experimentado: apañárselas lo mejor posible es un modo de vida para los sin Clan. Desafortunadamente para ellos, esas bandas que se asocian entre ellas suelen acabar rompiéndose antes de poder convertirse en una amenaza potencial para la paz. Un Sheriff puede afirmar que son cualquier cosa, desde Diablolistas a espías del Sabbat, y nadie saldrá en su defensa.

Otros optan por trepar el tótem por el camino difícil. Siempre hay lugar para un Vástago dispuesto a hacer los trabajos sucios que nadie quiere, y nadie reconoce los logros de un Caitiff más allá de darles ínfimas migajas de poder, formación mínima, recursos exiguos o algún favor menor del que cualquier otro vampiro se reiría. Un Príncipe astuto puede usar a estos Caitiff desesperados y, con el paso de los años, quienes tengan éxito una y otra vez pueden ganarse una mínima reputación, o incluso respeto, por hacer el trabajo. Recuerdo a una Sheriff que usaba a los Caitiff de la ciudad como Sabuesos. Reclamaba el crédito de todo su trabajo, pero los cuidaba bien con derechos de Caza y refugios. Una correa corta en una jaula de oro. Su parte nunca es igual a la de los autodenominados Vástagos *reales*, pero un esfuerzo constante reporta habilidad y voluntad, y estos Caitiff pueden demostrar ser agentes y oponentes astutos. Lucharán por lo poco que tienen con todas sus fuerzas.

La alternativa son los Anarquistas, que puede que desprecien a los Caitiff, pero no es un obstáculo tan grande. Como parias autoproclamados, los Anarquistas a veces aprecian la libertad inherente de la naturaleza Caitiff y otros hasta la envidian, lo que nos coloca en otra situación social incómoda. No tenemos las maldiciones de sus Antiguos, las Debilidades que los atan al sistema que desprecian. Nunca serán tan libres como nosotros. Siempre he encontrado los Estados Libres Anarquistas más hospitalarios que la Camarilla e infinitamente más que el Sabbat. ¿Por qué no me quedo allí? Francamente, los Anarquistas suelen ser malos historiadores. Hay poco de la cultura que valoro. Además, si me ofrecieran igualdad de derechos en la Camarilla, disfrutaría de su ciudadanía. Por ahora, lo mejor que puedo hacer es dar una buena impresión.

Lo que menos esperan los Vástagos legítimos es el poder de la debilidad percibida. Un Caitiff puede aprovechar que lo subestimen para tomarlos por sorpresa. El poder aprender una variedad de habilidades sin las limitaciones de un Clan nos hace versátiles, especialmente en combate. Igualmente, nadie espera que seamos más astutos, y quienes son buenos en los juegos de poder pueden obtener recompensas inesperadamente ricas sin que nadie se entere. Por supuesto, esto es raro y, frente a la agudeza maquiavélica de los Antiguos, la mayoría de los Caitiff que están en el juego más peligroso son castigados por su audacia o captados como peones efectivos.

Príncipe de un pueblucho

Algunos Caitiff se van de la ciudad. No es ninguna sorpresa. Otros nos cazan sólo por existir y, sin dominios ni ningún Clan que nos apoye, hay pocas opciones para alimentarse, encontrar refugio y oportunidades. Pero el campo es territorio de los hombres lobo y un vampiro necesita humanos. Así que suben las apuestas y se van a los suburbios o a pequeños pueblos, lugares fuera del dominio de un Príncipe u Obispo y, dado que son el único vampiro por allí, se declaran Príncipes de cualquier páramo que elijan.

No parece muy glamuroso, ¿verdad? Tal vez no, comparado con las fiestas lujosas y las emociones nocturnas de la metrópolis, pero para el Caitiff cansado de que otros lo avasallen, lo marginen y le escupan, puede ser todo un alivio ser quien está al mando. No cuesta mucho acostumbrarse a una pequeña ciudad, y se puede Vincular rápidamente a las personas clave de la sociedad, asegurándose el control de la policía, los políticos, los negocios, los médicos y hasta los chismorreos locales. El Príncipe Caitiff se alimenta el primero sin competencia. Pueden construir una bonita no-vida cómoda y fácil si juegan bien sus cartas, viviendo mejor que lo que han vivido nunca.

Entonces, ¿por qué no hay más Caitiff haciendo esto? Porque hay una razón por la que los vampiros están en las ciudades. Los pueblecitos están en medio del campo, y los hombres lobo cazarán encantados a un no-muerto solo sin protección. Las manadas nómadas del Sabbat pueden parar para descansar y reclutar de camino a las ciudades, y decidir que el Caitiff puede ser un buen recluta, deporte o comida. Lo más inesperado, quizá, son los cazadores mortales. Los pueblos pequeños tienen comunidades muy cerradas y el vagabundo vigilante de la iglesia o incluso un mortal paranoico pueden percibir las señales de manipulación y depredación vampírica.

El final más común y predecible del reino de un Caitiff es su propio descuido. La mayoría no están bien educados sobre cómo usar sus Poderes, controlar a la Bestia o la práctica de la Mascarada, por no decir manejar Ghouls o la política de los mortales. Algunos se emborrachan de poder, mientras que otros no pueden controlar su Ansia. Algunos Caitiff desarrollan extraños hábitos y necesidades, y en un pueblo pequeño los rumores se extienden rápido. No hay sombras donde esconderse, ni multitudes en las que desvanecerse, ni Camarilla que limpie su mierda. Las masas humanas no se aíslan en rebaños como en la ciudad. Es una comunidad viva y el vampiro es un parásito. Una vez revelan su naturaleza, la mera acción humana puede ser el final del Vástago solitario.

Sin embargo, para unos pocos que logran aprender esto y mantienen la cabeza baja, el gobierno de un pequeño feudo es una existencia pacífica. Con el tiempo, pueden construir recursos, educarse a sí mismos en el uso de sus habilidades y aprender a manipular a los mortales para su seguridad y comodidad. Pueden ser una amenaza para una coterie o manada errante que entre en su territorio, o un aliado que puede ofrecerles refugio lejos de las intrigas de la ciudad.

Exilio

Otra vez en las grandes ciudades, no todo Príncipe acepta Caitiff en su ciudad. Aunque algunos los ejecutan directamente, la mayoría simplemente dirá a los Vástagos bastardos que los suyos no son bienvenidos y que se vayan inmediatamente. Ciudad tras ciudad, estos Caitiff encuentran las puertas cerradas guardadas por Sheriffs encantados de dejarles claro el mensaje. El camino del exilio es tan bueno como una pena de muerte. La mayoría mueren ante las garras y colmillos de los hombres lobo, mientras que otros sufren hambre, Frenesí o son absorbidos por el Sabbat.

Quienes logran sobrevivir suelen acabar de dos maneras. La primera es ser nómada. Aunque los vampiros son criaturas territoriales en busca de seguridad, un nómada toma su vida en sus manos vaya donde vaya. Algunos se cuelan en trenes y otros hacen autostop, obteniendo transporte y

comida. Otros optan por medios seguros, como una autocaravana o un coche con un buen maletero. Estos Caitiff suelen reclutar a un Ghoul para que conduzca de día. Algunos adoptan una ruta de transporte, ganando algo de dinero mientras viajan en la cabina de un camión de carga. Éstos son los más aceptados por los Príncipes durante un cierto tiempo, pues no piden residencia y pueden ofrecer sus servicios como mensajeros, correos o agitadores. Un vampiro en movimiento es difícil de rastrear, y puede hacer de todo antes de que las autoridades, humanas o vampíricas, lo atrapen. Por supuesto, esto si el Caitiff puede demostrar que no es un agente del Sabbat. No es fácil, pero algunos sin Clan creen que vale la pena por la oportunidad de obtener derechos de alimentación y entrenamiento en sus habilidades.

La otra opción es la soledad en la naturaleza. Estos vampiros rara vez sobreviven de ningún modo. Con poco refugio, una dieta principalmente de sangre animal y sin compañía, su ya tenue enfoque moral oscila y se hunde. El instinto y la Bestia reclaman más de su mente consciente en la lucha del Caitiff para sobrevivir. Lo que parece ser natural para los Gangrel es algo que nosotros aprendemos a las malas. Sólo los sin Clan más excepcionales se adaptan a esto. Para el resto, sólo hay el descenso a la locura y el hambre feral hasta que un error o un enemigo más poderoso los derrote y consuma. Imagínatelo. El único lugar en el que puedes estar seguro es cerca de quienes te desprecian, escuchando rumores de Caitiff desesperados que podrían ser adoptados o misteriosamente "convertidos" a un Clan tras una década de Vínculo de Sangre o drenando la Sangre de alguien en una Caza de Sangre con éxito.

Es por eso que no te temo, Sheriff. Tal vez habría sido mejor si mi Sire me hubiera matado esa noche, porque he mirado a los ojos a la muerte y al rechazo más veces de las que nunca podrás imaginar. Sé que estoy muerto. Tal vez serás tú quien me mate, o tal vez otro Sheriff, otro Príncipe, otra ciudad. Todo lo que puedo hacer hasta entonces es prometer mi lealtad a la Camarilla, tratar de sobrevivir otra noche y encontrar algún tipo de respuestas para que todo esto tenga algún sentido.

Eso es ser Caitiff. La libertad de elegir mi prisión.

Entonces, ¿qué será, Sheriff? ¿La estaca y el Sol, o el exilio?

Personaje y Rasgos

Conceptos

Candidato a la Camarilla

Has escuchado las historias sobre ser adoptado por uno de los Clanes en la Camarilla y tú lo ansías. Es un sueño glorioso poder servir al Príncipe, cumplir el tiempo de castigo y, en un par de décadas, ser adoptado por algún chupóptero amable y formar finalmente parte de un Clan. Después de todo, ahora tienes todo el tiempo del mundo y te planteas esto como un internado. Haz un buen trabajo a las órdenes del Sheriff manteniendo la Mascarada como parte de su escuadrón de brutos y tal vez logres un ascenso en este mundo.

Decepción

El proceso de elegir un Neonato potencial no se toma a la ligera, pues el derecho de engendrar Progenie es un gran favor. Los vampiros que lo desean vigilan y hasta preparan a los Chiquillos potenciales para el Abrazo. Cuando uno de esos especímenes excepcionales falla a la hora de desarrollarse como parte de su Clan, se da mala imagen tanto del Caitiff como del Sire. De modo que tu creador te ha rechazado, pero tienes ciertos conocimientos de la política vampírica y tus propias habilidades excepcionales. ¿Tratarás de recuperar su amor y confianza, de apañártelas por tu cuenta, o de vengarte por haberte abandonado?

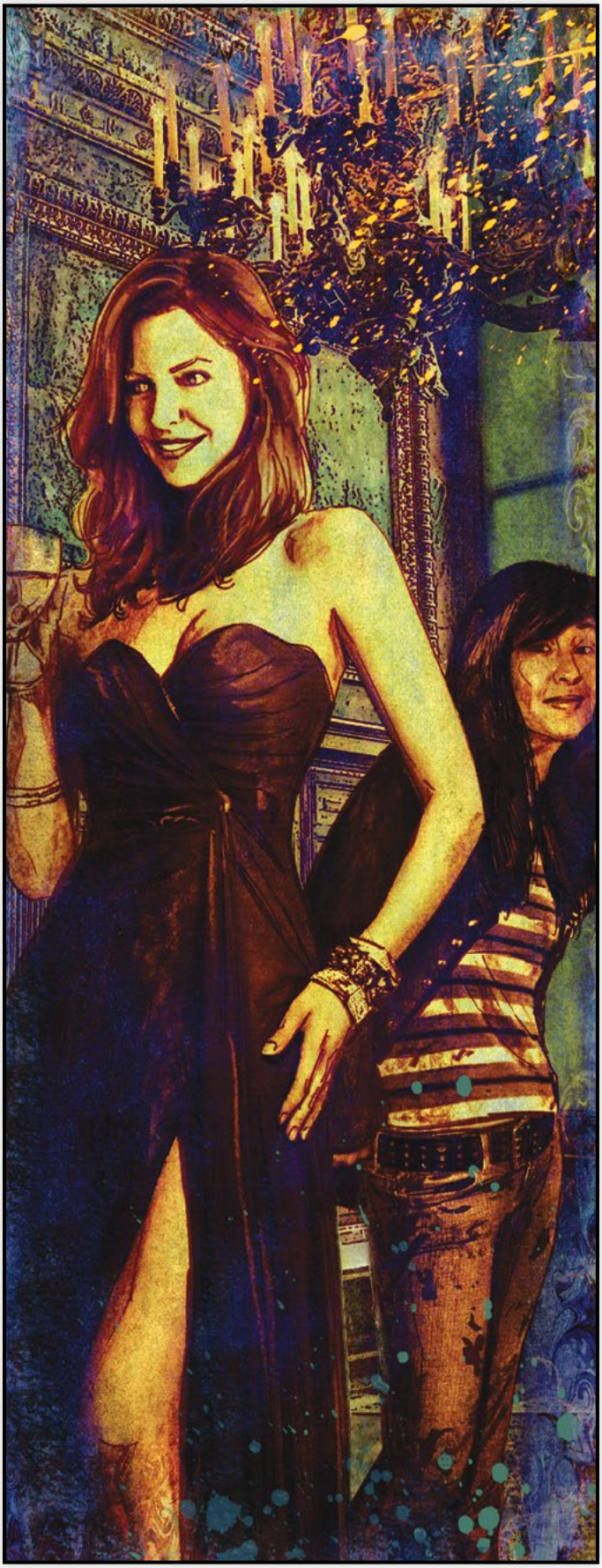
Punk de pueblucho

No planeaste convertirte en una especie de bicho raro gótico en medio de Culo del Mundo, en Ninguna Parte, pero el vampiro que decidió que serías un buen bocado de medianoche cuando estaba de paso no te dejó opción. Fue pura suerte que le mordieras mientras te drenaba. El sabor de la Sangre te devolvió a la vida cuando te desangró y tu Frenesí de hambre recuperó cada gota que te quitó y más. Tienes cierta idea de qué eres gracias a Netflix y a las novelas juveniles, por lo que te preguntas si sus amigos vendrán a buscarlo. Tal vez sea la hora de correr. O tal vez deberías tomar el pueblo y montar una trampa.

Méritos y Defectos

Mascarada Personal (Mérito de 3 puntos)

A través del encanto, manipulación o simple suerte, has logrado convencer a otros vampiros de que eres miembro de un Clan. Cualquier interacción social con vampiros que ignoren tu verdadera naturaleza ignora tu penalización habitual por ser Caitiff. Sin embargo, debes estar constantemente vigilante de tu ardid. En caso de que alguien se diera cuenta de que has estado tomándolos por idiotas, su venganza será presta. Cuanto más asciendas en la política vampírica, más probable será que pase. El Defecto Debilidad de Clan puede resultar ser una ayuda para mantener tu Mascarada. Los demás deben ser mucho más cuidadosos.



Debilidad de Clan (Defecto de 2 puntos)

Pese a ser incapaz de adoptar las otras habilidades de tu Clan original, heredaste su Debilidad. Aunque ello puede ser mortal para un vampiro no preparado, un Caitiff astuto lo puede usar a su favor para mezclarse mejor entre el Clan padre. Algunos Nosferatu, por ejemplo, nunca se darían cuenta y hasta podrían defender al Caitiff en caso de ser acusado por alguien ajeno.

Ignorancia (Defecto de 2 puntos)

Muchos Sires abandonan a su Progenie Caitiff sin enseñarles o advertirles sobre su nueva naturaleza. Para la mayoría de Príncipes, la ignorancia no es excusa para una ruptura de la Mascarada, y las manadas Sabbat notan rápidamente la debilidad. El personaje comienza sin conocer las habilidades, costumbres o política de los no-muertos, y debe aprender de sus errores o encontrar un mentor. Por supuesto, cualquier vampiro que desee aceptar a un Caitiff probablemente Vinculará al pobre desgraciado, lo que generará toda una nueva serie de problemas. La ignorancia es mortal para un vampiro, y el doble para los sin Clan.

Sin Colmillos (Defecto de 2 puntos)

Tus colmillos no llegaron a desarrollarse o carecías de dientes antes del Abrazo, lo que se considera la marca de un verdadero "chucho". De cualquier modo, debes usar un cuchillo o beber de heridas sangrantes. No tienes modo más allá de las Disciplinas de causar daño agravado.

Bulimia (Defecto de 4 puntos)

Ansías la sangre y, como todos los vampiros, terminarás por alimentarte, pero pensar en ello te pone enfermo. Tal vez no estás hecho para una eternidad bebiendo sangre o tenías un desorden alimenticio en vida que te ha seguido al otro lado de la mortalidad. Sea cual sea la causa, no puedes retener la sangre. Siempre que te alimentes, haz una tirada de Resistencia a dificultad 8. Si fallas, vomitas la sangre fresca antes de que tu cuerpo pueda absorberla, derramándola por todas partes (embarazoso en el mejor de los casos, una ruptura de la Mascarada en el peor). La sangre bebida en Frenesí se absorbe normalmente, aunque ello conlleva sus propios riesgos.

Disciplinas Combinadas

Más Allá del Desprecio (Ofuscación ••, Presencia •••)

A veces, el único modo de estar vivo es agachar la cabeza y arrastrarte. Aunque eso no es un elemento

necesario de este Poder, muchos Caitiff siguen vivos sólo porque alguien más poderoso no creyó que valiera la pena matarlos. Transmitiendo un aura patética y ocultando su verdadera fuerza, el Caitiff puede encontrar piedad al provocar asco.

Sistema: El personaje gasta un punto de Fuerza de Voluntad para activar este Poder. Durante el resto de la escena, cualquiera que vea al Caitiff como una potencial amenaza debe tirar Fuerza de Voluntad a una dificultad igual a la Humanidad del Caitiff (o 4 si sigue una Senda de Iluminación). Si falla la tirada, desprecia al Caitiff como indigno de hostilidad. El Caitiff no es invisible ni se olvidan de él, por lo que lo pueden tomar prisionero si lo han derrotado y suplica piedad.

Aprender este Poder cuesta 15 puntos de Experiencia.

Mover los Hilos (Auspex ••, Presencia •••)

El gran juego de la ciudad está fuera del alcance de la mayoría de Caitiff, pero quienes eligen controlar una población suburbana pueden aprender a crear un modesto pero efectivo control de su pequeño territorio. Los Caitiff que se llevan bien con la gente de su población pueden tejer una sutil red de aprobación entre ellos, logrando no sólo su buena voluntad, sino su protección frente a quienes lo acusen.

Sistema: El Caitiff debe pasar tiempo conociendo a toda la gente del pueblo a la que quiere incluir en este efecto. Gastando un punto de Fuerza de Voluntad por cada noche que pase socializando, puede obtener la confianza duradera de los ciudadanos de un modo pasivo e indetectable.

Esto no tiene un efecto obvio como Presencia ni te da ningún control sobre ellos. Lo que hace es crear un sentimiento de buena voluntad y una impresión positiva. Confían en el Caitiff y todo el que haga preguntas sospechosas o acusaciones se encontrará con las puertas cerradas: todas las tiradas Sociales relacionadas con el Caitiff tienen una dificultad de +2 durante tantas semanas como los puntos de Fuerza de Voluntad gastados. Esto puede quitar de encima a potenciales cazadores mortales y hasta a algunos Vástagos. Los hombres lobo y otros sobrenaturales tienen sus propios modos de encontrar al sin Clan.

Aprender este Poder cuesta 15 puntos de Experiencia.

Refugio del Viajero (Obtenebración ••, Fortaleza •••)

Los vampiros no pueden soportar la luz del Sol, pero no todo vampiro tiene el lujo de un refugio o la capacidad de fusionarse con la tierra. Lo que tienen es acceso a unas cuantas Disciplinas exóticas y algunos de quienes deben pasar el día en un refugio inseguro han sobrevivido con este pequeño truco de mendigos.

Sistema: El Caitiff gasta un punto de Sangre y uno de Fuerza de Voluntad antes de descansar de día. A su alrededor, las sombras se oscurecen y refuerzan su escondite, mejorando lo que de otra forma sería un cobijo endeble a la hora de bloquear la luz solar. La luz que penetra el espacio parece no reflejarse en la superficie que golpea. Siempre y cuando la exposición no sea directa, el vampiro puede dormir seguro en un espacio pequeño, como la parte trasera de la cabina de un camión bajo una sábana gruesa o la escalera de un sótano en un callejón cubierto de basura. Por alguna razón, esta habilidad no funciona si el Caitiff está despierto.

Aprender este Poder cuesta 15 puntos de Experiencia.

Apéndice II: Antitribu

«Nos dicen que recordemos la idea, no al hombre, porque los hombres fallan.
Los pueden atrapar, los pueden matar y olvidar. Pero 400 años después, una idea todavía puede cambiar el mundo.»

— Evey Hammond, *V de Vendetta*

Assamitas

Sonrío cuando oigo la palabra Antitribu. Es algo que perturba a los demás cuando lo ven. Esperan que yo sea un asesino de aspecto serio que sólo abre la boca para llenarla con la sangre duramente ganada de sus objetivos. En cierta forma, es una idea reconfortante. Una bestia inimaginable es más fácil de manejar que un adversario imaginable. Suelo meditar sobre la paradoja de que los Antitribu seamos nosotros porque hacemos lo que hemos hecho desde nuestro Abrazo. Estamos muertos, pero vivimos. Somos hombres, pero somos bestias. No estamos Vinculados y, aun así, somos a los que llaman exiliados.

Nosotros derramamos la sangre que permitió que el resto del Sabbat pudiese escurrirse de las cadenas de los Antediluvianos. No importa si fue por ideología, mercenarios contratos de sangre o venganza por el derramamiento de sangre de las cruzadas. Nuestras manos sostuvieron los cuchillos que cortaron gargantas por todo el mundo. Los fundadores de la Camarilla sabían que nosotros éramos la auténtica amenaza. ¿Por qué fuimos los únicos a los que maldijeron los brujos de Sangre? ¿Por qué no a aquéllos que mataron a sus Fundadores? Alamut fue descubierto, pero nunca estuvo en verdadero peligro. Fue un momento de debilidad que encadenó a nuestros hermanos con grilletes que los atan hasta esta misma noche.

Cómo escapamos a la maldición depende de dónde oigas la historia. Los Hechiceros dicen que se sacrificaron en gran número para asegurarse de que unos pocos no vieran encadenada su Sangre. Los Visires dicen que Haqim habló a los que eran dignos de ello en sus sueños diurnos, pronunciando poderosas palabras de protección que la Maldición de la Sangre no podría romper. Los Guerreros aseguran que tomaron un lugar de poder de las brujas y las forzaron a liberar a su pequeña banda de la maldición a cambio de matarlas rápidamente. El punto común de todas estas historias es que hubo quienes no se sometieron, quienes no se arrodillaron y ahora apoyan al Sabbat.

Los que no pertenecen a nuestra Sangre ven poca diferencia: nuestra lealtad es para con el Sabbat, no para con la cosa durmiente que nos dio nuestra Sangre. Estamos orgullosos de nuestra herencia y de los dones que Haqim nos dio, pero tememos que ahora esté del lado de sus corruptos hermanos y hermanas antes que del de sus hijos e hijas. En alguna oscura noche futura, se alzará como el resto, con una Ansia terrible y desconocida. Nos alzaremos contra todos ellos con hojas afiladas y los colmillos desnudos listos para beber sus dulcísimas almas cuando nos muestren a todos su indignidad. Sólo espero estar ahí en las noches en las que los demás caigan ante sus Chiquillos.

Muchos de nosotros pasamos de la adoración del ídolo caído de Haqim a la de aquél que le dio su Sangre. Caín es

el verdadero señor de la Sangre. Se ha enfrentado a dioses, ángeles y monstruos y ha resistido ante todos ellos. Haqim vio el camino y nos guió buena parte de él, pero su sueño está embarrado con sueños confusos y las manipulaciones de los Antediluvianos. Somos los Ángeles de Caín, mostramos a quienes tienen su Sangre cómo solía gobernar, sobrevivir y dominar su ira. Somos hermosos, terribles y le servimos únicamente a él, que es digno de comandar nuestro poder.

Nuestra dedicación a estos asuntos nos da derecho a cargos que requieren fe. Somos los paladines del Sabbat. Nuestras manadas son temidas por sus matanzas, cada miembro empuja a los demás a matar más enemigos y anegar las calles con su indigna Sangre. La Mano Negra puede ofrecer la membresía a los supervivientes para que ocupen su lugar como nuestra Sangre hizo en las primeras noches para guiar los propósitos del Sabbat. Espero ser reconocido alguna noche como Hulul, el miembro más Antiguo de la Sangre entre nuestras filas. Sé a quiénes escogería como mis Shakari para que me aconsejaran y sé hasta dónde desearía que mi ritual de destrucción tuviera lugar.

A pesar de nuestra reputación de fanáticos, quienes están bajo la maldición siguen siendo de nuestra Sangre. No nos hacemos la guerra unos a otros. Conocemos la presión que se sufre bajo un yugo injusto. Puede que ellos sirvan a Haqim, pero sirven a Caín al hacerlo. No nos rebajaríamos a patear a un perro amordazado. No repudiaríamos a un pariente porque está en prisión. Sabemos que si surge la oportunidad de deshacerse de sus grilletes, la aprovecharán. Nos regocijaremos cuando esos pocos lo hagan, y esperaremos pacientemente a que nuestros hermanos y hermanas sean libres de nuevo, igual que lo éramos en esas hermosas noches de agonía.

Brujah

No creas que los vampiros son inmortales. Aún hay cantidad de cosas ahí fuera que pueden matarte cada noche. Es por eso que juegan a todos esos juegos políticos. Esos bastardos saben, muy dentro de ellos, que una noche ya no estarán, así que necesitan hacerse con todo el poder e influencia que puedan mientras estén en posición de usarlos. Ven los fuegos y el amanecer y usan todo lo que pueden para proteger sus insignificantes reinos. Nosotros somos quienes destrozamos las barricadas para dejar entrar toda la luz posible. La única forma de que puedan sentir cuánto ardemos en nuestro interior cada noche es quemando su exterior durante unos minutos hasta que queden reducidos a cenizas. Vivimos cada noche como si fuera una eternidad.

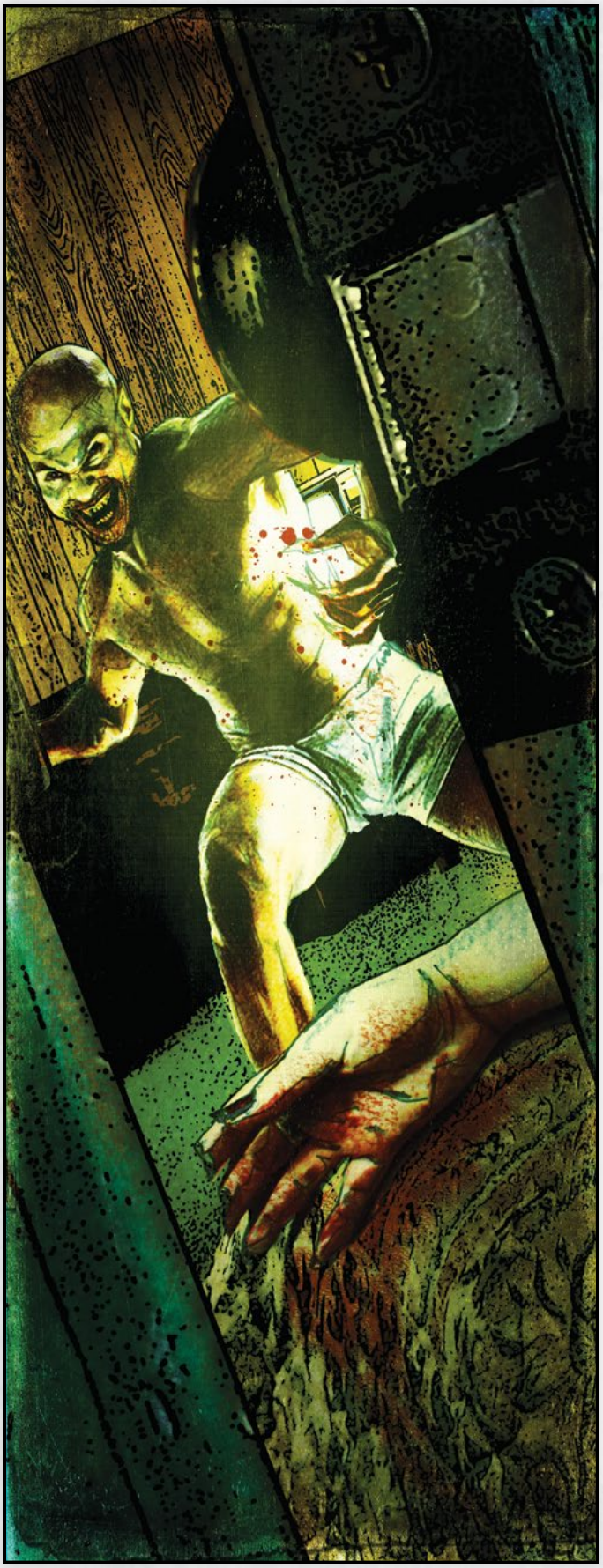
Hemos estado en el frente desde el principio. Somos el ardiente corazón del verdadero Movimiento Anarquista, no el pálido reflejo que robó nuestro nombre. Somos la furia que llevó a Troile a matar a su Sire. Mostramos al mundo que podía hacerse. Sostuvimos los viejos huesos de Lasombra y Tzimisce mientras sus Chiquillos les arrancaban ensangrentados trozos de carne y los dejaban secos. Sentimos el ardor del Frenesí y no nos contenemos. Cuando la Camarilla asusta a sus pequeños miembros con historias de terror sobre las atrocidades del Sabbat, es de nosotros de quien habla.

Demasiados Vástagos se escabullen en las sombras o arrojan miradas furtivas desde sus torres. Nosotros somos los gloriosos monstruos de las calles. ¿Por qué resistirse cuando la sangre te llama? Nosotros cabalgamos esa ola hasta la muerte, cubiertos de nuestra Sangre o de la que cualquiera que se cruce en nuestro camino. Somos la libertad de la moralidad humana, de la tiranía del pensamiento, del miedo a morir sin dejar huella en el mundo. Ardemos con fuerza para que el Sabbat pueda avanzar tras nuestro paso y asegurarse de que esas libertades pasan a las siguientes generaciones.

La Sangre que derramamos en nombre del Sabbat suele pertenecer a aquéllos que comparten nuestro nombre en la Camarilla. Esos pobres y crédulos estúpidos. Repentinamente ven su existencia amenazada y se alinean con el resto de "Vástagos". Aún sienten la pasión que arde brillantemente, pero es muy fácil hacer que riñan entre ellos en un aparcamiento en lugar de destrozar las estructuras de poder de las que hipócritamente tanto se lamentan. Ladran de forma salvaje al extremo de sus correas, pero aunque logren soltarse, rara vez saben qué hacer con toda esa agresividad reprimida. Son los perros que atrapan al coche que perseguían.

Has oído las historias sobre cómo inventamos a los "Cabezapalas". Entierra un puñado de Neonatos, mira cuáles salen a base de trepar y cuánto tiempo sobreviven. Como si el Abrazo fuera algo sagrado, joder. Es sólo otra de las tradiciones que hay que quemar y derribar, otra regla impuesta porque viejos vampiros tienen miedo de ser eclipsados y devorados. Somos depredadores que necesitan que nuestros jóvenes sean depredadores más crueles que nosotros. No hay tiempo para proteger a los Chiquillos y esperar a que decidan si realmente quieren ser vampiros. El fuego interior nunca arde tan brillantemente como en esa primera noche y necesitamos ver quiénes se aferran a esa sensación. Los que no puedan volver a tiempo a la superficie con sus propias manos serán derretidos por el Sol.

Los que aseguran ser los "verdaderos" miembros de nuestro Clan están aún más engañados. Son tristes peones de los Antiguos a los que buscamos destruir. Sus afirmaciones sólo existen para darles una sensación de propósito. Las mentiras que construyen les permiten acechar en los salones de poder del Sabbat. Pueden tener sus juegos de palabras y sus clubes secretos. Nuestras vidas son demasiado cortas y están demasiado llenas de propósito para preocuparse por el derecho a un nombre. Pasamos nues-



tras noches en las calles de ciudades vivas saboreando la Sangre de nuestros auténticos enemigos. Hasta que muestren ese verdadero poder que afirman poseer, tenemos mejores cosas que hacer.

¿Qué hay de los Anarquistas? Esos farsantes al menos saben dónde yace la verdadera lucha. Son terreno fértil para encontrar hermanos y hermanas para la causa, aunque su Sangre se remonte a otros Fundadores. Podemos hablar más libremente aquí, lejos de la opresión de la Camarilla y de los juegos de poder del Sabbat. Son nuestros hermanastros, no del todo listos para dejarse llevar, pero ciertamente dispuestos a prestar oídos (o una mano) cuando necesitamos buscar ayuda fuera de la manada.

Pero al final, son todo gilipolleces. Nada importa hasta que podamos quemarlo todo.

Gangrel

¿Por qué no me dices tú la diferencia? La mayoría de los Vástagos no la ven. Creen que todos somos colegas de los Lupinos y que vivimos en vertederos en los límites de la ciudad. Sólo nos llaman cuando hace falta destrozar algo para enviar un mensaje o porque necesitan asegurarse de que esté muerto. El Abrazo es un toque de atención que nos recuerda nuestra naturaleza animal al darnos dientes. La mayoría de los Vástagos tratan de reprimirlo o rechazarlo. Nosotros nos aferramos a ello como a un pariente largamente perdido. No es algo a lo que culpemos de nuestras desgracias. Es lo que siempre hemos sido. Es en lo que siempre nos convertimos.

Quienes escriben la historia adoran asegurar que somos los que lideramos dando ejemplo. Nosotros contamos las historias de sus temerosas investigaciones en nuestros territorios, a las que envían a sus indefensos hijos en la noche para que los acechemos y masacremos. La elección entre Clan y Antitribu fue falsa para nosotros. No nos importó ninguna de ambas. Se redujo a una decisión entre hacer las paces con nuestros vecinos y construir fortificaciones entre vuestros territorios. Los Gangrel del Sabbat incitan miedo, mientras que los de la Camarilla son tratados como animales sometidos que antaño fueron poderosos.

La diferencia yace en nuestra crueldad. Protegemos nuestros territorios con uñas y dientes. Si eso significa matar a una familia para señalar algo, nuestras manos se ensucian. La Bestia no será ignorada. Nos muestra la verdad de nuestro entorno. La naturaleza está llena de una realidad salvaje, y la noche no es diferente. La Camarilla teme la respuesta de la humanidad, pero ya han demostrado no ser vampiros dignos. Si no podemos

Una perspectiva desde fuera: Giovanni

Antes que nada, no hay nada parecido a un Giovanni Antitribu. Me duelen los oídos sólo de decirlo. Siempre habrá quienes estén disgustados con lo que les ha tocado y lloriqueen por ello. Se quejarán a cualquiera que les escuche, asegurarán que van a abandonar a la familia y tendrán una pataleta o dos para demostrar la seriedad de sus afirmaciones. Una de dos: o se les dan unos pocos años para calmarse y disculparse o se les invita a un encuentro para enfriar los ánimos y no vuelven a causar problemas a nadie. Es duro combatir a la Sangre. Ir contra el Clan significa ir contra la familia y no hay mucha gente que pueda hacerlo. Aún menos que puedan hacerlo durante mucho tiempo.

Por supuesto, que no nos hayamos inscrito en el Sabbat no quiere decir que no podamos hacer negocios. Ellos saben que tratamos con la Camarilla, y lo mismo pasa con la Camarilla. No hay vampiro que no tenga que hacer cosas malas para mantenerse en pie noche tras noche. Hasta los que tratan de ser quisquillosos con cómo se alimentan aún tienen que beber sangre de alguien. Al menos, el Sabbat pone su naturaleza monstruosa sobre la mesa, lo que hace más fácil actuar como si los respetásemos. Demasiados Vástagos de la Camarilla nos llaman Necromantes y nos *miran de esa forma*, aunque fueran ellos los que hicieron la Promesa en 1528.

Sí, hay muchos entre los nuestros que afirman que no quieren tratar con el Sabbat. Bien por ellos. Son los que podemos presentar a la Camarilla cada vez que se molestan al descubrir uno de nuestros arreglos. Entre tú y yo, los Giovanni que se enfurruñan por no querer meterse en la cama con el Sabbat son los mismos que hacen multitud de tratos con ellos de todas formas, gracias a intermediarios de la familia que no tienen problemas en hablar con los líderes de las manadas locales. Muchos han construido sus carreras vendiendo armas a las manadas Sabbat que buscaban destrozar el Elíseo de alguien o deslizando la localización del nuevo refugio del Príncipe bajo la puerta correcta.

Hay una razón por la que no nos importa ser vistos hablando con el Sabbat. Son geniales chivos expiatorios. Los tratos salen mal, las operaciones se tuercen y a veces alguien tiene que caer. Cualquiera de la Sangre sabe que podría tener que cumplir una condena o desayunar en una azotea para proteger nuestros intereses, pero muchas veces simplemente señalamos al Sabbat y todo el mundo hace la vista gorda. El Sabbat también lo espera. Probablemente ellos hicieron lo mismo en alguna otra parte y se dieron cuenta de que, si alguien busca pelea, ellos tienen para repartir.

Hay una gran y clara razón para meterse en la cama con el Sabbat: aportan un buen número de bajas. Las ciudades que luchan por conquistar tienen gran cantidad de muertos y en las que controlan no hay mucha diferencia. Los muertos significan fantasmas, y los fantasmas gran cantidad de almas frescas para los intereses de nuestra familia. No importa que el Clan los use de forma práctica o sólo los almacene para la Noche Eterna, nadie más los va a usar en breve.

vencer mediante crueldad y arrancar un precio en sangre por cazarnos, hemos fallado a la Bestia. Somos indignos de ella.

Todos los Gangrel hacemos lo mismo: cazamos. Para el Sabbat: cazamos enemigos, perseguimos traidores y acosamos víctimas en los oscuros espacios entre ciudades. El Sabbat nos deja hacerlo hasta el límite de nuestras habilidades. No vestimos una sonrisa humana ni nos emperifollamos para tomar el té. Nuestros extraños rasgos hacen difícil beber sangre de forma educada. Dejamos eso para los Clanes que disfrutan de esa clase de cosas. Si algo nos amenaza, lo matamos. Puede ser una muerte lenta y tranquila o una desagradable en la que la pared termina más llena de sangre que nuestra boca, pero inevitablemente termina con alguien que no volverá la noche siguiente.

En la oscuridad de una carretera solitaria, la diferencia entre Gangrel y Antitribu es difícil de determinar. A los Gangrel Rurales les encanta poner trampas para atraer a su presa. Un motel a kilómetros de la ciudad. Un restaurante de carretera donde nadie está comiendo. La humanidad ha suprimido sus instintos básicos durante tanto tiempo que es muy fácil meterlos en tu salón antes de cerrar la puerta. Creen que pueden protegerse con *smartphones*, GPS y puntuaciones en Yelp. No se dan cuenta lo difícil que es marcar 911 cuando un Gangrel ya se ha comido sus dedos.

Las ciudades no carecen de lugares oscuros; mira las viejas fábricas, los centros comerciales abandonados y los edificios desmantelados y verás los ojos brillantes de nuestras manadas. Hemos sabido cuán pequeña era la luz arro-

jada por los fuegos de la civilización desde que llegamos a Grecia. Adaptamos nuestra apariencia para que encaje con nuestro entorno como cualquier otro depredador precavido. Mientras los Gangrel que yerran entre los desechos comienzan a parecerse a lobos y águilas cada vez que se abandonan a la Bestia, los de nidos urbanos se parecen más a ratas y arañas. Nuestra apariencia monstruosa es sólo una herramienta evolutiva más. Los segundos que la presa gasta preguntándose qué cojones es esa cosa son segundos que usamos para acercarnos y matar.

No te confundas; si has enfadado a un Gangrel, tus noches están contadas. Nuestros primos de la Camarilla pueden llevar una correa, pero si se escapan de ella, pueden ser igual de feroces. Son los otros únicos Vástagos a los que podemos respetar como depredadores. Todos los demás vampiros son depredadores o presas. Los depredadores deben ser evitados cuando tienen constancia de ti y eliminados si tienes ventaja. Las presas deben ser consumidas. Puedes jugar con ellas si quieres, pero siempre sé decidido cuando llegue el momento de ponerle fin. Los otros Gangrel aún comprenden esto, aunque hayan decidido permanecer con quienes les deniegan su amor por la Bestia.

Lasombra

De acuerdo, te diré lo que quieres saber. Es decir, ya sabes lo que soy. Has hecho todo ese trabajo para desacreditar mi reivindicación de pertenecer a un linaje Ventrue. Quieres saber por qué lo hice. Por qué ninguno de nosotros lo hace. Te lo diré antes de que me mates, porque si se lo dices a alguien estaré muerto igualmente. El Sabbat vendrá a por mí y tu Príncipe encontrará una excusa para echarme la culpa por uno de sus fallos y sacarme de la ciudad. Si te digo por qué, al menos conoceré a alguien que comprende por qué me volví contra mi Clan.

No nos gusta usar el término Antitribu. La mayoría de nosotros quiere atraer la menor atención posible. Gritar nuestro estatus sólo generaría problemas. A pesar de lo que al Clan le gustaría que creyeses, no todo el mundo estaba de acuerdo con el plan de Gratiano para matar a nuestro Fundador. Algunos hasta consideran a Montano, el Chiquillo de Lasombra que luchó contra los fundadores del Sabbat, el líder de nuestra facción. Para nada es así. Sólo queremos que nos dejen en paz, sin el peso del liderazgo o la sensación de que debemos mirar constantemente a nuestra espalda.

Durante una de sus lecciones sobre la historia vampírica que duraban noches enteras, mi Sire me dijo que nuestro Clan inventó el término Antitribu. No sé si es cierto; me dijo que los Lasombra eran responsables de muchas cosas, hasta el punto de asegurar que inventamos la televisión y Abrazamos a Albert Einstein. Pero tenía algo que... No podría comprender por qué mirarías a tu Sire y pensarías que es tu enemigo. Nada de lo que ella decía tenía sentido. Quizás lo tenía hace siglos, cuando el Sabbat acababa de nacer, pero lleva existiendo tanto tiempo como la Camarilla. ¿Cómo no pudieron ver que era igual de malo, peor incluso? Mi Sire y yo tuvimos... un desacuerdo. Espero que el Arzobispo creyese que el fuego nos reclamó a ambos.

Muchos de los Lasombra que se marchan lo hacen como reacción al descubrir la historia de nuestro Clan. Aún quedan unos pocos opositores que se pusieron de parte de Montano en los viejos días, pero están muy bien escondidos. La mayoría no puede reconciliar lo que el Sabbat dice con lo que hace. A pesar de combatir contra la Jyhad durante cinco siglos, no ha encontrado a ningún otro Fundador que arrojar a la luz. Unos pocos Lasombra a este lado del muro siempre se han preguntado si el vampiro al que Gratiano destruyó fue en verdad nuestro Fundador.

Aún más raros y mortíferos son los Lasombra que piensan que el Sabbat ha perdido su camino. Estos radicales piensan que Gratiano merece un levantamiento igual al que sufrió nuestro Fundador. Juegan un juego peligroso al tratar de reclamar el Clan de las manos de los Lasombra del Sabbat. Esconderse de los maestros de la oscuridad en las sombras es muy difícil. Estos Vástagos golpean no sólo a su Clan, sino a toda la Secta que controla. Si no tienen cuidado, con suerte tomarán a tantos como puedan al tiempo que son contundentemente destruidos como ejemplo para cualquiera que pudiera levantarse contra los Lasombra.

Hay más de nosotros en la Camarilla de lo que creerías, pero no los suficientes para darse apoyo. Muchos pretendemos ser miembros de otros Clanes. Otros no se preocupan de mencionar a qué linaje pertenecen, pero hacen todo lo que pueden para evitar las habitaciones con grandes espejos. Los Lasombra que tratan de existir fuera de cualquiera de las grandes Sectas suelen tener contactos en ambas que pueden usar para ocultar su linaje. Tener a un Tremere dispuesto a mentir sobre los test de linaje es un regalo que todos nosotros deseamos.

Los Lasombra del Sabbat no descansan a la hora de perseguirnos. Probablemente, podrías entregarme a uno de sus líderes y lograr un bonito puesto para ti. He visto tender toda clase de trampas para Lasombra que no son parte del Sabbat. He visto ofrecer amnistía y realizar un cruel asesinato. He visto a Príncipes de la Camarilla proclamar falsos linajes para justificar Cazas de Sangre. He visto encuentros supuestamente organizados por el propio Montano terminar con terribles explosiones. Quiero que pienses en eso una vez te marches de aquí. A los Lasombra del Sabbat les gusta asegurar que no existimos. Si tú afirmas haberte encontrado con uno de nosotros, ¿cuánto tiempo pasará antes de que vengan a buscarte?



Malkavian

¿Qué importancia tiene un nombre? Somos los mismos que los que hay al otro lado de esta división política. Todos estamos hechos de huesos de hierro, músculos de alambre de espino y carne antinatural. Si nos enfrentamos a todo lo que ellos creen, ¿no nos hace eso irremediablemente cuerdos? Somos parangones del frío pensamiento racional y nos conocen por nuestras calmadas experiencias en esta no-vida. Aun así, menciona tu Clan a otro miembro del Sabbat y te mirará con curiosidad, esperando que trates de arrancarte tus propios dedos a mordiscos. Lo que es ridículo. Es fácil hacerse con los dedos de otra gente.

Cuando Mamá y Papá se separaron se habló mucho de quién terminaría viviendo con quién. La Camarilla estaba llena de Vástagos que necesitaban nuestra ayuda, así que muchos negaron la verdad andando por la noche con los ojos cerrados. El Sabbat está ciego ante su propio camino, pero su revoloteo es tremendamente entretenido. Toda la división se debió a un desacuerdo por las locas historias acerca de los Fundadores de Clan en las que los Cainitas creían. A algunos no nos preocupó, queríamos hacerlas más locas. Me refiero a las historias, aunque hacer más locas las historias empujó al Sabbat a cosas más extremas, lo que nos hizo volver aún más locas las historias, lo que convirtió todo en esta rueda de hámster apocalíptica. Seguimos acelerando disparados hacia la Gehenna. Quizás Malkav convierta en realidad las historias más locas como regalo.

Fue gracias a la querida Vasantasena. No sólo vio la verdad de los hilos, sino que también se aseguró de que, sin importar quién ganara, hubiera hijos en el bando ganador. Se posicionó con el Sabbat y se llevó a los más rotos consigo. Nunca habríamos sobrevivido en la sociedad de torturada urbanidad de la Camarilla. Aquí medramos como malas hierbas. Usamos las entrañas de cada delicada flor aplastada en nuestras manos para manchar la verdad con letras irregulares. Puede que gritemos, pero vigila cuando llegamos tranquilamente a una reunión de manadas. Todo el mundo nos presta atención.

Su mayor don fue mantener viva en cada uno de nosotros la bendición de Malkav. El resto del Sabbat dice que es una "Disciplina", pero es una línea directa con el oído de Malkav. Aquí, como parte de esta organización dedicada a quemar a los Fundadores, yace la conexión más directa con los terribles sueños y nauseabundas revelaciones. Una conexión que seguirá existiendo incluso si Malkav y todos sus hermanos y hermanas son arrancados del suelo como malas hierbas. Portamos pruebas de su existencia en nuestra propia Sangre y la transmitimos a otros no hace mucho.

¿Somos perros rabiosos que el Sabbat mantiene cerca para soltarnos contra sus enemigos? Si somos tan peligrosos que necesitamos que nos mantengan en jaulas, colgados bocabajo de cadenas, ¿por qué nos mantienen cerca? Nos hemos protegido de los susurros de los Antiguos al destrozar el asunto ofensivo con dedos sangrientos. Corremos tanto y tan deprisa como podemos hacia el objetivo original del Sabbat. Si realmente tenemos puesta una correa, tiramos de toda la revolución con nuestros dientes. Con nuestro ejemplo, mostramos a los demás cómo de hermosa es la libertad. Libres de la cordura. Libres de la moralidad. Libres de la humanidad.

Quienes no comprenden los sutiles matices de las cosas, suelen distinguirnos por los casos más extremos en lo que respecta a la Debilidad de nuestra Sangre. Los Malkavian de la Camarilla pueden ser presentables de forma ocasional, pero los Antitribu te arrancarán la cara a mordiscos si estáis en la misma habitación. Sin embargo, todos queremos ver el mundo como es realmente. A los domados les gusta jugar a juegos y diseñar máquinas extraordinarias con mecanismos que les llevan hasta el punto de la revelación. Nosotros preferimos lanzarte a través del espejo y esperar que sobrevivas a la caída.

Así que, si nosotros somos los continuadores de línea de Sangre original, los que tienen un ancestral Antiguo vigilándolos y los que protegen un poder único que graciosamente hemos transmitido a nuestros inferiores, ¿cómo es que a nosotros nos llaman Antitribu y son ellos los que se envuelven en los amorosos brazos de nuestro padre Malkav? Cualquiera que crea que no tenemos sentido del humor debería ver cómo reaccionamos a esa pregunta en persona.

Nosferatu

Mi parte favorita de la noche es *esa* mirada. Ya sabes, esa *mirada* cuando el retorcido amasijo de carne y huesos comienza a hablar. La gente salta. Hasta el más duro y cruel líder de manada justo después de un ataque se sobresalta ante mi cara. Los Antiguos que llevan siglos muertos abren sus ojos cuando ven el color de mis lenguas. Esa arcada refleja, casi olvidada tras años de no-vida, se dispara cuando me acicalo. Quizás hubiera tenido que ser un Toreador, porque me gusta aparentar. Por supuesto, cuando le digo eso a los Toreador que me contratan, su reacción es la mejor de todas.

Cada Nosferatu ha oído una versión diferente de la historia. Nuestro Fundador hizo algo mal. Mató a Caín, fue el primer Diabolista. Fue la Bestia que devoró Cartago. He oído algunas de ésas, y me he inventado algunas de ellas. A veces, cuando soy anfitrión de alguna fiesta de trabajo, doy un premio por la mejor historia y semanas después la vendo como una auténtica verdad a alguien que no asistió. Cuando oigas una gran historia como ésa, tienes que preguntarte, ¿me la creo? Los que no se unieron a la Camarilla. Los que sí se unieron al Sabbat. No está tan claro como lo estaba antes pero ¿qué lo está?

Ésa es la gran diferencia entre nosotros y los demás Nosferatu. Estamos ahí para encontrar a nuestro Fundador antes de que lo que fuera que hiciese vuelva para atraparnos. Sabemos que ha estado cubriendo su verrugoso culo durante miles de años, ocultándose en algún oscuro túnel en alguna parte. Algunos de los nuestros cavan demasiado profundamente en la tierra y rara vez vuelven. Quizás lo vieron y descubrieron la verdad. Quizás él se los comió como si fueran insectos. La cosa es que sabemos que los Antediluvianos son reales. El nuestro nos ha estado jodiendo desde que nos dio nuestro nombre y se llevó todo lo demás.

Mientras tanto, lo que hacemos por el Sabbat no es muy diferente de lo que los Nosferatu de la Camarilla hacen por la Torre de Marfil. Escuchamos. Después pasamos la información a la gente que la necesita. Las manadas de guerra necesitan saber adónde ir. Los Obispos necesitan saber qué ciudades están listas para ser tomadas. Nosotros ponemos el detonador para todas las grandes explosiones que son la tarjeta de presentación del Sabbat. También nos aseguramos de que todo el mundo esté en la misma onda cuando todas las facciones dentro del Sabbat quieren la gloria de morir por Caín. Únicamente nos aseguramos de que nos paguen por adelantado.

Puede que tengamos una de las relaciones más cordiales con nuestra otra mitad. Hacemos el mismo trabajo, tenemos la misma actitud y el parecido familiar es obvio. Lo único que realmente resulta molesto es que a ellos les gusta cubrirse como si fueran momias y cadáveres. Cuando les da la luz se escabullen como cucarachas o ratas. A nosotros nos gusta estar en la superficie. El Sabbat trata de no ocultar lo que Caín nos dio. Nos gusta nuestro aspecto. Podemos compartir las sombras con los mejores de ellos, pero cuando es el momento de hablar cara a cara, también podrían divertirse un poco.

Nuestro respeto mutuo significa que no nos andamos con mierda unos con otros. Creo que puedo decir sin problema que no todos los que me contratan trabajan para la misma organización. A veces la gente te paga para que les digas lo que quieren oír. Hago todo lo que puedo para ser preciso, pero nunca puedes estar seguro al 100%. Sin embargo, si alguien del Clan viene y habla conmigo, voy a estar jodidamente seguro de que lo que digo es verdad. Y espero lo mismo a cambio.

Hay una palabra que hará que cualquier Nosferatu que la oiga agudice el oído. Y normalmente se escabulla tan rápido como pueda. Nictuku. Dondequiera que uno de nosotros comienza a hablar sobre ello... ellos... ¿él? Lo que sea. Es una clara señal para poner fin a la conversación. Porque cuando una de esas cosas aparece, nuestras madri-

gueras comienzan a vaciarse. Nadie sabe realmente si es porque todo el mundo se esconde bajo tierra o porque los ponen bajo tierra. Pero, si son reales, y creemos que lo son, nos odian en extremo.

Pander

No es mucho, pero es un nombre. Somos uno de los pocos grupos del Sabbat que no se define a sí mismo como "no los otros tipos". Se trata, principalmente, de los dos Clanes fundadores y nosotros, lo que no es decir mucho. No todo el mundo recuerda eso y piensa que somos alguna clase de piojosos Caitiff. Les hemos enseñado por qué ése es un terrible error. Somos Pander, y luchamos por ese nombre. Puede que no tengamos el linaje o la mitología que tienen los Clanes, pero hemos enseñado al Sabbat que aún hay gente dispuesta a luchar y morir por lo que cree.

Mucha gente luchó por sus derechos en los años 50. Nuestro homónimo, Joseph Pander, lideró nuestra lucha. Se cansó de que los demás Antitribu nos mangoneasen y nos organizó contra las facciones del Sabbat que nos estaban poniendo las cosas difíciles. ¿Éramos peones en una lucha mayor? Quizás. Pero nos hicimos este nombre derribando a los que se opusieron a nuestra meta de mejorar nuestra posición en la no-vida. Los Tzimisce y los Lasombra nos apoyaron al final, y aquí estamos hoy, como miembros de pleno derecho del Sabbat.

Por desgracia, obtenemos los trabajos más duros en las ciudades del Sabbat. Si un líder de manada no puede conseguir a un novato que lo haga, nos llama a nosotros. Nos deshacemos de cadáveres, rastreamos espías y nos aseguramos de que los Cainitas vayan a donde se supone que están yendo. No suelen llamarnos para luchar en primera línea, pero no somos flojos. Cuando nos presionan demasiado, no tenemos problema en retomar el asunto justo donde Joseph Pander lo dejó cuando obtuvimos nuestro nombre. El Sabbat lo olvida de cuando en cuando, así que se lo recordamos con unas cuantas narices partidas y ventanas rotas.

Algo que dificulta las cosas es cómo nos definimos. No somos un Clan porque nuestra Sangre no lleva existiendo el tiempo suficiente para adquirir Poderes o Debilidades específicos. No somos una Línea de Sangre porque aún estamos abiertos a cualquiera que se sienta abandonado, haya sido expulsado o crea en las ideas del Sabbat sin saber adónde conduce su Sangre. Y no somos una Secta porque no tenemos unas metas políticas. Quiero decir, sí, Joseph tiene mano para la política, sin él no seríamos lo que somos, pero sólo llevamos décadas tramando, no siglos.



Somos algo distinto a todos ellos. Algunas noches me gusta pensar que somos algo mejor. Somos descastados tanto dentro como fuera del Sabbat. Los Caitiff lo tienen difícil. No saben de nosotros a menos que les hagamos llegar el mensaje, pero cuando lo descubren, tienen esa mirada en los ojos. Rara vez la tienen a menos que el mensaje llegue a ellos. La Camarilla no les dice mucho de su estructura. Sin duda, no les va a hablar de cómo se levantaron los Pander en el Sabbat y se hicieron con algo suyo por sí mismos. El truco es saber qué Caitiff escuchará y cuál te venderá para tratar de hacer su existencia en una ciudad de la Camarilla un poco más fácil.

Todos los Pander dicen que se han encontrado con Papa Joe alguna vez. Yo sé que lo hice. Pensaba que sería más alto. Se sentó encorvado en un bar de la ciudad. estaba haciendo comprobaciones con los Ducti locales para asegurarse de que no nos estaban dando demasiados problemas. Me dio un buen consejo. Me dijo que aprendiese tantas Disciplinas como pudiera. Me dio la mano y la sentí... cálida. No sé cómo lo hizo o si sabía que lo estaba haciendo, pero me hizo sentir bien. Fue un apretón firme, fuerte por parte de alguien que sabía exactamente qué es en este mundo. Incluso si es alguien que pasa sus noches haciendo que le partan la nariz porque está harto de aguantar mierda vampírica.

Ravnos

Muchos de los nuestros se aferran a las ciudades como niños llorando de miedo. Esperan que un hombre lobo los destroce nada más poner un pie fuera de la ciudad. Les preocupa que su coche se rompa y tener que pasar el día en el maletero. Ambas cosas me han pasado y he vivido para contarlo. Cambio la historia dependiendo de quién me escuche. Renazco en cada pueblo. Aquí soy un contratista con un camión lleno de herramientas. En el pueblo anterior era un joven informático inconformista en busca de inversores. Los Ravnos mueren cada noche y cada noche renacen como algo nuevo. Los Antitribu descartamos estas identidades como flores muertas que se adecúan a nuestros deseos.

Nos unimos al Sabbat porque nos ofreció lo que la Camarilla no hizo: libertad. Nuestra Sangre busca la verdad tras las ilusiones, pero los demás Ravnos suelen envolverse en filosofía demasiado a menudo. Permanecieron fuera del conflicto porque estaban demasiado ocupados contemplando sus ombligos y su paradoja. El Sabbat ofreció una oportunidad de recorrer el mundo, ver mentiras de todo tipo y condición. Era una oferta tentadora desde el principio. Nos distinguimos de los instigadores y revolucionarios que exigen las cabezas de los Antiguos. Es demasiado divertido ver a jóvenes Cainitas convertirse en lo que desdeñan.

Nuestras ansias viajeras nos hacen buenos mensajeros entre ciudades. Los vampiros se adaptan despacio a las tecnologías modernas. Aún hay algunos que se comunican con cartas selladas y viejos códigos. Los artefactos místicos no son el tipo de cosas que uno confía a la oficina de correos. También se nos suele pedir que exploremos zonas desconocidas para el Sabbat. Descubrimos a qué ciudades podemos expandirnos y qué baluartes de la Camarilla son buenos objetivos para ataques rápidos. Esto nos hace valiosos para la Secta y nos permite seguir en el camino todo lo posible.

La exploración es nuestra segunda naturaleza debido a nuestra Sangre. No nos asentamos en una ciudad con nuestro estatus Antitribu llenándonos el pecho. Sabemos que para los demás, todos los Ravnos nos parecemos. Somos vagabundos y nómadas que merecen poca atención. No estamos interesados en pavonearnos en nombre del Sabbat. Muchos de los demás Cainitas ya lo hacen muy bien. A nosotros nos encantan las nuevas experiencias, especialmente las raras que proporciona el Sabbat, pero no solemos ser los que cavan tumbas o prenden fuego al Elíseo.

Esta libertad para explorar se extiende también a nuestro interior. Muchos Ravnos siguen una de las Sendas de la Paradoja para mantener a raya a la Bestia. ¡Tan dogmática solución para una cuestión vital de la existencia! Si vamos a buscar las ilusiones del mundo, ¿no deberían ser los sistemas de creencias parte de esa exploración? Al menos, es una prueba de fe que deberíamos tener. Y para esos hermanos y hermanas que ahora siguen una de las Sendas del Sabbat, quizás hayamos descubierto algo que los demás aún han de descubrir.

De cualquier forma, normalmente usamos la confusión de la gente en nuestro propio beneficio. Si una ciudad es hostil a los Ravnos, resaltamos las diferencias entre nosotros. Ellos son los problemáticos, no nosotros. Nosotros no jugamos a todos esos estúpidos juegos, pero en una ciudad a la que le gustan los Ravnos, tranquilamente dejamos pasar lo de Antitribu y montamos un espectáculo abrazando a nuestros largo tiempo perdidos compañeros de Clan. Un pequeño secreto: los Ravnos hacen exactamente lo mismo con nosotros. He visto a una Ravnos convencer a un Primogénito de que su gemela malvada Antitribu era a quien había que culpar por las cosas que ella había hecho. Incluso logró que el viejo idiota le pidiera disculpas.

Cuando nos encontramos con nuestros hermanos de Sangre, los saludamos y pasamos de largo. A veces, pasamos unas horas poniéndonos al día con familiares, amigos y enemigos. Hay una distancia cortés entre nosotros que rara vez se vuelve violenta. Ellos creen que podrían darnos lo que consideran redención, mientras que nosotros podemos hablar con claridad a aquéllos en los márgenes que dudan de su lugar en el Clan. Hablar de las cosas que hemos visto es la mejor forma de empujar a otro Ravnos a la libertad. Podrían estar pasándoselo muy bien si tan sólo se lo permitieran a sí mis-

mos. Podrían experimentar cosas que no pueden hacer en ninguna otra parte. La mayor ilusión de todos ellos es la que les hace creer que pueden ser mucho más.

Serpientes de la Luz

Cada vez que un animal quiere asustar a otro, sisea. Nada representa ese miedo primario como el sonido de la serpiente antes de atacar. Los Seguidores de Set han adorado la personificación de la serpiente durante miles de años. Aseguran que su señor es el primero entre iguales, mayor que Caín, mayor que todos los vampiros que dieron su nombre y su Sangre a los Clanes. Nosotros tomamos nuestro nombre de lo que ellos temen, la sencilla cosa que más los hiere. Cada vez que lo dicen, recuerdan todas las mentiras de las que se han rodeado.

Aunque estamos agradecimos por los dones de nuestro Fundador, no necesitamos enmascarar nuestro respeto en más elementos mitológicos de los que ya hay. Somos los Chiquillos de un poderoso Antiguo con miles de años. No necesitamos exagerar y decir que es la raíz de toda la oscuridad, el verdadero creador de los vampiros o construir templos para ilustrar su poder. Los Setitas hacen audaces afirmaciones para espantar al Sabbat, tratando de convencernos de que sería aplastado con gran facilidad si ellos quisieran. Nosotros sabemos la verdad. A nuestras manos, un día encontrará la luz.

Estamos unidos no sólo por Sangre con los Setitas, sino también por nuestras lenguas serpentinas. Ellos cuentan mentiras sobre la influencia de todo su Clan. Dicen que Set era un dios con un sitio al lado de Ra, Isis y el resto de los mitos egipcios. Nosotros contamos mentiras sobre nuestro linaje y afirmamos descender de cualquier vampiro, *loa* u otro ser que nos conceda mayor poder en ese momento. Los Setitas seducen, tentan y traicionan para ofrecer esos premios a su oscuro dios Set. Nosotros seducimos, tentamos y traicionamos para deshacernos de los vampiros más débiles. Nuestros medios son similares, pero nuestros fines no podrían ser más distintos.

Nuestro tiempo dentro del Sabbat, comparado con el de la mayoría de los demás Clanes, es un instante. Comenzamos en lo que se llamaba las Indias Occidentales y medramos durante cientos de años. Los eruditos foráneos afirman que nuestros Antiguos vinieron en barcos de esclavos africanos. No fue hasta que el Sabbat se expandió a la zona cuando comenzamos a florecer como miembros de la Secta. Los Setitas trataron de reclamarnos y prohibirnos hablar con los emisarios del Sabbat. Nosotros nos carcajeamos y los mandamos de vuelta a sus jardines de África.

Haití sigue siendo nuestro jardín. Aunque, como parte de la Espada de Caín, hemos extendido nuestra lucha por todo el mundo, somos parte de la isla. Nuestro fundador yace allí en alguna parte, enterrado y listo para volver algún día, cuando sea el momento de destruir las mentiras de los Setitas de una vez por todas. Tomaremos sus templos, sus cárteles y devoraremos a Set en un banquete como ningún otro. Reivindicamos nuestro propio nombre porque un día seremos los únicos miembros que quedarán de nuestro linaje.

No somos los únicos hijos de Set con una fuerte conexión con un fundador más abajo en la línea de sangre. Quienes afirman que Damballah fue su creador están mucho más cerca de nosotros que los Setitas que dicen que todo el Clan es suyo. Cualquiera que indague en nuestro pasado encuentra fuertes conexiones entre Damballah y el primer Cainita que puso un pie en Haití. Las Serpientes de la Luz que manifiestan su necesidad de hablar con los espíritus cada noche en lugar de nuestra afinidad por la oscuridad son vistas como bendecidas por los *loa*. Son incluso más apreciadas que los Vástagos de pelo rojo Abrazados en nuestras filas.

Debido a nuestra conexión con los *loa*, el Sabbat nos mantiene cerca por nuestra habilidades místicas. Los demás Clanes que reclaman tales habilidades como su punto fuerte envían a los rechazados y los herejes al Sabbat. Nosotros hablamos con los espíritus del mundo para proporcionar consejos y perspectivas de las que nuestra Secta suele carecer. Hay sabiduría en lo que vive en la oscuridad, sabiduría que nosotros podemos recuperar.

Toreador

Como artista, puedo decirte que mi propósito es extraer una respuesta emocional a través de mi trabajo. Cuando la mayoría de la gente oye ese término, piensan en emociones positivas, como alegría o felicidad. Cosas que pueden obtener encargando un cuadro a las dos de la madrugada. Las emociones reales, la pasión real, no fluyen en esos patrones tan fácilmente diseñados. Nosotros somos artistas liberados de tales definiciones. La Camarilla suprime la verdad y censura mi arte. Yo pinto terror. Esculpo agonía. Aquí los demás comprenden lo que trato de decir ya sea con una brocha, una cuchilla o un poco de ambas.

Los Lasombra y los Tzimisce fueron el ruido y la furia que alumbraron el Sabbat, pero fue nuestra atención al detalle la que lo convirtió en una empresa con continuidad en el tiempo. Los revolucionarios tienen un magnetismo básico, pero nosotros fuimos quienes estructuramos las creencias fundamentales, determinamos cómo llamar a todos los que ostentaban el poder y dimos un cierto toque prohibido a los rituales que se ha vuelto legendario. Todo el mundo tenía sus propias ideas sobre qué hacer, y nosotros las juntamos para hacer esa mezcla memorable.

En las noches actuales, solemos terminar siendo la cara que el Sabbat presenta a los mortales. Los aplacamos con palabras edulcoradas, pero dejamos lo suficiente sin decir para mantenerlos intrigados. También identificamos a la gente importante de una ciudad que necesitamos poner bajo nuestro control. Si los Brujah son un mazo salvaje, nosotros somos el escalpelo del Destripador. Somos la prueba de que morir no significa dejar de vivir. Para la mayoría de nosotros, es realmente una oportunidad de abrazar quién eres en realidad. ¿Un juego de palabras? No seas torpe. Los juegos de palabras son para los Malkavian vagos y los Toreador de los 50.

Los Toreador convencionales pasan mucho tiempo tratando de obtener una reacción emocional en sí mismos. Su arte es para su propio beneficio, y su ceguera para ver esto es su debilidad. Hay un mundo enorme y negro ahí fuera listo para aterrorizar e inspirar, y todo lo que ellos pueden hacer es mirar en el espejo o fotografías del Sol y pintar mientras lloran con violencia. ¿Quién quiere mirar un muro de ladrillo hasta el amanecer cuando la verdadera belleza está en el reflejo de una luz eléctrica en la sangre derramada? Nuestra condición nos da medios interesantes con los que trabajar. Los Tzimisce tienen ventaja a la hora de esculpir, pero ¿has visto *Generación Secta* de Dario? Usó fluidos corporales sobre un lienzo como pocos que yo haya visto.

Ésa es la principal diferencia entre nuestros padres y nosotros. Los Toreador de la Camarilla vuelven la vista y tratan de aferrarse a todo su pasado. Es algo triste. Los verdaderos artistas necesitan crecer y hacer nuevas cosas. Nadie quieren ver a una banda lanzar el mismo álbum una y otra vez. Nosotros realmente no odiamos a nuestros hermanos de la Camarilla. Puede ser divertido invitar a la mayoría de ellos a algunos de nuestros eventos menos radicales. De cuando en cuando, uno de ellos incluso tiene una epifanía de decadencia y mira hacia adelante, a la oscuridad, en lugar de entornar los ojos hacia la luz.

También aplicamos nuestro conocimiento artístico a unas cuantas ideas modernas. No es coincidencia que muchos Sabbat tengan tatuajes, *piercings* y otras modificaciones corporales. Se requiere tiempo, esfuerzo y Sangre para mantener estas cosas tras el Abrazo. Colaboramos con nuestros hermanos y hermanas Tzimisce para crear un código; ciertas modificaciones en ciertos sitios significan cosas para el ojo entrenado. Cambiar el lugar de un *piercing* puede indicar a una manada un nuevo lugar de encuentro, mientras que un nuevo tatuaje significa que algo doloroso se aproxima a la ciudad.

Ahora mismo, las "madrigueras de conejo" son populares entre los Antitribu que marcan tendencia. Es esa cosa en la que organizas una fiesta *underground* y dejas pistas por toda la ciudad para llegar hasta allí. Excepto que dejas dos tipos de pistas; unas para Cainitas que quieras que asistan como invitados y otras para el ganado que quieres que asista como comida. O a veces un tipo lleva a la fiesta y el otro a una manada de guerra hambrienta que busca la ocasión de preparar una emboscada, lo que no es más que otro tipo de fiesta.

Tremere

¿Cómo es ser lo peor del mundo? Dependiendo de a quién preguntes, somos traidores, Infernalistas, agentes dobles, triples o monstruos que nos autodenominamos educadamente vampiros. Somos bastardos cubiertos de salsa especial de bastardo que no merecen pasar un segundo más en el espinoso abrazo del Sabbat. No estamos más que a unos meros segundos de delatar a los demás a la Camarilla, usando nuestros poderes secretos de magos de Sangre para provocar un gran contratiempo o traer a nuestros buenos colegas, los Señores del Infierno, para que agüen la fiesta de todo el mundo meándolos con orina con olor a azufre.

Para comprender por qué nos unimos al Sabbat tienes que entender que, para empezar, llegamos un poco tarde. Los Tremere han existido desde hace menos de un milenio. No tienen el misterio de una existencia atemporal y los lazos de Sangre directos con Caín que algunos de los demás Clanes sí tienen. Tuvieron que recuperar un montón de terreno perdido muy rápido, así que a algunos nos llevó unos cientos de años terminar hartos de sus normas y reglas. También puede que nos inspirasen los tiempos. En el siglo XVIII, mucha gente dejaba el Viejo Mundo por el Nuevo porque estaban cansados de la gente en el poder. Así que nosotros empaquetamos todos los secretos Tremere que pudimos y salimos de Viena como alma que lleva el diablo.

A pesar de lo que los Tremere quieren creer, ellos no fueron los primeros que tuvieron la brillante idea de mezclar magia y Sangre vampírica. Nosotros tomamos lo que podemos de todas esas otras tradiciones y lo sincretizamos en Taumaturgia que todo el mundo puede usar. Algunos de los Clanes se molestan mucho cuando empiezas a meterte en ese territorio. Esa sed de saber nos da nuestra terrible reputación. Profanamos miles de años de Magia de Sangre secreta para nuestros propios propósitos, los cuales, por alguna razón, son más malvados que los del grupo original.

Los Tremere tienen la ventaja de encerrar la Taumaturgia en sus Capillas y no dejar que nadie más juegue con sus juguetes. Ahí es donde diferimos de Viena. Nosotros existimos sólo porque podemos producir. Hay partes del Sabbat que nos son abiertamente hostiles. Sólo podemos permanecer en el club si convencemos a los demás miembros de que valemos la pena. Eso significa dejar de lado los trucos que aprendimos en nuestras Capillas, pero no simplemente repartir el inventario. Hay cosas que tomamos en su día que aún no hemos compartido.

Una vez el saco de trucos esté vacío, los Tzimisce tendrán una gran ventaja para empujarnos a la fría y solitaria noche. Eso es por lo que descubrir nuevas Sendas de Taumaturgia significa tanto para nosotros. Los nuevos descubrimientos nos permiten guardar parte del viejo material para las vacas flacas.

La mayoría de los demás Clanes simplemente no se llevan bien con sus Antitribu. Nosotros somos los únicos que molestamos tanto a nuestro Clan que éste nos puso una marca indeleble. Sin ninguna duda, ellos pueden verla, pero los demás Cainitas con hechicerías en su Sangre también pueden verla a veces. Los Tremere adoran arrojar maldiciones de Sangre sobre los Clanes a los que odian, y nosotros somos el número uno en esa lista, justo por encima de los Assamitas. Si hay algo que odia una organización, es que uno de sus empleados renuncie y monte una tienda rival en la acera de enfrente. Tienen un odio particular por los Tremere Telyavos que escaparon a la gran maldición y no fueron marcados. A veces, cuando me aburro, me gusta mandar un soplo anónimo a una Capilla diciendo que un Telyavo se ha infiltrado en su Círculo Interior sólo para ver cómo se iguala el marcador.

Si no le gustamos a nadie, todo el mundo nos odia; supongo que nos deberían estar comiendo los gusanos, ¿no? Nuestro as en la manga es la Taumaturgia Oscura, rumores de Sendas secretas que aprendimos a cambio de las almas de nuestras víctimas. Déjame decirte algo; si realmente existiese algo como Taumaturgia Oscura, tendría un nombre mucho mejor. También implica que necesitamos ayuda para obtener poder y que no podemos hacerlo por nosotros mismos. Los Tremere no pueden creer que hayamos durado tanto sin su ayuda. Yo esperaría que cualquier Antitribu que vendiese su alma consiguiese algo mucho más valioso que un puñado de abominables rituales.

Tzimisce

Antitribu. Es un término lleno de vanidad. Es el niño desdeñando los dones del padre para provocar una reacción. Es una cosa muy humana para los Vástagos con reputación monstruosa. El nombre de nuestro Clan está irrevocablemente vinculado a los fundadores del Sabbat. Las monstruosidades de carne esculpida que obsesionan a los Príncipes de la Camarilla y aterrorizan a los Anarquistas durante la noche. El nombre de nuestra familia es famoso, pero esperar que todo el mundo sea parte de su fama es mezquino. Conocer a alguien que se apellida Washington no significa que pueda dormir en la Casa Blanca, igual que llamarse Gates no suele dar derecho a una computadora gratis.

A pesar de lo que el Sabbat podría querer creer, existen algunos de nosotros que han vivido fuera del Sabbat durante mucho tiempo. La idea de que no hay ninguno de nosotros fuera del Sabbat es un error de comunicación convertido en desinformación, que se convirtió en propaganda con el paso de los siglos. Decir que todos los Tzimisce son Sabbat resaltó la lealtad fanática a la causa. Quienes pusieron en duda tal afirmación estaban demasiado ocupados en sus dominios para gastar tiempo y esfuerzo en aclarar el tema. Dejaron que sus hijos se divirtieran; cualquiera que buscase a los Tzimisce que no estaban involucrados con el Sabbat aún podían encontrarlos, pero la soledad proporcionada era un regalo inesperado.

Los Tzimisce y los Lasombra se unieron para formar el Sabbat porque estaban cansados de morir. Los Antiguos enviaban a muchos de nosotros a su muerte. Usaban esa táctica porque solía funcionar. La Noche de Kupala rompió muchos Vínculos de Sangre, pero no todos ellos fueron rotos por un súbito alzamiento y castillos en llamas. También hubo quienes rechazaron asistir a la velada por lealtad a sus amos. Ellos lucharon con la misma fuerza para proteger su tirsa que los que se unieron al Sabbat. Al no lograr aniquilarnos, los Tzimisce recurrieron a las tácticas de los Lasombra: mentiras y susurros.

Los nombres como "Viejo Clan" provienen de foráneos que necesitan una definición más clara para comprenderse a sí mismos. El don de la Vicisitud es un gran paso más allá de la condición monstruosa del vampiro. Nuestro Clan busca definir nuestra condición de forma más exacta de lo que lo hacen los demás. Estos Tzimisce sentían que no deseaban comenzar un nuevo proyecto antes de completar el anterior. Respetamos un pensamiento tan conservador, incluso si no todos nosotros estamos de acuerdo. Ellos rechazan explorar con todas las herramientas disponibles. Buscan errar solos por los bosques, incluso aunque haya mapas y senderos que puedan usar.

Y aun así, este Viejo Clan nos enseñó el camino a nuestra libertad porque nos enseñó que no todos necesitamos marchar en fila a pesar de nuestra herencia común. ¿No es ése el mensaje que el Sabbat quiere desesperadamente que todo el mundo crea que defiende? En vez de eso, se ha convertido en un "nosotros contra ellos", sin asegurarse de que todo el "nosotros" estuviese de acuerdo con esa idea. Somos lo bastante escasos para que nos dejen tranquilos mientras el Sabbat consume la mayor parte de su tiempo. No les gusta admitir que algunos nos hemos escurrido entre sus dedos y sencillamente queremos que nos dejen a nuestro aire.

Sin el Sabbat, ¿qué es lo que hacemos? Muy pocos de nosotros se alían directamente con la Camarilla. Los que lo hacen suelen hacerlo por razones muy personales y concretas y cortan sus lazos una vez alcanzan su meta. Los más viejos se alían con Sectas menores. Algunos tratamos de preservar las tradiciones de la Hechicería de Sangre. Muchos exploramos los dones de los más Antiguos de formas más sutiles que los artesanos corporales del Sabbat. Ellos hacen

zulo hoy en día como el ganado hace películas. Nos esforzamos por mostrar que podemos ser más efectivos mediante cambios pequeños y sutiles de la forma humana. Manos con todos los dedos igual de largos. Ojos que parpadean de forma horizontal en lugar de vertical.

Algunos de nosotros luchan por proteger las viejas costumbres. La Liga de Oradea hace mucho por preservar nuestra forma de ser de antes de ser arrastrados a la arena política hace tantos siglos. Algunos la consideran una imagen pintoresca de cómo era la vida tiempo atrás, similar a los pueblos coloniales que los turistas visitan hoy en día. Otros creen que es un desalentador recuerdo de que el Sabbat aún tiene trabajo que hacer para derrocar a los títeres de los Antediluvianos. Yo veo una mezcla de la monstruosidad del Sabbat y la intencionalidad de la Camarilla. Quizás haya algo nuevo salido de nuestros laboratorios en el horizonte.

Ventrue

Somos la verdadera encarnación de los Antitribu. Los Ventrue dicen que todo lo que hacen es por el bien del Clan, pero ¿quién más se cree esa mentira? Han contado esa historia durante cientos de años, borrando linajes y cambiando la historia para que se adecúe a sus caprichos; pintándose como los inevitables ganadores de la historia. Quieren que creas que todo era parte de su plan. Nosotros somos la evidencia más clara de que no tenían tal gran plan. Existen sólo para convencer a sus peones de marchar a morir en su lugar por la gloria del sacrificio.

Antes de que ellos fueran ejecutivos, nosotros éramos reyes. Antes de que ellos fueran oficinistas, nosotros éramos caballeros. Los Ventrue que formaron la Camarilla, se arrodillaron ante los demás Clanes y cavaron el primer agujero donde esconderse. Éramos los Príncipes de la Larga Noche cuando el título era fuente de orgullo y no una posición administrativa. Los Ventrue afirman que los débiles y llorones fundaron nuestro linaje. Haré notar que sólo lo dicen desde la comodidad de una ciudad de la Camarilla bien defendida; los únicos Ventrue a los que he conocido estaban lloriqueando o carecían de cabeza cuando llegué.

Insisten en que no les preocupamos. Nosotros nos aferramos a los elementos de la Sangre, elementos que ellos abandonaron para convertirse en príncipes mercaderes cuando su necesidad de oro sobrepasó su necesidad de liderar. Cuando llegó el momento de oponerse con fuerza a los Antediluvianos, se apiñaron con el resto de Clanes de la Camarilla y decidieron que era más fácil convencernos a todos de que no había ningún problema que solucionar. Por supuesto, estarían dispuestos a asumir un rol de líderes en la nueva organización, pero decidieron que centrarse en insignificantes Principados era la respuesta a una pregunta que no deseaban admitir que existía. Se sentaron en sus tronos. Nosotros nos alzamos sobre sus huesos.

Los Ventrue creen que toda la gloria del Clan se debe a sus miembros. Nosotros creemos que es al revés. Creemos en la gloria personal y nuestras reputaciones elevan el nombre de nuestra Sangre. Luchamos por nosotros mismos, no por algún vago concepto de gloria que nos hayan vendido con la esperanza de que muramos bien. Cada Antitribu comienza como caballero, escogido por sus virtudes y sus logros. Algunos incluso aprenden las técnicas clásicas de lucha con armadura para dejar el símbolo todavía más claro a los que no acaban de comprender. Protegemos a los miembros más importantes del Sabbat, aunque seamos incapaces de tomar esas posiciones de poder nosotros mismos. Aquí lideramos mediante el ejemplo.

Hemos tomado muchos nombres en el curso de nuestros deberes. La diferencia entre un Paladín y un Templario no parece muy amplia para alguien de fuera de nuestro Clan, pero esos nombres significan algo para nosotros. Los Templarios sirven a los miembros de alto rango de la Secta como guardaespaldas, caballeros, mayordomos y otros asistentes valiosos. Convertirse en un Templario es un gran honor para muchos Sabbat, pero también significa no poder aceptar nunca ser miembro de la Mano Negra. Los Paladines son aquéllos cuya devoción hacia sus deberes es tan grande que, cuando se les da la opción de convertirse en Templarios o ser parte de la Mano Negra, escogen servir a un líder de la Secta. Todos los Paladines son Templarios, pero no todos los Templarios son Paladines.

Tanto Templarios como Paladines sirven al bien mayor cuando se les pide unirse a la Inquisición del Sabbat. Ser un Inquisidor es la prueba definitiva de lealtad para los caballeros como nosotros. La Inquisición busca herejes involucrados con poderes infernales. Muchas de nuestras espadas juran mantener pura nuestra ideología. A veces esto lleva a conflictos con otras criaturas sobrenaturales. Normalmente conduce a Sabbat que han sido tomados por las maquinaciones de la Jyhad. Cuando la Inquisición del Sabbat falla, la historia se relata por el mundo como ejemplo de grandes miembros de la Secta que cayeron ante manipulaciones externas. Cuando la Inquisición tiene éxito, sólo el caballero sabe la verdad, porque el objetivo está muerto.

Apéndice III: Vástagos Destacados

Badr al-Budur, Princesa de la Muerte

Clan: Assamita.

Generación: Novena.

Sire: Khalil Ma'aruf.

Abrazo: 1867.

Badr comparte linaje con la infame Fatima al-Faqadi y lucha por probar su valor ante ciertos Antiguos de su Clan. Subconscientemente compara sus actos con las leyendas sobre Fatima, lo cual a veces puede llevar a que Badr acepte encargos arriesgados o peligrosos. Mientras viaja por todo EE.UU., suele tener por objetivo ciudades de la Camarilla con levantamientos Anarquistas o incursiones regulares del Sabbat, lo que ofrece a esta emprendedora asesina mucho trabajo potencial. Sin embargo, debe ser cautelosa cuando vende sus servicios a ambos lados de un conflicto, no vaya a ser que vuelvan su atención hacia ella.

Antes de su Abrazo, Badr pasó mucho tiempo como Ghoul, sirviendo a Khalil y otros Guerreros como exploradora diurna. Durante la noche, cuando se había fijado un objetivo, ella se hacía cargo de las posiciones de apoyo, incluyendo eliminar a los guardias del objetivo o asegurarse de que las rutas de escape no se vieran comprometidas. Como mujer, solía ser pasada por alto cuando se infiltraba en los cuartos de los sirvientes o se mezclaba de alguna otra forma con los mortales de los dominios de sus objetivos Ventrue y Toreador. Aprovechó su extendida vida como Ghoul para estudiar y practicar sus habilidades de combate.



Tras un ataque fallido a una Capilla Tremere, tanto Badr como Khalil pasaron tiempo recuperándose en una hacienda regentada por miembros de la Casta de los Hechiceros y sus extraños sirvientes, la Hermandad Kairuán. Cuando dijeron que ella nunca se recuperaría completamente de sus heridas, se le dio la opción de la venganza o la muerte. Hasta el día de hoy alberga un odio especial hacia los Tremere y acepta felizmente contratos para acabar con ellos a precio de saldo.

Como miembro de la Casta de los Guerreros que no es parte ni de la Red de Cuchillos ni adepta de la Senda de la Sangre, recientemente se le han acercado miembros de

la Conspiración Conservacionista y rápidamente se ha unido a su causa. Tiene una amplia experiencia operando dentro de las ciudades de la Camarilla y ha comenzado a organizar una serie de casas seguras en caso de que el conflicto dentro del Clan se formalice. También ha coleccionado numerosos favores de Vástagos de todo EE.UU. que reclamará como salvoconducto si sus compañeros de la Conspiración necesitan desaparecer. Aborrece la idea de aliarse con los Tremere, pero Al-Ashrad ha contactado con ella personalmente para insistir en la amenaza a la que puede estar enfrentándose el Clan.

Con ese claro mensaje resonando en su mente, se ha mudado al Medio Oeste de EE.UU. buscando más ciudades de la Camarilla en las que vender sus servicios. Está buscando de forma activa aliados entre los demás Clanes que pudieran ser útiles para la causa.

Lula Birch, la niña salvaje

Clan: Gangrel Antitribu.

Generación: Duodécima.

Sire: Pedro Díaz.

Abrazo: 1991.

Nacida y criada en una granja de Arkansas, Lula era un poco marimacho. Pasaba la mayor parte del tiempo libre cazando y acampando. Una noche, Lula se despertó y encontró a un hombre agachado justo al borde de la luz de su hoguera. Estaba sentado en un inquietante silencio, mirándola. Ella se preguntó si necesitaría ayuda y le pidió que se acercase a la luz. Él no se movió. Cuando le alumbró con su linterna juró que sus ojos eran rojos. Oyó una carcajada que procedía de la oscuridad, justo fuera de la crepitante luz. Antes de que pudiera gritar, fue arrastrada al mismo cementerio en el que sus abuelos y generaciones de sus ancestros estaban enterrados. La manada del Sabbat le concedió los Ritos de Creación y pronto demostró su valía en batalla contra numerosos enemigos, incluso una violenta medianoche luchó contra un par de Lupinos que destrozaron a muchos Antitribu, incluyendo a su Sire.

Poco después de eso abandonó su manada al sentir la necesidad de explorar. Al haber sido vampiro sólo durante unos pocos años en ese momento, y dándose cuenta de que su Sire no le había enseñado mucho del Sabbat ni de los Gangrel, sintió la necesidad de descubrir. Viajó con otra manada que se dirigía al sur y les pagó por el viaje con entretenidas historias de campamento. Los otros vampiros, principalmente Brujah Antitribu y Pander, se quedaron ensimismados con el colorido estilo en el que relataba las hazañas de su manada original.

Terminó siendo la invitada de un Tzimisce y sus sirvientes Bratovich durante casi un año. Allí aprendió mucho



sobre la historia del Sabbat e incluso participó en otra caza de Lupinos. Se regocijó con el brutal salvajismo de los Bratovich, encontrándolos mucho más de su agrado que su extraño "señor", aunque sus historias de las primeras noches de la Secta sólo alimentaron sus deseos de aprender más. Cuando volvió a la carretera, lo hizo por su cuenta. Supuso que terminaría en Ciudad de México, pero a lo largo del camino espera encontrarse con otros Sabbat, con suerte otros Gangrel, y compartir algunas historias.

Critias, Primogénito de Chicago

Clan: Brujah.

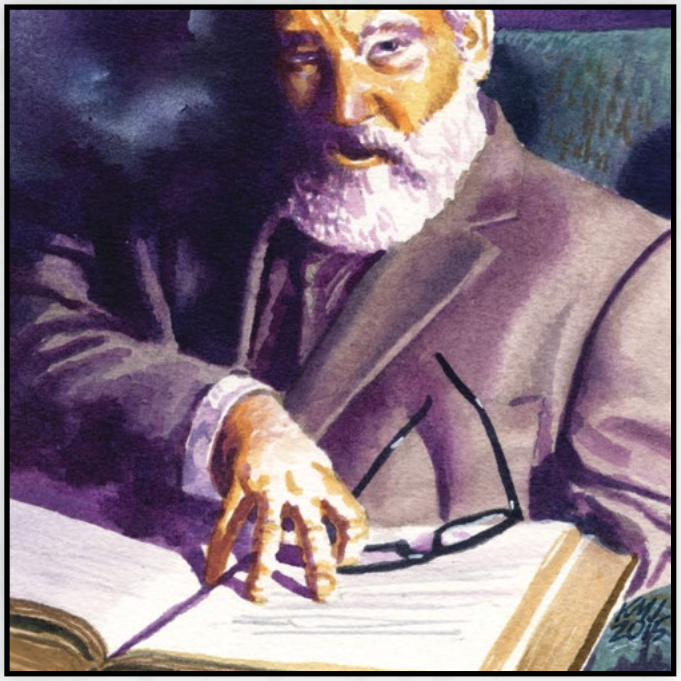
Generación: Quinta.

Sire: Menelao.

Abrazo: 423 a.C.

Uno de los más viejos Antiguos de la Camarilla ha comenzado recientemente a esforzarse por conducir a la Secta hacia una postura más resuelta contra todos sus enemigos, no sólo el Sabbat. Lo que ha sacudido al envejecido erudito Brujah sacándolo de su tranquila influencia anterior dentro de la Primogenitura de Chicago es algo que nadie podría esperar.

Critias, un filósofo ateniense en vida, no solía medir sus palabras y sus enseñanzas le hicieron no pocos enemigos. Sin embargo, esto no le preocupaba, ya que estaba bien conectado con los salones del poder y ¿qué eran unas pocas plumas agitadas entre eruditos y políticos? Este pequeño error de cálculo casi le valió una daga envenenada en la espalda cuando una ocurrencia especialmente inspirada sobre la corrupción



de un hijo predilecto de la ciudad llegó demasiado lejos. Sus aliados le abandonaron, y él temió el exilio y la muerte. Sin embargo, fue otro erudito quien terminó con su vida. El Matusalén Brujah Menelao estaba interesado en la aguda mente de Critias y le desafió a un debate. Ambos discutieron muchos temas esotéricos durante toda la noche y, justo antes del alba, el Matusalén Abrazó al filósofo.

Tras unos cuantos años viajando, Menelao y Critias se trasladaron a Cartago para experimentar por sí mismos la ciudad que sus compañeros de Clan habían construido. Critias tuvo largos debates con el Visir Assamita Mathos, quien proporcionaba mucho entretenimiento e iluminación a sus contemporáneos. Al final, Critias viajó a otros dominios actuando tanto como enviado como de reclutador para la causa cartaginesa. Estaba lejos de la ciudad cuando las legiones romanas la saquearon, y su furia hacia los Ventrue se volvió legendaria. Viajó lejos, uniéndose a cualquier cruzada o esfuerzo por dañar los intereses Ventrue. Fue de boca del erudito Malkavian Avitus como descubrió que al final tanto su Sire como Mathos habían escapado de la destrucción de la ciudad. Avitus había sido uno de los no-muertos romanos que habían aconsejado en contra la guerra entre Clanes y este acto le libró de la ira de Critias. Ambos se mantuvieron en contacto durante muchos años, hasta la muerte del Malkavian durante la Revuelta Anarquista.

Finalmente, Critias navegó al Nuevo Mundo y viajó por todo el territorio de la Camarilla. Reprimió brutalmente una invasión del Sabbat en Boston antes de trasladarse a Chicago, donde asumió una posición entre los Primogénitos de la ciudad.

Recientemente, ha revitalizado el secreto Concejo de la Balanza, un club de filosofía legal y erudita de Antiguos de la Camarilla. Juntos examinan las Tradiciones, aconsejan a los Príncipes sobre Cazas de Sangre y ayudan al Círculo Interior en la selección de Justicar y otras posiciones de la Secta. Algunos dicen que este reciente proyecto es lo único que impide que el Antiguo caiga en las garras del Letargo según se aproxima a sus 2500 años de no-vida.

Salvatore Giovanni, el hombre al cargo

Clan: Giovanni.

Generación: Décima.

Sire: Rosario Giovanni.

Abrazo: 1887.

En vida, Salvatore parecía destinado a morir joven. Era duro e intrépido, lanzándose a una pelea o conduciendo de forma temeraria sin preocuparse en absoluto por lo que le aguardaba. Recibió el Beso de Aspirante porque su tía abuela Gisella necesitaba algo de músculo adicional para defender sus propiedades en una ciudad en disputa. Y quedó sorprendida de lo eficiente que podía ser. Su memoria eidética y su vista para el detalle la salvaron de una emboscada de una manada Sabbat. También negoció un trato para conseguir armas con un mortal que solía vender a las bandas callejeras locales. Esto dio a los Giovanni acceso a conexiones con una porción de los elementos criminales de la ciudad de la que



anteriormente habían estado aislados. Salvatore siguió usando a partes iguales estrategia e impulsos para hacer que todo el mundo siguiese tratando de adivinar su siguiente movimiento.

Años después, los Anziani buscaban a alguien que pudiera crear conexiones con diferentes cárteles de la droga. Ordenaron a la rival de Gisella, Rosario, Abrazar a Salvatore, y consideraron que a Carlita Giovanni le vendría bien la ayuda. Ella había entrado en la Familia al casarse, y su legendario temperamento había causado muchas tensiones siempre que el Clan trataba de inmiscuirse más en el negocio. Salvatore y Carlita llegaron pronto a las manos, pero una amenaza externa (de nuevo del Sabbat) los forzó a dejar a un lado sus diferencias. Según expulsaban al Sabbat, se dieron cuenta de que podían ser un buen equipo. Las conexiones de Carlita con Cuba y la cabeza de Salvatore para los números crearon una operación efectiva.

Salvatore es ambicioso y abierto de miras. A diferencia de muchos Ancillae Giovanni del Sur de EE.UU., diversifica su organización y hace un amplio uso de las familias menores. Tiene a varios Milliner blanqueando dinero y a un equipo de sicarios Puttanesca colaborando con transportistas Giovanni que traen pedidos de producto. Tiene incluso a dos Aparecidos Rossellini como sus guardianes diurnos. Siente que esta diversificación fortalece su operación y que más gente dentro del Clan debería estar abierta a esta idea. ¿Por qué esforzarse en adquirir estas otras familias si no es para hacer más eficiente a todo el Clan?

Esta actitud no ha pasado desapercibida por su Sire, y Rosario ha comenzado a causar problemas a su Chiquillo descarriado. Sin embargo, los esfuerzos de Rosario para poner a Carlita de su parte han fracasado. Dado que ella entró en la Familia por matrimonio y no nació Giovanni, no comparte la misma mentalidad de "la familia es lo primero". Salvatore fue capaz de usar el intento de manipulación de su Sire para consolidar por completo su relación con Carlita y ahora ambos son más eficientes que nunca.

Catherine Maidstone, Príncipe de Maidstone

Clan: Toreador.

Generación: Novena.

Sire: Maiselle de Rochester.

Abrazo: 1229.

Nacida y criada en la villa de Strood, Catherine esperaba casarse con un lugareño y quizás criar una familia. Su Sire y el Ventrue Jean-Marc d'Martinique llegaron a la ciudad



e interrumpieron esa sencilla vida. Catherine estaba trabajando en la taberna de su familia cuando descubrió al par de vampiros. Maiselle sabía que para lograr influencia sobre la zona debería congraciarse con los lugareños, que normalmente desconfiaban de los forasteros, especialmente en una pequeña ciudad inglesa del siglo XIII.

Maiselle convirtió en Ghoul al padre de Catherine y Abrazó a la joven. La coterie creció una vez más cuando el Brujah Manfred Bauer, un soldado caído que buscaba vengarse de los vampiros de Rochester que lo habían mutilado, se unió a ellos. Juntos, el cuarteto siguió desarrollando el dominio de Strood para convertirlo en una villa comercial viable. Lograron librarse del dominio de Harold el Barbudo, Príncipe de Rochester, y declararon a Jean-Marc Príncipe de Strood. Catherine aprendió pronto el valor de los aliados y cómo la manipulación podía ganar tantas batallas como la brutalidad. Cuando su Sire le enseñó cómo usar sus dones tanto sobre objetivos humanos como vampíricos, se convirtió en una parte más de la coterie.

Manfred terminó por mostrar a Catherine cuánto la había manipulado su Sire. El Vínculo de Sangre que Maiselle tenía sobre su Chiquilla tardó muchos años en romperse, y entonces Catherine urdió un largo plan de venganza. Usó los propios trucos y lecciones de Maiselle contra ella. Sedujo a Eva, la poeta Malkavian, e hizo que envenenase a uno de los mortales favoritos de Jean-Marc. Esto llevó al nuevo Príncipe al Letargo y arrojó al dominio de Strood al caos justo cuando la Revuelta Anarquista llegó a Inglaterra.

Catherine huyó de la ciudad tras clavar una estaca en el pecho de su Sire y deambuló por el país con algunos otros Anarquistas, incluso cuando no estaba muy dedicada a la

causa. Tenía su libertad, pero la necesidad de luchar contra todos los Antiguos no era lo que la impulsaba. Cuando Karsh y los fundadores metieron en vereda a los Anarquistas, ella asistió a la Convención de Thorns voluntariamente. Rápidamente aprovechó la oportunidad de que se perdonasen sus pecados y de unirse a la recién formada Camarilla. Se abandonó al Letargo no mucho después de visitar a su Sire, la cual se había recuperado de sus heridas. Algunos encontraron curioso que tanto Sire como Chiquilla desaparecieran en un plazo de pocas semanas.

Cien años después, Catherine emergió del Letargo más poderosa que antes, aunque algo perdida ante aquello en lo que el mundo se había convertido. Tras tomarse algún tiempo familiarizándose con él, se declaró Príncipe de la ciudad inglesa de Maidstone. Ríe cuando alguien pregunta quién se llamaba así antes, si la ciudad o la Príncipe. Ahora Catherine es una leal aliada de la Reina de Londres, Lady Anne, y ambas suelen compartir estrategias sobre cómo lidiar con amenazas externas, como el Sabbat o los cazadores mortales.

Dr. Douglas Netchurch, experto médico vampírico

Clan: Malkavian.

Generación: Séptima.

Sire: Trimeggian.

Abrazo: 1915.

Nacido en la riqueza, Douglas Netchurch parecía destinado a seguir los pasos de su padre en una respetada clínica de Boston. Fue a diversas universidades para ampliar sus estudios, disfrutando de Londres por encima de todos sus viajes. Dejó la escuela debido al estallido de la Primera Guerra Mundial, al ofrecerse voluntario para ayudar a sus compañeros médicos a la hora de tratar a soldados heridos. Allí conoció los horrores de la guerra y qué clases de daño podían infligirse unos hombres a otros.



El Antiguo Malkavian, Trimeggian, que había estudiado los desarrollos en medicina durante varios siglos, quedó fascinado con el joven doctor. Los horrores de las armas químicas o las descontroladas enfermedades de las trincheras no importaban, Netchurch nunca perdió su resolución y parecía incansable en sus esfuerzos por ayudar a los heridos. Trimeggian se percató de que estaba teniendo problemas para adaptarse a los avances tecnológicos modernos y que el joven doctor bien podía ser capaz de ofrecerle una nueva perspectiva en varios de sus experimentos actuales.

Aunque el Abrazo fue traumático y a veces el Antiguo se preguntaba si Netchurch sobreviviría al proceso, al final liberó al Retoño Malkavian de la celda en la que lo había encerrado. Juntos, los vampiros recolectaron una serie de sujetos de prueba, tanto humanos como Vástagos, y se escabulleron al laboratorio de Trimeggian. Durante varios años, ambos trabajaron juntos para comprender el Abrazo, experimentando con diversos métodos para crear nuevos vampiros. El Chiquillo de Trimeggian no compartía la obsesión de éste por crear nuevas Líneas de Sangre, aunque el trabajo era sin duda interesante. Al final, Netchurch dejó a su Sire y volvió a EE.UU. Ha creado cierta cantidad de instalaciones de investigación encubiertas, incluyendo laboratorios en Boston y Piedmont, y al menos unos cuantos más de los que ni siquiera los Ghouls y Chiquillos en los que más confía saben algo.

Como respetado miembro de la Camarilla, continúa estudiando los efectos de la creación de Ghouls, el Vínculo de Sangre, el uso de Disciplinas y otros aspectos del vampirismo. Él y algunos eruditos de mentalidad semejante dentro de la Secta, principalmente Tremere y Nosferatu con trasfondos médicos o científicos, tratan de desentrañar los secretos de la no-muerte. Tiene cierta rivalidad con la Dr. Louisa Sedillo Mateo, una exhematóloga, Abrazada como Lasombra Antitribu hace poco menos de una década. Ambos suelen tratar de superarse mutuamente en áreas de investigación relacionadas, normalmente confiando en las opiniones de otros reputados Vástagos para escoger al "ganador" de sus debates.

Parovich, Primogénito de Milwaukee

Clan: Nosferatu Antitribu.

Generación: Séptima.

Sire: Boronisk.

Abrazo: 1467.

Parovich, un oficial militar del ejército de Iván el Grande, evitó los aspectos más brutales de la batalla cuando fue capaz de hacerse inestimable en otros aspectos. Tenía una increíble habilidad para detectar espías entre la población civil. Logró evitar llamar mucho la atención, ya que no deseaba convertirse en objetivo de asesinos ni cargar con responsabilidad sobre sus hombros. No quería más que una vida cómoda en las sombras. Fue su habilidad para no destacar en tiempos turbulentos lo que llamó la atención de su Sire.

Boronisk había cometido recientemente Diablerie sobre su Sire y estaba huyendo de sus anteriores compañeros de hermandad. Quería un Chiquillo hábil que le fuese leal y le ayudase a escapar de la región. Juntos, huyeron hacia Europa en el caos de la Revuelta Anarquista. Se unieron a las errantes manadas de Tzimisce y otros Anarquistas. Participaron en varias incursiones a baluartes de los Antiguos, disfrutando de la carnicería y el derramamiento de Sangre.

Boronisk cayó en una batalla con Josef von Bauren. Quienes presenciaron la batalla entre ambos Nosferatu dicen que fue uno de los duelos más brutales de toda la Revuelta Anarquista. El que von Bauren terminara convirtiéndose en uno de los Fundadores de la Camarilla puede ser lo que llevó a Parovich a unirse al naciente Sabbat al final de la Revuelta. Tras la Convención de Thorns, Parovich convenció a una pequeña hermandad de Nosferatu para convertirse en Antitribu.

Según pasaron los años, Parovich recurrió una vez más al sigilo y el camuflaje, prefiriendo esas tácticas al conflicto directo. Desde entonces, se ha trasladado a Milwaukee, haciéndose pasar por un reservado Antiguo de la Camarilla y asumiendo el papel de Primogénito de su Clan. Desde ahí trata de favorecer a los Anarquistas y debilitar el poder de la Camarilla sobre la ciudad. Entrega en secreto mensajes a la Mano Negra, preparándolos para una invasión de la ciudad cuando él de la orden.

Sin embargo, su posición es extremadamente frágil, ya que uno de sus Chiquillos, Kristian, no sólo ha descubierto los lazos de Parovich con el Sabbat, sino que también ha huido por los túneles bajo la ciudad. Si Kristian revela esta información al Príncipe o al Sheriff, puede que Parovich no escape a tiempo. Parovich no quiere abandonar la ciudad y



ha convocado a otros Nosferatu Antitribu para que cacen a su obstinado Chiquillo. Si son incapaces de localizar a Kristian, dará una señal al Sabbat para que invada Milwaukee y trate de expulsar por completo a la Camarilla.

Dr. Vermundo de Sancha, doctor del dolor

Clan: Tzimisce.

Generación: Décima.

Sire: Efraín Sortano.

Abrazo: 1943.

Vermundo de Sancha era un profesor de una universidad médica de México que ignoraba que sus charlas sobre vivisección y anatomía estaban siendo escuchadas por alguien más que sólo sus estudiantes. El Antiguo Metamorfosista Sortano, llamado el Guardián del Zoo por los jóvenes Sabbat de Ciudad de México, estaba fascinado con el trabajo del doctor. El Guardián del Zoo terminó por convertir en Ghoul al Dr. De Sancha para preservar su brillante mente y aprender aspectos de la medicina moderna. Por desgracia, el estrés de servir al Antiguo Tzimisce quebró parte de la mente del doctor y sus colegas le descubrieron realizando procedimientos innecesarios y dando charlas a animales.

Sortano esperaba que el doctor explorase la Senda de la Metamorfosis y expandiese su investigación, pero tras introducirlo en el Sabbat y un tiempo de reflexión, De Sancha no sintió que esa iluminación fuese su vocación. Descubrió que la Senda de la Muerte y el Alma se alineaba con su trabajo. Pasa noches buscando comprender cómo afecta el dolor a las



mentes de los sujetos mortales y vampíricos. Ofrece grandes recompensas a quienes le traen nuevos sujetos de estudio; actualmente, está sobre todo interesado en comparar cómo diversas criaturas sobrenaturales reaccionan a su metodología.

Ha alcanzado un gran renombre como interrogador del Sabbat. La Mano Negra ha tratado de reclutarlo más de una vez, pero él siempre declina la invitación educadamente. Su trabajo es su pasión, aunque es lo bastante leal al Sabbat para ayudar cuando sus servicios son necesarios. Su mayor aliado en la ciudad es el Obispo Isidro de Saldanha, un Lasombra encargado del interminable trabajo de hacer que las actividades nocturnas del Sabbat no atraigan demasiado la atención de las autoridades mortales. Aunque el doctor ya no practica la medicina, tiene suficientes conocimientos y contactos en la comunidad médica para ayudar al Obispo a falsificar exámenes médicos y deshacerse de cadáveres cuando es necesario. Esto ha reportado al doctor cierto estatus entre los líderes del Sabbat, algo perfecto para continuar con su investigación.

Sarrasine, Príncipe de Sydney

Clan: Seguidor de Set.

Generación: Sexta.

Sire: Khay'tall.

Abrazo: 532.

El Príncipe de Sydney (Australia) es una especie de misterio para los Antiguos, tanto de la Camarilla como del Sabbat. Abrazado por el líder de un culto Setita infiltrado en la intrigas de Bizancio, Sarrasine ya era un maestro corrompiendo y seduciendo a quienes tenían el poder. Su Sire, Khay'tall, había formado los Hijos de Judas, un culto con seguidores por toda la región. Sarrasine se convirtió en uno de sus miembros más influyentes; concentraba sus esfuerzos en asegurar la lealtad de vampiros de otros Clanes. Los Ventrue y los Assamitas estaban entre sus favoritos, ya que ambos afirmaban estar por encima de la corrupción.

Para cuando la Cuarta Cruzada golpeó la ciudad de Constantinopla, Sarrasine se había cansado del comportamiento errático y la inactividad de su Sire. Mientras la ciudad era saqueada y la violencia permeaba hasta los refugios de los muertos, él mató a Khay'tall y consumió su alma. Viajó a varios templos Setitas, incluyendo Uganda y después Inglaterra. En ésta última, cayó brevemente bajo el influjo de la Primogénita Toreador Lady Merritt sin percatarse hasta años más tarde de que en realidad era Kemintiri.

No se sabe exactamente cuándo viajó Sarrasine a Australia, pero no tardó mucho en integrarse en la caótica corte de esta extraña tierra. Se convirtió en un asesor de confianza del Príncipe Abram, quien le dejó a cargo de Sydney como regente Ventrue cuando él se trasladó a Melbourne. Debido a los halagos de Sarrasine, Abram había llegado a ver Australia como su dominio; el Ventrue fue derrocado por tal arrogancia y Sarrasine se convirtió en el nuevo Príncipe de Sydney.

Los consejeros de Sarrasine, incluyendo a su nueva Chiquilla, Ella Littleton, se han comenzado a preguntar si su laxo gobierno de la ciudad es un problema. Durante años



no tomó partido en el conflicto entre la Camarilla y el Sabbat, declarando que Sydney era una ciudad libre en la que se permitía vivir a cualquier vampiro. Sus mercenarios mantuvieron la Mascarada bajo control, pero la corte se ha vuelto decadente y degenerada. Aunque no ha refundado los Hijos de Judas, usa muchas de las mismas tácticas para seducir y atrapar seguidores, y aún siente la excitación de corromper a quienes aseguran tener una voluntad demasiado fuerte como para ser hechizados.

Tatiana Stepanova, Alastor encubierta

Clan: Ravnos.

Generación: Octava.

Sire: Vasily Vasilevich.

Abrazo: 1764.

Tatiana creció como una niña furiosa en una familia noble de Rusia. Estaba resentida con su padre por ser un hombre débil y cobarde, y con su madre por ser una chismosa y una adúltera. Se rebeló contra ambos de numerosas formas, desviándose de su camino para frustrar cada esfuerzo de sus padres por controlarla. Cuando descubrió que planeaban casarla con un miembro de una familia rival, huyó ciega de ira.

Recurrió al robo y otros crímenes para alimentarse. Usó sus conocimientos de la nobleza para hacerse pasar por gran cantidad de herederas y ganar acceso a casas señoriales y a unas cuantas funciones sociales donde fue capaz de robar algunas cosas de valor. Una noche fue tomada por el frío y mortífero Antiguo Ravnos Vasily, quien también se había estado haciendo pasar por un miembro de la nobleza y había quedado impresionado por la habilidad de la mortal para mezclarse en los círculos sociales de los adinerados. Quería usarla para tener aún más acceso a los salones y fiestas de la nobleza. La Abrazó sin tener en cuenta sus deseos y la forzó a robar más joyas y objetos de valor de objetivos cada vez más peligrosos.



Una vez más, Tatiana sintió rencor por el control que alguien estaba tratando de ejercer sobre ella y terminó por huir de su Sire. Ella sólo tenía una comprensión básica de su Clan y su lugar en la sociedad de los muertos. Los Ravnos no eran bienvenidos en muchas ciudades, sin importar si éstas pertenecían a la Camarilla o el Sabbat. Se hacía pasar o por una Brujah rusa o en ocasiones por una Malkavian Antritribu para poder atravesar una ciudad.

Sus ansias de viajar le impidieron asentarse durante demasiado tiempo en una zona, pero esto evitó que los vampiros locales inspeccionasen sus disfraces con detalle. Se encontró con otros Ravnos de cuando en cuando y aprendió tanto como pudo sobre la historia y tradiciones de su Clan. Esperó poder encajar más en el Clan, pero siempre ha tenido problemas para convencerse de que Vasily ya no va a volver. Teme que tenga aliados u otros Chiquillos que traten de arrastrarla de vuelta.

Mientras se hacía pasar por una Brujah en París durante la década de los 50, la Alastor Lucinde descubrió su charada. La Ventrue no la entregó al Príncipe Villon, sino que le ofreció a Tatiana la oportunidad de usar sus habilidades para el engaño ayudándola a cazar los vampiros que componen la Lista Roja. Sirvió como Auditor de Lucinde durante varios años. Lucinde fue nombrada Justicar Ventrue en 1998 y ascendió a Tatiana al rango de Alastor de pleno derecho, aunque hizo que la Ravnos declarase su pertenencia a la Camarilla antes de imponerle dicho rango y título. Ahora Tatiana actúa de forma encubierta en ciudades Sabbat y Anarquistas, buscando signos de los Anatema.

Carolina Vález, Arzobispo de Montreal

Clan: Lasombra.

Generación: Octava.

Sire: Tobias Smith.

Abrazo: 1957.

Carolina, Abrazada como parte del esfuerzo del Sabbat por combatir a los Anarquistas en los Estados Libres de California, parecía una elección extraña para el generalmente reservado Tobias Smith. Él se había percatado de Carolina entre las bandas, aunque no era miembro de ningún grupo concreto. Que hiciese que unas bandas se



enfrentasen a otras para mantener la violencia lejos de unos cuantos bloques a los que su familia llamaba hogar le había impresionado. Esperaba que ella fuese capaz de usar esas habilidades para poner a algunas de las bandas bajo la influencia del Sabbat. Tan pronto como ella comenzó sus esfuerzos, toda la ofensiva Sabbat se vino abajo. El Arzobispo Fuller, el Brujah Antitribu que había liderado la empresa, había dado demasiadas órdenes estúpidas y los Anarquistas habían acabado con varios de los pesos pesados de Fuller.

El Cardenal Strathcona fue llamado para limpiar el desastre que había dejado Fuller y decidió recompensar a quienes no habían fallado a la causa del Sabbat, como Carolina Vález. De aquéllos que no fueron recompensados, como el Arzobispo Fuller, nunca se volvió a saber. Aunque el Cardenal estaba satisfecho con los esfuerzos de Carolina, no iba a dejar que una Cainita joven y hábil se durmiera en los laureles. Montreal, uno de los más antiguos baluartes del Sabbat, era un desastre caótico después de que la Inquisición hubiera sentenciado a muerte al Arzobispo de la ciudad por Infernalismo. Sin liderazgo, las manadas se estaban volviendo salvajes. El Cardenal instituyó a Carolina como nueva Arzobispo, con órdenes de poner algo de orden en ese caos y de asegurarse de que el Sabbat mantuviese la región.

Junto con un puñado de Aparecidos Grimaldi que la ayudaron a gestionar la ciudad, Carolina promovió rápidamente un estricto protocolo de silencio, ya que las manadas más violentas habían atraído la atención de diversos cazadores de la ciudad. Naturalmente, se la acusó de ser demasiado blanda y similar a la Camarilla con su Mascarada. Lidió rápidamente con los críticos más molestos, algunos mediante duelos de Monomacia, y dejó que los cazadores se encargasen de otros.

Ahora lidia con el siempre cambiante mundo mortal. El Sabbat está en una guerra activa con la Camarilla y otros enemigos. Su ciudad es uno de los baluartes del Sabbat más antiguos, y aun así ha obtenido muy poco del esfuerzo bélico global. Sabe que la Camarilla tiene por objetivo obtener Montreal, pero el Cardenal no ha ofrecido ningún nuevo apoyo. Sin embargo, Carolina está segura de que la están poniendo a prueba con este asunto. Y no tiene intención de fallar.

Victor el Asesino

Clan: Tremere.

Generación: Novena.

Sire: Duque Traska.

Abrazo: 1950.

Victor era un soldado condecorado durante la Segunda Guerra Mundial. Tras la guerra se unió a una agencia de inteligencia sin nombre, donde llevaba a cabo asesinatos y otras misiones secretas durante la Guerra Fría. No tardó mucho en tropezar con el mundo de lo sobrenatural.

Hasta esta misma noche se pregunta quién movía los hilos en su última misión y por qué lo enviaron a asesinar a un manipulador Tremere, Traska. Sospecha que quien le tendió la trampa sabía que no sería capaz de destruir al duque no-muerto. Una vez Abrazado, su entrenamiento en Magia de Sangre era rudimentario como mucho. Sin embargo, a diferencia de otros aprendices, a nadie parecía



importarle. Esto aumentó las sospechas de Victor de que le habían escogido para una tarea distinta.

Se percató de que su historial militar era un activo cuando un Regente local le pidió que liderase un escuadrón de Ghouls y Ducheski contra una manada del Sabbat que se había hecho con un bar de moteros a la afueras de la ciudad. Tras el éxito en la misión, el Regente le explicó que los Tremere habían perdido parte del espíritu guerrero que había forjado al Clan en sus primeras noches. Con la Rebelión de las Gárgolas, la deserción de los Antitribu y la muerte o el Letargo de varios Antiguos que estuvieron involucrados en las primeras batallas contra los Tzimisce, los Tremere habían flaqueado. Traska (y otros Tremere leales) tenían la misión de buscar luchadores experimentados de la actualidad, y Victor era uno de varios candidatos exmilitares seleccionados para reforzar las capacidades de combate de los Tremere.

Victor viaja por todo el mundo visitando diversas Capillas Tremere, dando consejos a los Regentes locales sobre cómo apuntalar sus defensas y recomendando que no confíen únicamente en rituales místicos para proteger el refugio. Es un defensor de los sistemas de seguridad de alta tecnología y los Ghouls bien entrenados, y suele solicitar trampas personalizadas construidas por los ingenieros de los Ducheski para fortificar los lugares importantes para el Clan. Su meta es llegar a ser Justicar Tremere, aunque sabe que eso puede llevarle muchos años.

Vincent Day, el Parangón

Clan: Ventrue Antitribu.

Generación: Novena.

Sire: Leander Phipps.

Abrazo: 1327.

Como Templario que luchó en las cruzadas, Vincent no era ajeno a los conflictos. Combatió en largas e interminables batallas en nombre de la Iglesia y su orden, sólo para quedar destrozado por la pérdida de tantos buenos hombres. De alguna forma, sobrevivió batalla tras batalla, y aun así, quienes ostentaban el poder parecían más interesados en la política que en la victoria. Se retiró con otros para reagruparse y fue en peregrinación a Roma. Mientras descansaba y estudiaba allí, descubrió que el rey Felipe IV de Francia había juzgado a los Templarios por herejía. Vincent dejó la orden y esperó retirarse a una vida tranquila lejos del derramamiento de sangre.

En vez de eso, fue escogido por Leander Phipps para servir durante la eternidad. Los primeros años de Vincent como vampiro fueron crueles y vio poca esperanza de escapar. Aunque era un Ventrue de un distinguido linaje que descendía del propio Mithras, Vincent parecía no obtener nada de esa reputación. Su Sire le enseñó lo suficiente para actuar como guardián y mensajero. Y a menudo fue destinado a largos y peligrosos viajes para para entregar importantes misivas a otros Ventrue por toda Europa.

La explosión de la Revuelta Anarquista le dio la libertad que tanto había ansiado. Rápidamente se unió al Sabbat cuando la Secta estaba comenzando y ha sido un miembro leal desde entonces. Dejó Inglaterra y viajó al Nuevo Mundo. Su experiencia como Templario ayudó a formar las bases de la Senda del Acuerdo Honorable. Se le suele ver como mentor de aquellos jóvenes vampiros que buscan adoptar esa Senda como su brújula moral para mantener a la Bestia a raya. Mientras avanzaba en las filas del Sabbat, se negó firmemente a unirse a una facción concreta, a pesar de que tanto la Inquisición como los Ultraortodoxos le ofrecieron puestos de honor.

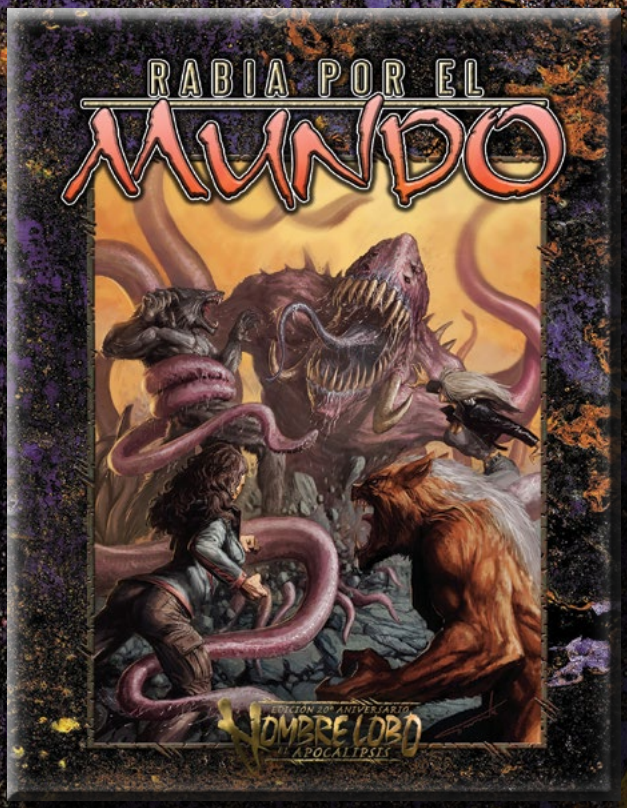
Irónicamente, suele verse de nuevo en el papel de mensajero, entregando cartas secretas a Cardenales y Prisci en diversas ciudades del Sabbat. El Cardenal Strathcona de Canadá, un compañero Ventrue Antitribu, suele convocar a Vincent para que sea su enviado cuando el Regente convoca un concilio. El otro patrón de Vincent es una elusiva vidente, Vasantasena, quien lo envía en incomprensibles misiones de cuando en cuando, pero Vincent admira su longeva dedicación a la Secta.

Los jóvenes Sabbat suelen preguntarse por qué un Cainita tan viejo como Vincent escogería servir a otros. Y aun así, cuando se mira a los fríos ojos de Vincent Day se ve a alguien que se ha perfeccionado como arma, determinado a llevar una noche la batalla a todos aquéllos que se oponen a la Secta.



Rabia por el Mundo

2017



- Una mirada en profundidad a clanes y Túmulos, incluyendo rasgos y rituales comunes, posiciones de los Túmulos y un nuevo sistema para los Tótems de clan.
- Historias de los viajes de tres Garou, destacando los peligros y oportunidades de la Tejedora, el Kaos y el Wyrm
- Nuevos antagonistas, Tótems, Dones, Ritos y Fetiches.

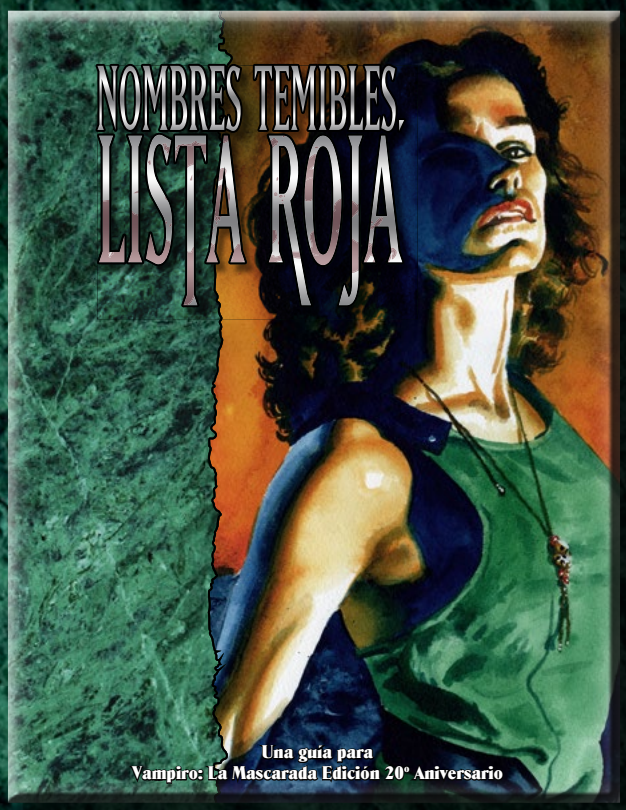
ONYX PATH PUBLISHING

BIBLIOTECA OSCURA

NOSOLOROL

NOMBRES TEMIBLES, LISTA ROJA

2017



- 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.

ONYX PATH PUBLISHING

BIBLIOTECA OSCURA

NOSOLOROL



Saber de los Clanes incluye:

- La historia, saber tradicional y prácticas nocturnas de los trece Clanes, contadas desde la perspectiva de los propios Vástagos.
- Nuevas Disciplinas Combinadas, Poderes, Méritos, Defectos y otras reglas específicas de cada Clan.
- Una revisión y actualización de más material clásico de Vampiro: La Mascarada al V20.

BIBLIOTECA OSCURA
ONYX PATH PUBLISHING
NOSOLOROL