

UNA GUÍA PARA VAMPIRO: LA MASCARADA

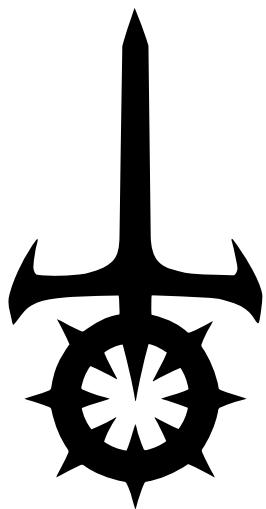


SABBAT

LA MANO NEGRA

VAMPIRO
LA MASCARADA





SABBAT

LA MANO NEGRA

Un suplemento para
Vampiro: La Mascarada



VAMPIRÓ

L A M A S C A R A D A



Sabbat: La Mano Negra

TEXTO LEGAL Y CRÉDITOS

ESCRITO POR: Justin Achilli, Alan Alexander, Khaldoun Khelil y Karim Muammar.

EDICIÓN, LECTURA POR LA DIVERSIDAD E INDEXACIÓN: Stephanie Cohen.

DIRECTOR ARTÍSTICO: Tomas Arfert.

PORADA: Mark Kelly.

ARTE E ILUSTRACIONES INTERIORES: Tomas Arfert, Krzysztof Bieniawski, Emilia Emka, Mirko Failoni,

Flyos Games (*Vampire: The Masquerade – Chapters*), Mark Kelly, Ronja Melin, Anders Muammar, pexels.com (Gabby K, Kaique Rocha, Ivan Siarbolin, David Skyrius), Roena I. Rosenberger, Marc Simonetti, Sally Thordarson, Drew Tucker, Kim Van Deun, Sergey Vasnev y Martyna Zych.

DISEÑO GRÁFICO Y MAQUETA: Tomas Arfert.

LECTURA DE PRUEBAS: Jason Carl, Brian Holland.

CONCEPTO, DISEÑO Y DESARROLLO ORIGINALES DEL SABBAT: Steven C. Brown y Andrew Greenberg.

GESTIÓN DE LA MARCA MUNDO DE TINIEBLAS

GESTOR DE LA MARCA: Sean Greaney.

DIRECTOR CREATIVE: Justin Achilli.

DIRECTOR ARTÍSTICO: Tomas Arfert.

EDITOR: Karim Muammar.

DESARROLLADORA DE LA COMUNIDAD: Martyna «Outstar» Zych.

GERENTE DE MARKETING: Jason Carl.

LICENCIAS DE PARADOX

DESARROLLADORA DE NEGOCIO: Dhaunae De Vir.

RENEGADE GAME STUDIOS

PRESIDENTE Y EDITOR: Scott Gaeta.

VICEPRESIDENTA DE VENTAS Y MARKETING: Sara Erickson.

INTERVENTORA: Robyn Gaeta.

DIRECTORA DE OPERACIONES: Leisha Cummins.

DIRECTORA DE RELACIONES ESTRÁTICAS: Erika Conway.

GESTOR DE VENTAS Y PROGRAMAS DE MARKETING: Matt Holland.

PRODUCTOR SÉNIOR DE JUEGOS DE TABLERO Y CARTAS: Dan Bojanowski.

PRODUCTOR ASOCIADO DE JUEGOS DE TABLERO Y CARTAS: Jimmy Le.

PRODUCTORA SÉNIOR DE JUEGOS DE ROL: Elisa Teague.

PRODUCTORA ASOCIADA DE JUEGOS DE ROL: Trivia Fox

DISEÑADOR DE JUEGOS SÉNIOR: Matt Hyra.

DISEÑADORES DE JUEGOS: Dan Blanchett y T.C. Petty III.

CREATIVAS SÉNIOR JEFES DE JUEGOS DE TABLERO Y DE CARTAS:

Anita Osburn y Jeanne Torres.

GESTORA DE PRODUCCIÓN DE VÍDEO: Desiree Love.

ATENCIÓN AL CLIENTE: Jenni Janikowski.

FINANZAS: Minnie Nelson.

GESTOR DE EVENTOS: Chris Whitpan.

JEFÉ DE PRODUCCIÓN CREATIVA: Gordon Tucker.

PRODUCCIÓN CREATIVA: Noelle Lopez.

EDICIÓN EN ESPAÑOL

COORDINADOR DE LA LÍNEA Y TRADUCTOR: Héctor Gómez Herrero.

CORRECTOR: Alejandra «Argéntea» González

MAQUETADOR: Marcos Manuel «EnOch» Peral Villaverde

COORDINADOR EDITORIAL: Luis Fernández.

© 2021 Paradox Interactive® AB. Vampiro: La Mascarada ® son marcas comerciales registradas

de Paradox Interactive AB en Europa, EE. UU y otros países.

Visita World of Darkness online en www.worldofdarkness.com.

Visita Biblioteca Oscura online en www.bibliotecaoscura.com.

Visita Nosolorol online en www.nosolorol.com.



Algunos de vosotros me llamáis Mártir de Caín. Es uno de los muchos apelativos que he tenido en mis mil años como uno de los no-muertos.

Espero que esos mil años os convenzan de mis credenciales. Mi posición no es un vano atractivo de mi propia autoridad. Mi voz es la voz de alguien que ha visto de primera mano el tumulto de las eras. Yo prendí fuegos y bebí sangre en Silchester cuando los Anarquistas se revelaron. Yo toqué los rostros del Anciano, y he llevado grilletes en su catedral.

El mundo está siempre cambiando y los Condenados deben cambiar con él. El Sabbat debe cambiar con él. Hace siglos, nuestras herramientas eran la sangre y el fuego. Hoy, muchos siguen haciendo la guerra con las mismas armas. Y el mundo de los mortales usó el fuego contra nosotros a cambio.

En estas noches, nuestros Sires y sus propios Sires nos rompen la espalda; cazadores mortales (cazadores que saben que las estacas de madera y las antorchas, aunque son efectivas, han dado paso a armas mejores) nos atraviesan el corazón. Enjambres de homúnculos que escupen muerte acechan en el cielo. Armas que sobrepasan la aniquilación de la vida que los avariciosos Koldun pueden extraer de la tierra.

Los mortales han tomado el fuego una vez más. Nuestros Sires y los Sires de éstos nos lanzan su fuego igualmente. Habéis leído el Libro. Conocéis los signos.

Nuestra Sangre y fuego no retienen la noche. Desde nuestra posición de ventaja, el fuego es inadecuado para iluminar realmente la noche.

Nuestro dominio no cobrará forma recurriendo a la misma sangre y fuego que esgrimimos contra campesinos supersticiosos que temblaban en sus granjas.

Nuestro dominio no cobrará forma tomando tierras y reclinándonos en su trono como un pachá o un cuervo de la Camarilla.

Haremos que nuestro dominio cobre forma no persistiendo en lo que somos, sino considerando lo que debemos ser.

Esta forma Condenada (la forma Cainita) no es más que una crisálida. Es mutable, mera carne, mera arcilla. Hemos dejado atrás nuestra arcilla mortal, pero nuestro viaje no ha acabado con estos viles cuerpos.

Debemos, entonces, convertirnos en la noche.

Debemos convertirnos.

Porque tal es la voluntad de Caín.

TABLA DE CONTENIDO



Introducción

Cómo usar este libro	7
Estilo de Narración	7
Tema y atmósfera	7
Crea tu propio culto de la muerte medieval	8

Capítulo uno: prender fuego

La recta supremacía de la Sangre	11
Más que mortales	12
Poder y responsabilidad	12
Soldados en la Guerra de la Gehenna	13
Una Iglesia militante	13
Dominios destrozados	13
Rebeldes en la Lucha Eterna	14
Conflictos sin fin	14
Forjar lealtad	14
Intensamente violento	15
Legado de brutalidad	15
Alimentar a la Bestia	15
Legión cultural	16

Capítulo dos: Apóstatas de una iglesia cruel

Sendas de Iluminación	19
Senda de Caín	20
Ética	21
En crónicas	21
Disciplinas	21
Senda de los Cátaros	22
Ética	23
En crónicas	23
Disciplinas	23

Senda de la Muerte y el Alma	24
Ética	25
En crónicas	25
Disciplinas	25
Senda del Poder y la Voz Interior	26
Ética	27
En crónicas	27
Disciplinas	27
Senda del Sol	28
Ética	30
En crónicas	30
Disciplinas	30
Sendas prohibidas	31
Senda del Acuerdo Honorable	31
Senda de la Bestia	31
Senda de Lilith	31
Tiempo de matar: Antagonistas	32
Construir conflictos	32
Retratar las Sendas	32
Senda de Caín	33
Senda de los Cátaros	35
Senda de la Muerte y el Alma	37
Senda del Poder y la Voz Interior	40
Restos y desechos	42
Los Dones de Caín: Disciplinas	46
Animalismo	46
Auspex	46
Dominación	47
Ofuscación	48
Protean	49
Olvido	49
Hechicería de Sangre	49
Rituales	50
Ceremonias	52
Alquimia de Sangre Débil	53

Ritae: Llaves al dominio de Caín	55
El rol del ritual	55
Auctoritas Ritae	56
Ignoblis Ritae	64

Capítulo tres: **Arde brillantemente**

Anatomía de un culto de la muerte	71
La imagen lo es todo	72
Extraños compañeros de cama	72
Antatribu	74
Sobrescribir al individuo	75
Cultivar el conformismo	75
Catecismo: Objetivos del Sabbat	77
Enemistad ideológica	77
Realidad de las Sendas	79
Adoptar una Senda	79
Cambiar de Senda	79
Abandonar las Sendas	79
Títulos del Sabbat	80
Patrones de manada	85

Capítulo cuatro: **La Guerra de la Gehenna**

Una breve y sucia historia del Sabbat	91
Sangre y fuego	91
Los Anarquistas se revuelven	91
De las cenizas de la Revuelta	91
Iluminación en Sangre	93
El comienzo del fin del mundo	93
Informe de situación:	94
La Guerra de la Gehenna	95
Un imperio de sangre	95
Ciudad de México	97
Brasil: Guerra civil	98
Rusia y los bálticos	100
El Magreb y Alamut	102
El dominio a la vuelta de la esquina	103

Capítulo cinco: **Recursos del Narrador**

55	Elemento de ambientación:
56	Dominios del Sabbat
64	Ebullición
71	Acuerdo
72	Entente
72	Cruzada
74	71 Elemento argumental:
75	Estructuras de crónica
75	Sangre y fuego
77	Corazones y mentes
77	Avivar la revolución
77	Infiltración y espionaje
79	71 Elemento argumental:
79	Estructuras narrativas
79	Acción creciente
79	Conflicto abierto
79	Tentación
80	El enemigo de mi enemigo
85	71 Elemento argumental:
85	Conflictos triangulares
85	Sectas rivales
85	Jugar con fuego:
85	La Segunda Inquisición
91	85 Elemento temático: Inhumanidades
91	91 Elemento temático:
91	La manada Caza como uno
92	91 Elemento de ambientación:
92	Refugios del Sabbat
93	92 Refugios comunales
93	93 Técnica narrativa: Paranoia y pistas falsas
94	93 Elemento temático: Los Antediluvianos
95	94 Enemigo desconocido
95	95 Sangre robada
97	95 Índice
98	127
100	
102	
103	



INTRODUCCIÓN

Cada uno de nosotros somos nuestro propio demonio y convertimos este mundo en nuestro infierno.

— OSCAR WILDE

Ninguna Secta evoca tal pavor con su simple mención, tal repulsión por sus ideologías, como hace el Sabbat. La autoproclamada Espada de Caín hace la guerra (una Guerra de las Edades, una guerra santa, una Guerra de la Gehenna) contra los legendarios progenitores de los Clanes, los Antediluvianos. Citando el *Libro de Nod*, el Sabbat busca vengar la ancestral traición a Caín por parte de sus Chiquillos descarriados, y busca no menos que la destrucción de los Antediluvianos y la subyugación del mundo de los mortales a una brutal jerarquía en la que los vampiros están en la cima.

Otras Sectas consideran al Sabbat hereje en el mejor de los casos y apocalíptico en el peor. Algunos niegan directamente la existencia de los Antediluvianos, proclaman que son un mito, una alegoría o que llevan siglos muertos. Otros consideran que están en Letargo, muy lejos o que son irrelevantes en las noches actuales.

Eso es exactamente lo que hace que otras Sectas teman al Sabbat: no sólo persiguen unos objetivos fanáticos, lo hacen con poca consideración por sí mismos y con las convicciones de una era pasada hace mucho, una época de Larga Noche.



Cómo usar este libro

Ésta es la frase más importante de este libro: la función del Sabbat en las historias de **Vampiro: La Mascarada** es amenazar el *statu quo*.

En la Quinta Edición de **Vampiro** el Sabbat se presenta como antagonista. La Espada de Caín es indudablemente un mal monstruoso que temen incluso los Vástagos, una Secta de vampiros supremacistas que han dejado de lado los puntos de vista de quienes aún viven al creerse más que simples mortales.

Esto se manifiesta como esfuerzos deliberados del Sabbat para aplastar la identidad individual y remodelarla en pos de los fines apocalípticos de la propia Secta. En última instancia, los vampiros del Sabbat no tienen elección en muchas de las acciones que emprenden. Al entregarse a la Bestia, han dejado de lado el enigma central de la condición vampírica.

Una de las principales ironías (o hipocresías, si prefieres) del Sabbat es que trata de derrocar la opresión mediante un servilismo fanático a Caín. Como miembros de la Mano Negra, los Cainitas rinden su individualidad, ambición y autonomía. Son Vinculados por Sangre, adoctrinados, pierden por completo toda personalidad propia y se les instiga odio hasta el punto de no tener pensamiento crítico.

Para ser claros, aquí no se incluyen sistemas o sugerencias con los que retratar al Sabbat como personajes jugadores. Este libro incluye Poderes de Disciplinas, detalles de rituales del Sabbat, información de Sendas de Iluminación, etc. con la intención de que los Narradores los usen para crear historias atractivas en torno a enfrentarse al Sabbat.

Estilo de Narración

El Sabbat ha superado un colapso devastador. Desde el abandono de sus antiguos líderes a los estragos de la Guerra de la Gehenna, pasando por el hecho de que ha hecho de sí un gran objetivo en tiempos de la Segunda Inquisición, el Sabbat está fracturado, unido sólo por su odio común hacia los Antediluvianos y los extremos a los que llegará por desafiarlos y destruirlos.

Como resultado, los Narradores tienen un margen enorme para presentar versiones locales del Sabbat que

enfaticen distintos temas. El Sabbat puede aparecer en crónicas como vampiros *redneck* hiperviolentos y *gore* que merodean por los remotos montes de Texas, como tiburones sedientos de sangre que se mueven por los círculos de la alta o la baja sociedad de las capitales europeas, o como heraldos de una monstruosa moralidad en las cámaras de los propios Ancianos. El Sabbat toma muchas formas y proporciona puntos de conflicto para innumerables historias.

Salvo en ciertas circunstancias, el Sabbat no reclama dominios de la misma forma que otros Vástagos. En su lugar, siempre está en movimiento, devorando lo que un dominio pueda ofrecer como una plaga de langostas antes de perseguir algún criptico secreto o extraño estímulo al siguiente escenario de la Guerra de la Gehenna. ¿Qué persigue? Otros Vástagos no pueden determinarlo por completo y esa desconexión significa que tienen dificultad para relacionarse y comprender los motivos del Sabbat.

Este libro ofrece un vistazo general a la Espada de Caín, pero es importante destacar que esa imagen general no existe por completo en un lugar en ninguna parte del mundo. Lo que quiere decir que un microcosmos local completo de todo el Sabbat no está presente en ningún dominio del mundo (a menos que tú decidas lo contrario como Narrador). La Espada de Caín en un dominio puede ser literalmente los restos destrozados de una manada infiltrada, mientras que una veintena de vampiros de la Mano Negra pueden rivalizar con cortes de la Camarilla y sediciosos Anarquistas en otro dominio. El Sabbat existe para proporcionar un antagonista que equilibre la balanza en cualquier dominio que deseas ambientar tu crónica.

Tema y atmósfera

El tema del Sabbat es la desesperación. Enfrentada con la terrible y autodestructiva realidad, la Secta busca un método funcional a su rechazo y se hunde cada vez más en su propia depravación como forma de combatir el juicio de los vampiros. La desesperación del Sabbat se manifiesta en fanatismo, fundamentalismo, violencia y monstruosidad. La Mano Negra, la expresión definitiva de combatir el fuego con fuego (y éste es un símbolo poderoso por

y para el Sabbat), escoge voluntariamente definirse como algo peor que los enemigos a los que se opone. Cuando se enfrenta con el alzamiento de dioses de la Sangre caníbales, la Espada de Caín busca derribar a esos dioses... y reemplazarlos, arrastrando al mundo a un infierno creado por la Secta.

La atmósfera del Sabbat es una de alienación, de inhumanidad activa. El Sabbat vuelve la espalda a la misma noción de la Humanidad y cree fanáticamente que la única forma de alcanzar de verdad el potencial del vampiro es entregarse por completo a los aspectos de la condición Cainita únicos de la misma. La Espada de Caín venera a la Bestia, se regocija en el poder de la Sangre y declara la Diablerie un sacramento. Los vampiros del Sabbat no sienten compasión por los mortales y sin duda no extrañan sus días pasados como tales. De hecho, los vampiros del Sabbat no se relacionan en absoluto con ellos; y eso hace también que les sea muy difícil relacionarse con otros vampiros. Los Cainitas son totalmente Extraños, auténticos monstruos, los vampiros que otros vampiros temen ver al mirar por el rabillo del ojo.

Crea tu propio culto de la muerte medieval

El Sabbat tiene muchos rostros, pero una única filosofía directora.

Una de las cosas más importantes que tener en cuenta es que la Mano Negra no es un monolito. Está descentralizada, incluso fragmentada, en el mismo grado que los Anarquistas y dado que está combatiendo activamente en la Guerra de la Gehenna, las tasas de Muerte Definitiva del Sabbat son siempre mayores que las de otras Sectas. Lo que es cierto para el Sabbat hoy, incluso a nivel local, podría no sobrevivir más allá del alba.

El resultado es que el Sabbat es una «Secta» sólo en el hecho de que tiene una causa común y rituales canónicos específicos que la unen en manadas. Aparte de eso, el Sabbat es extremadamente parroquial. La naturaleza de esas manadas, las responsabilidades de los líderes espirituales de las manadas, ya tengan dichos líderes superiores o no, varían radicalmente según el lugar y la forma en que se manifieste la Secta.

Uno podría encontrarse una manada del Sabbat cometiendo una grandiosa Diablerie en una barroca Catedral de la Carne o podría encontrar a una manada reducida a sus dos últimos demacrados miembros obrando desesperados Hechicería de Sangre para envenenar al Antiguo en Frenés que va a devorarlos. El Sabbat de tu dominio bien podría ser todo lo que queda tras un sangriento asalto de los cazadores en esta era de la Segunda Inquisición o podría refugiarse en el sótano de una clínica veterinaria de Buenos Aires mientras trata de sacar del Letargo a un compañero de manada caído.

Recuerda, nada impide que los jugadores conocan la información presentada en este libro. El misterio y la personalidad de la Mano Negra surgen de la forma en que la uses como herramienta del Narrador. Desafía el *statu quo*.

Si es de ayuda, piensa en el Sabbat como algo totalmente distinto a una Secta, como una dispar muchedumbre de revolucionarios de una guerra de Sangre con puntos fuertes, actividades y métodos regionales de derribar la tiranía de los Ancianos ■

CONSENTIMIENTO Y JUEGO RESPETUOSO

Vampiro trata temas maduros y elementos narrativos que a veces pueden ser incómodos o pueden recordar traumas personales. Esto puede ser especialmente cierto con el Sabbat, el cual lidia abiertamente con violencia, situaciones que pretenden dañar la identidad propia y las relaciones con la autoridad y los límites personales.

Vale la pena destacar que éstos son elementos y temas narrativos. Específicamente, no son una licencia para traumatizar a los jugadores o abusar de la confianza de los mismos. Aunque los personajes en una crónica en la que el Sabbat tenga un papel bien pueden experimentar circunstancias peligrosas, en ningún caso tales situaciones o técnicas deberían imponerse a los participantes del juego.

Para más información sobre el consentimiento y el juego respetuoso ver el Apéndice III de la versión digital de **Vampiro: La Mascarada**, pág. 421-425.

Lexicón del Sabbat

Auctoritas Ritae: El canon reconocido del Sabbat, un conjunto de altos rituales que todos los Sabbat han de seguir.

Cabezapala: Un Retoño del Sabbat, normalmente Abrazados en masa para servir como carne de cañón en un conflicto inmediato. Puede haber sido tirado a una fosa común o no tras ser golpeado en la cabeza con una pala.

Cainita: Un vampiro; uno de la Progenie de Caín. Usado en el Sabbat hasta el punto de omitir «Vástago», del cual la Mano Negra se mofa por ser un apelativo débil.

Espada de Caín, la: El Sabbat.

guerra caliente: Lucha activa contra los Antediluvianos en la Guerra de la Gehenna.

guerra fría: Intriga, espionaje y otros movimientos sutiles contra los sirvientes de los Antediluvianos, normalmente llevada a cabo para desestabilizar dominios donde prevalecen Sectas distintas al Sabbat.

Guerra de la Gehenna: La Lucha Eterna en su forma más apremiante, la resistencia contra el auge de los Antediluvianos y sus servidores.

hermanos y hermanas en Caín: El Sabbat.

Ignobilis Ritae: Los ritos locales o específicos de manada creados por manadas o dominios concretos para establecer comunidad o santificar comportamientos.

manada: Una coterie Sabbat, casi siempre reforzada con el Ritus de la Vaulderie.

Mano Negra, la: El Sabbat.

Ritae: Rituales que conforman el catecismo del Sabbat; en singular, Ritus o rito.

Sabbat: En singular (el Sabbat) cuando se habla de la Secta, cuando se habla de sus miembros se usa el plural «los Sabbat». También puede referirse individualmente a ellos: un miembro puede ser «un Sabbat del Sabbat»; aunque no es que esa frase se use mucho.

Sacerdote de manada: El líder espiritual y táctico de una manada del Sabbat.

Sangre Débil: Vampiros de Generación especialmente alta cuya Sangre apenas porta indicativo de linaje alguno. «El Tiempo de la Sangre Débil», cuando hacen su aparición estos vampiros, es uno de los presagios de la Gehenna vaticinados en el *Libro de Nod*.

Senda de Iluminación: Un condicionamiento mental, emocional y espiritual que suplanta la Humanidad, normalmente con intención de enfatizar las prioridades de la supremacía vampírica.

Vaulderie: Un Ritus del Sabbat que rompe los Vínculos de Sangre y refuerza la lealtad entre miembros de manada.

Vinculum: Un tipo de Vínculo de Sangre concreto que existe entre miembros de una manada y que subvierte Vínculos de Sangre concretos; en plural, Vincula.



MK
2021

Capítulo uno:

PRENDER FUEGO



*El mundo carece de fin, y lo que es bueno entre unos
es una abominación entre otros.*

— CHINUA ACHEBE, *TODO SE DESMORONA*

Desde sus orígenes como un culto de la muerte medieval a su actual encarnación como una fuerza de choque fanática en el frente de la Guerra de la Gehenna, el Sabbat ha sido más que el cruento azote que las otras Sectas describen.

Es decir, pocos Vástagos fuera de los dominios del Sabbat se han encontrado nunca con un Cainita del Sabbat, y la reputación de la Secta es tanto propaganda de sus rivales como un preciso resumen. Rara vez se ve a rivales de la Camarilla y los Anarquistas hacer a un lado disputas previas tan rápido como cuando se rumorea que el Sabbat tiene interés por el dominio.

Al mismo tiempo, buena parte de lo que otras Sectas conocen como el Sabbat es muy acertado. El Vástago astuto es capaz de distinguir la ideología extrema de la Espada de Caín de las historias de terror que otras Sectas repiten para desalentar a sus miembros de mirarlo más de cerca. Para la Camarilla, apartar a Vástagos de la Mano Negra es un asunto de precaución y seguridad. Para los Anarquistas, es uno de percibirse de que el extremismo del Sabbat es una forma de control y una opresión constante.

Sin embargo, para el Sabbat, todo se reduce a ser un vampiro sin arrepentirse de nada.

La recta supremacía de la Sangre

La mentalidad que distingue al Sabbat de otras Sectas de forma más clara es la creencia de que convertirse en vampiro cambia fundamentalmente a una persona en tal medida que las viejas nociones de la Humanidad ya no son pertinentes. Desde el punto de vista del Sabbat, la Humanidad es, en el mejor de los casos, una carga y en el peor una prisión que mantiene a los vampiros encadenados a una identidad pasada. Es un malgasto de Sangre pretender que aún se es mortal o aferrarse a artificios propios de mortales.

Para la forma de pensar del Sabbat, el vampiro es la criatura por encima de los mortales, y debe por ello reescribir su psique con un propósito que permita al vampiro asumir su lugar supremo. De hecho, «criatura» es una palabra escogida de forma deliberada: implica que uno es creado, que convertirse en vampiro es una apoteosis. Por supuesto, quién puede ser ese creador varía ampliamente dentro del Sabbat, pero el mensaje principal es que los vampiros tienen un propósito superior, una vocación, una necesidad metafísica o un derecho divino empapado en sangre.

En la práctica, los Cainitas son efectivamente las criaturas de sus Sires. Lo que queda hoy en día del Sabbat es un cruel escalafón de vampiros sin remordimientos que no ven nada malo en crear hordas de carnaza inferior que lanzar contra sus enemigos. Muy a menudo, estos vampiros inferiores crean sus propias proles para así formar sus propias escuadras que dirigir contra esos mismos enemigos. El resultado es una Secta que Abraza con abandono, pero que encuentra su Muerte Definitiva en poquísimo tiempo. No todo el Sabbat encuentra su fin tan rápido, pero las posibilidades de supervivencia se vuelven cada vez menores conforme aumenta la Generación. Y respecto a los Sangre Débil del Sabbat, ¿quién sabe cuántos de ellos existen siquiera? ¿O cuántos sobreviven un período de tiempo apenas apreciable?

Más que mortales

Sin duda alguna, los seguidores del Sabbat con estas ideologías, estas Sendas de Iluminación, instilan pavor en los mortales (y en muchos Vástagos...) ante la falta de habilidad para empatizar con la Humanidad. Los modelos de estas Sendas pueden ser

individualmente inquietantes, repulsivos o totalmente alienígenas. A los elusivos Antiguos de la Secta les gustan estos intentos de codificar elementos éticos de su existencia no-muerta en forma de fes y devociones, mientras que al menos un Retoño Sabbat actual de inclinaciones filosóficas los ha descrito como sistemas operativos.

Para los foráneos, esto revela la monstruosidad del Sabbat, pero para el propio Sabbat, es al menos honesto, es el «Vástago» que acecha dentro de las cohortes de los mortales o que simula grandiosas maquinaciones con títeres mortales quien comete verdaderas atrocidades al desperdiciar la Maldición de Caín y revolcarse entre el ganado.

Poder y responsabilidad

De hecho, si la Camarilla es rápida en ejercitar sus conexiones como forma de resolver problemas y los Anarquistas confían en sus propias habilidades, el Sabbat resuelve problemas como un vampiro «debería». Los vampiros del Sabbat usan Disciplinas. Es decir, si un Vástago de la Camarilla silencia una ruptura de la Mascarada cobrándose un favor para enterrar la historia y un Anarquista lo hace intimidando a un testigo para que guarde silencio, un Cainita del Sabbat lo resuelve haciendo enloquecer al testigo con el terror inducido con Presencia o rastreándole como un depredador con Animalismo y silenciándolo permanentemente.

Esta falta de sutileza tiene un efecto colateral que la Mano Negra ignora deliberadamente: los cazadores de la era de la Segunda Inquisición tienen muchos menos problemas siguiendo el rastro del Sabbat y han tenido más éxito a la hora de reducir las filas de la Secta (al menos en lugares distintos a los frentes de la Guerra de la Gehenna). El orgulloso Sabbat trata de convertir esto en una medalla de honor, ya que la Camarilla y los Anarquistas lidian con la era de la Segunda Inquisición huyendo y escondiéndose en lugar de haciéndole frente y luchando. Dicho esto, es duro defender lo efectivas que las numerosas organizaciones de cazadores de vampiros han sido a la hora de destrozar los dominios del Sabbat y reducir sus filas.



Soldados en la Guerra de la Gehenna

En el centro de esta convicción está la veneración del Sabbat por el que la Secta cree que es su Padre Oscuro: Caín, el Primer Vampiro. De los insidiosos Chiquillos de Caín surgieron los Clanes que se conocen en estas noches, y son estos odiados Antediluvianos a quienes se opone el Sabbat.

De acuerdo con diversos catecismos de la Mano Negra, la Progenie original de Caín traicionó la pureza del Abrazo del Padre Oscuro en pos de sus propios y degenerados deseos. Sus interminables rivalidades se convirtieron en lo que se conoció como la Lucha Eterna, que engendró siglos de conflictos, condenando a incontables vampiros a la Muerte Definitiva en las luchas intestinas o forzándoles a acobardarse entre mortales y hacerse pasar por sus amos.

El Sabbat odia a estos Antediluvianos, busca acercarse más al Padre Oscuro y destruir a sus despreciables Chiquillos. Para las demás Sectas, los Clanes pueden ser estimados linajes o indicativos de ciertas destrezas; para el Sabbat son los bastardos de pecados antediluvianos, y muchos Cainitas se describen como Antitribu, apóstatas contra la propia idea de los Clanes a pesar de las aptitudes que pueden conferir.

Una Iglesia militante

No es una sorpresa, entonces, que quizás más que ninguna otra Secta, el Sabbat acate la Llamada y de hecho se lance de cabeza a los míticos conflictos de la Guerra de la Gehenna. Otros Vástagos pueden resistirse a la Llamada, pero el Sabbat se ve atraído por ella e incluso los que no la oyen ellos mismos siguen a sus embelesados Sires y fanáticos líderes de manada.

Aun así, del frente llegan pocas noticias e incluso los campeones inmortales de la Espada de Caín sin duda se encuentran puestos a prueba en las ordeñas del frente. ¿Qué mejor forma de martirizarse y regocijarse en las glorias de Caín que golpear en el corazón de la ctónica propia Tercera Generación?

Y el Sabbat conoce un secreto adicional que por el momento ha eludido a otras Sectas: la Guerra de la Gehenna afecta a mucho más territorio del que la Camarilla y los Anarquistas sospechan. No se limita a la cuna de la civilización, donde los vampiros originales y más antiguos tienen el poder. El transcurso de los siglos ha creado una gran diáspora de gentes y los vampiros que se ocultan entre ellos. Por ello, los Antediluvianos han viajado igualmente enormes distancias, haciendo que la Guerra de la Gehenna abarque un escenario mundial.

Dominios destrozados

A cambio, el Sabbat posee poco dominio en el sentido convencional. Donde antaño reclamaba y se disputaba dominios igual que los Anarquistas y la Camarilla, actualmente los dominios del Sabbat suelen tener una extraña ausencia de Cainitas. Dado que tantos han obedecido a la Llamada, los dominios de la Mano Negra están muy poco poblados, al menos en términos de presencia vampírica.

Aunque éste no es siempre el caso, y no pocos dominios experimentan enormes aumentos y Abrazos en masa cuando los comandantes de la Cruzada de la Gehenna exigen nuevos reclutas que lanzar a la batalla con los Antediluvianos. De nuevo, es importante reconocer el éxito que la Segunda Inquisición ha tenido a la hora de limitar la influencia del Sabbat.

A pesar de todos sus Abrazos, el Sabbat parece ser una Secta muy pequeña, en gran medida a causa de su alta tasa de Muerte Definitiva. Entre las inmensas bajas Cainitas de la Guerra de la Gehenna, la cruel precisión de la Segunda Inquisición y el aborrecimiento que las demás Sectas tienen por la Mano Negra, los enemigos del Sabbat son muchos y las noches de sus miembros individuales están contadas desde el momento de su Abrazo.

Rebeldes en la Lucha Eterna

En siglos pasados, el Sabbat parecía estar en el frente de la Guerra de las Edades, al haberse formado tras la cacareada Diablerie de ciertos Antediluvianos. Contra el fiero telón de fondo de la Revuelta Anarquista original, el Sabbat se originó a partir de las cenizas. Erigió en torno a sí mismo una identidad de libertad aparte de las maquinaciones de los Antiguos. Sin embargo, con el paso de los siglos, la Espada de Caín ha tomado una senda monstruosa para asegurar esa libertad.

Si se oye a la Secta contarla, el Sabbat busca emanciparse de la prisión de los vivos, abandonar la frágil cáscara mortal y regocijarse en la condición Cainita. La realidad es que la Secta no hace esto de una forma que estimularía el mundo que los rodea. Para un ferviente Cainita, la mejor salida sería un mundo de noche eterna, con esclavos mortales forzados a la servidumbre o pastoreados como ganado para saciar la sed de sus amos no-muertos.

Conflicto sin fin

Esta perspectiva extrema significa que el Sabbat no puede evitar encontrarse siempre en guerra: con los mortales de los que se ocultan otras Sectas, con los Antediluvianos y su ruinosa Gehenna, con las otras Sectas por la supremacía, y consigo mismo por la supervivencia de la Secta. Para la Mano Negra, el mundo es conflicto, y el Sabbat es una recta rebelión que se enfrenta fieramente contra las fuerzas que la mantendrían oprimida. Al haber nacido en una era de agitación medieval, el Sabbat lucha porque eso es todo lo que conoce y ha conocido durante sus siglos de existencia.

En la actualidad, la Guerra de la Gehenna evoluciona. Incluso mientras partes del Sabbat aún luchan en las tumbas de sus odiados progenitores, otras siguen los rastros de los que se marcharon a tierras distantes. Como se señalaba antes, los dominios del Sabbat están en un estado de cambio y el escenario de la guerra se expande. La Mano Negra necesita que sus dominios del frente sigan proporcionando carnaza para sus innumerables conflictos, pero al

mismo tiempo, necesita refugios a los que replegarse y donde disfrutar de la libertad manchada de sangre que puede decir que se ha ganado.

Forjar lealtad

Asegurar la lealtad entre los cruelmente invitados a la Secta no es tarea fácil. Con este fin, el Sabbat emplea una serie de rituales, técnicas para romper psicológicamente al individuo y una serie de horrores que fuerzan a todos los hermanos y hermanas en Caín a confiar unos en otros. Rara vez se ve a un Sabbat individual, ya que los vampiros de la Secta van en «manadas» y sus metas y almas siempre están cultivadas por los líderes espirituales conocidos como Sacerdotes de manada.

Y ésta da incluso más razones para que las demás Sectas odien al Sabbat. Con sus propios dominios reduciéndose y vigilado siempre por la Segunda Inquisición, el Sabbat también presiona a otros vampiros a unirse a sus filas. Ya sea secuestrando a Vástagos ya existentes y dejándolos en el frente de la Guerra de la Gehenna o llevando a cabo asaltos fugaces que tienen por objetivo a candidatos favorecidos y séquitos personales de Sectas rivales, el Sabbat está desesperado por soldados y recurre a cualquier medio necesario para fortalecer sus filas.

Es irónico que así el Vínculo de Sangre se encuentre en el núcleo de la libertad y la lealtad del Sabbat. La Mano Negra conoce un rito especial, la Vaulderie, que puede destruir Vínculos de Sangre existentes, como los que se tienen con un Sire dominante o un amante desolado. Pero llevar a cabo este rito forja un nuevo Vínculo de Sangre entre los vampiros de la manada que lo realizan, reemplazando un reinante con numerosos otros de forma mutua.



Intensamente violento

Todo esto genera una Secta que está impregnada de violencia. En su primera noche, un Retoño del Sabbat puede verse golpeado con una pala, Abrazado apresuradamente y arrojado a una fosa común. Se suele considerar que los que tienen el instinto animal de salir de ahí gracias a sus garras se han ganado el derecho de llamarse Sabbat y a menudo se les arroja rápidamente a la Guerra de la Gehenna, se les recluta en la cruzada contra otra de las Sectas o se les envía a causar el caos que puedan frente a cualquier amenaza fronteriza que el Sabbat perciba que se está colando en su dominio. No todos los Sabbat se convierten en Condenados así, pero sin duda lo hacen los suficientes para que esta historia sea la percepción general, especialmente entre otras sectas.

Legado de brutalidad

El horrible resultado es innegable: la Mano Negra se deleita con la crueldad. Dado que busca someter la compasión humana, esta crueldad puede tomar muchas formas, como la gratuita destrucción de una banda callejera desatada o la consumada crueldad de un escultor que usa como medio el dolor.

La metodología, frecuencia e intensidad pueden variar, pero al final, cada Sabbat ve su compasión, y con ella su Humanidad, rota bajo el influjo de la incesante violencia. Tal es el legado de la Bestia, tal es el pecado original del Padre Oscuro. Comprenderlo es el primer paso para adoptar una Senda de Iluminación.

Alimentar a la Bestia

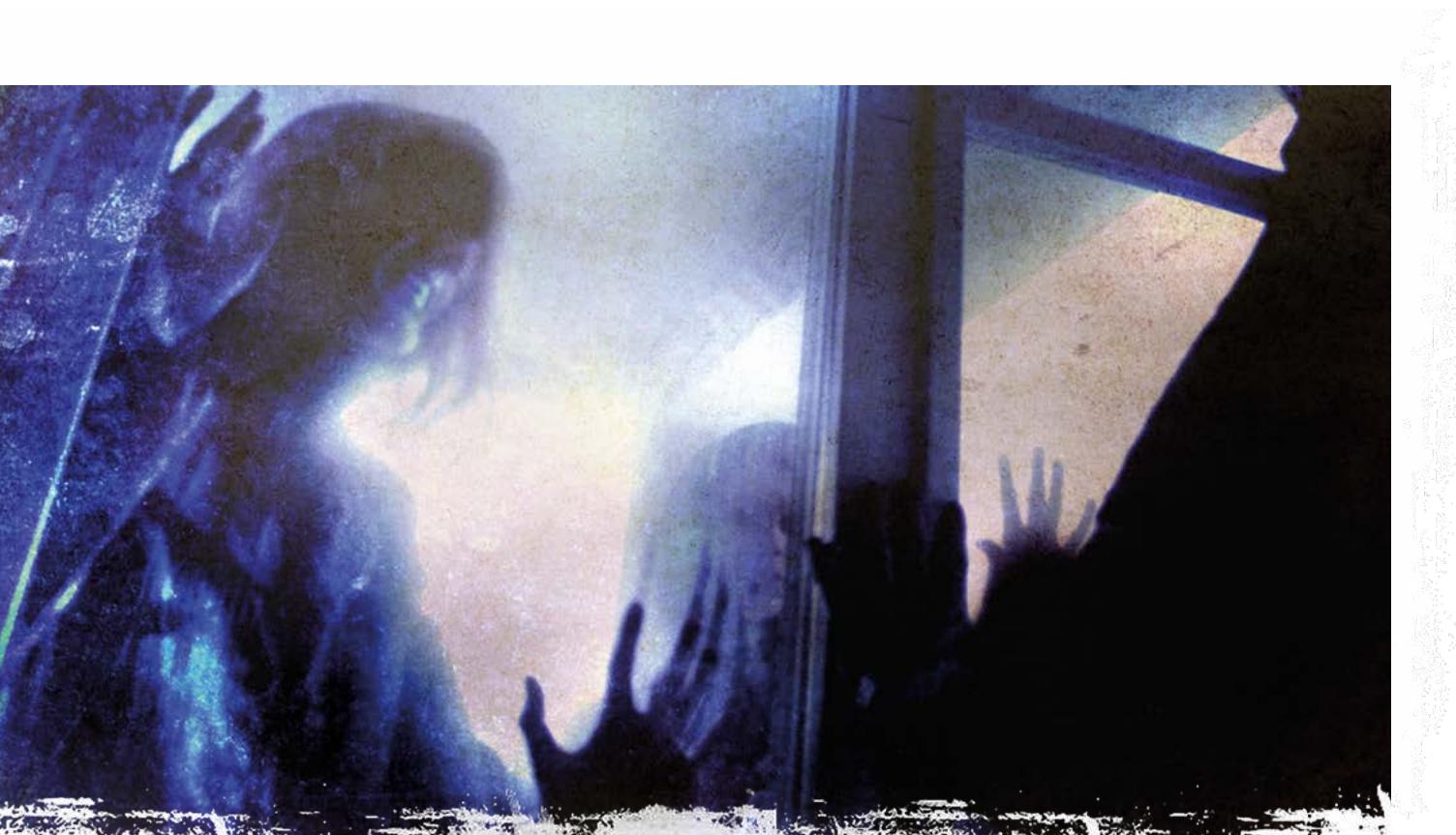
El Sabbat es una Secta que siempre está combatiendo a algo o alguien, y esa constante mentalidad de asedio moldea la transición de sus miembros de mortales a Cainitas. Los métodos del Sabbat no suelen ser las tretas esotéricas y las maquinaciones de siglos. Prefiere las Disciplinas evidentes y la fuerza bruta: los Cainitas prefieren sumergirse en las fauces de sus enemigos y abrirse paso destrozando y

quemando todo. Donde fallaría la violencia patente, la Mano Negra chantajea, engaña o tienta, pero todo en pos de una conclusión predeterminada.

Normalmente, el enemigo es alguna clase de antagonista ideológico, como el peón de un odiado Antediluviano, o un adversario de una Secta aborrecida. Aunque a veces el enemigo es otro Sabbat, quizás una manada de Cabezapalas en busca de gloria o un Antiguo rival. Hace mucho que el Sabbat abandonó medios más sutiles de mitigar las diferencias entre aparentes compañeros.

Esta disposición del Sabbat por hacer uso de métodos vampíricos como el medio principal de resolver conflictos es algo peligroso. Muchos lo encuentran liberador, una forma de cabalgar la oleada del Frenesí y subyugarse al inexorable ímpetu de la Bestia. Pero en la mayoría de casos, la violencia engendra violencia y los que obtienen sus ganancias entre sangre y fuego normalmente las ven derrumbarse cuando el siguiente conflicto los arrastra a un muy merecido infierno.





Legión cultural

Más que cualquier otra Secta, el Sabbat está empujado por un propósito común. El Sabbat, muy alejado del excepcionalismo neofeudal de la Camarilla y el igualitarismo revolucionario de los Anarquistas, está unido por su constante mentalidad de asedio contra los aborrecidos Antediluvianos. Ya se lo compare con tiburones insaciables o con la legión de demonios gadarenos de la Biblia, el Sabbat actúa con un celo existencial hacia su meta. No es ninguna sorpresa encontrar a la Mano Negra unida en el odio por su miríada de enemigos dadas sus convicciones.

Al menos en la superficie ése parece ser el caso; aunque si escarbas más, la Secta se revela como una colmena de planteamientos enfrentados entre sí. El propósito común de la Secta se difumina entre numerosas metodologías, alentado por las diversas Sendas de Iluminación.

Algunos Sabbat creen que la propia Mano Negra no tiene una ideología consistente, que la misma

naturaleza del Sabbat es un enjambre caótico de filosofías espirituales que no pueden convertirse en ortodoxas. Otros insisten en que el Sabbat en sí mismo es un experimento para encontrar cuál de sus Sendas de veneración a la Bestia es más efectiva, eficiente o estremecedora. Y están a quienes no les podría preocupar menos, y tienden a la manada al tiempo que incitan un fundamentalista curso de acción de sangre y fuego.

Aun así, a pesar de la multiplicidad de Sendas, una sensación de unidad y conformidad (de desesperación compartida) encuentra un estridente cobijo. La mayor parte de la Secta practica un *corpus* de rituales prescritos (e impíos) para reforzar la confianza y la dependencia. Igualmente, surgen diversos cultos a la personalidad en torno a hierofantes de las Sendas, que tan devotos son por la rectitud de la propia Secta. Estos heraldos de la pureza espiritual representan la peor tendencia del Sabbat: una violencia contraproducente en nombre de la autoproclamada autoridad, todo dirigido contra un odio universal por el enemigo externo ■

El empalagoso olor de las bebidas derramadas y secas hace tiempo. Afuera ya había oscurecido, pero el bar aún no había abierto. El ayudante del camarero nos dejó entrar porque no tenía otra opción.

—Ellos no lo hacen como nosotros. Son distintos.

La Vástago a mi lado exhaló una voluta de humo. Cuando fumaba era una de las pocas veces en las que fingía respirar.

La conocía desde siempre. Desde el principio de los tiempos. Desde 2004 al menos, antes de que cerrase el Siberia, el original de la estación de metro de la calle 50, donde la conocí. Lleva en la noche más que yo.

—¿A qué te refieres? —graznó. Mejor mantenerme tras la cortina del almacén. Nunca sabes quién podría haber llegado al lugar antes de lo que se suponía; como nosotros—. La siguen tomando de las venas, ¿no?

Una larga pausa.

—No... No Cazan. No hay un toma y daca. No... seducen gente y la dejan con la cabeza atontada a la mañana siguiente mientras se preguntan qué ha pasado. —Lanza una mirada teatral a su muñeca.

Otra pausa.

—¿Cómo lo hacen entonces?

—No Cazan, masacran. ¿Has visto alguna vez a una manada de hienas derribar a un búfalo? Como en esos documentales de naturaleza. O en el estudio de Michael, aquella vez que unos perros salvajes mataron a sus cabras. Sólo se amontonan, lo destrozan, todo ruido de chasquidos y salpicones. Nada salvo restos.

Así no es como yo aprendí a hacerlo.

—Como si dejases que les controlase así sin más? ¿Cómo pueden...? ¿Qué les permite... afe-rrarse a sí mismos?

Otra larga pausa. Exhaló el humo.

—No creo que eso les preocupe una mierda.



REDEMPTION
METHODIST CHURCH

240 3 AVE.

CAFÉ

Capítulo dos:

APÓSTATAS *de una* IGLESIA CRUEL

Los hombres nunca serán libres hasta que el último rey sea estrangulado con las entrañas del último sacerdote.

— DENIS DIDEROT, *POESÍAS DIVERSAS*

En las Noches Finales, el Sabbat parece al tiempo una colmena impredecible de ortodoxias en conflicto y una terrible e implacable monocultura. La apocalíptica Guerra de la Gehenna ha dañado la vieja estructura de sus líderes y le ha privado de sus más poderosos Antiguos. Los más venerables y poderosos entre los Lasombra (antaño extremadamente influyentes en la Secta, y siempre su corazón durante siglos) han pasado a abandonar el Sabbat como una causa perdida. Casi todos los viejos dominios de la Mano Negra han sido tomados por Sectas rivales, incluso al tiempo que cazadores mortales y agencias asociadas con la era de la Segunda Inquisición hostigan a la Espada de Caín en todo momento. En la actualidad, el Sabbat se encuentra más reducido de lo que nunca ha estado desde su fundación, y lucha una guerra desesperada contra Sectas enemigas, cazadores mortales y los propios Antediluvianos.

Todo esto significa que en estas noches el Sabbat no tiene nada que perder.

Este capítulo incluye una serie de herramientas que los Narradores pueden usar para introducir el Sabbat en sus crónicas: desde Sendas de Iluminación a ritos de la Secta, pasando por Poderes de Disciplinas y antagonistas listos para usar. Si buscas mancharte las manos, éste es tu capítulo.

Sendas de Iluminación

Al codificar las relaciones de los Cainitas con su Bestia, las Sendas de Iluminación definen al Sabbat como Secta y como miembros individuales. Las Sendas moldean cómo los vampiros del Sabbat interactúan con el mundo, cómo luchan en la Guerra de la Gehenna y cómo esgrimen los dones de Caín para forjar el mundo a imagen de lo que prefieran.

Las manadas del Sabbat se forman en torno a la idea de la observancia de una Senda. En la amplia mayoría de casos, todos los miembros de una manada siguen una misma Senda de la que el Sacerdote de la manada sirve como ministro. Esto ayuda no sólo a concentrar los esfuerzos de la manada, sino a la subyugación sectaria del individuo, lo que provoca en otras Sectas la perspectiva del Sabbat como una conciencia en masa.

Los Cainitas se identifican principalmente por la devoción a su Senda. Mientras que otras Sectas pueden elevar a sus Clanes como bases de su identidad, fuentes de orgullo o prueba de privilegio en una Secta, el Sabbat no tiene necesidad de tal cosa e incluso subvierte la misma idea de Clan. Para más información sobre las nociones Sabbat de los Antitribu, ver pág. 74.



SENDA DE CAÍN

Nodistas, Devoradores

La premisa de la Senda de Caín es cultivar y refinar el poder inherente de la Sangre para que los vampiros individuales puedan alcanzar todo su potencial. En la fanática cháchara de la Senda, todo lo que se pueda hacer para «acercarse más a Caín» es deforme, lo cual es una reverencia tácita por el acto de la Diablerie. La Sangre lo es todo para el Nodista, quien rara vez deja pasar la oportunidad de disfrutar de Vitae poderosa, ya sea por su profunda Resonancia, su poderosa Generación o alguna otra propiedad extraña. De hecho, los seguidores de esta Senda pueden distraerse por las oportunidades para rebajar su Generación o aumentar la potencia de su Sangre.

El deseo de emular al Primer Vampiro es lo que distingue a esta Senda de otras ideologías del Sabbat. En las parábolas de Caín, el Padre Oscuro ha dominando a la Bestia, no la ha negado, al comprender que su Maldición era el conflicto eterno entre su yo inferior y superior. La Bestia es un sirviente, no hay que temerla, sino respetarla y hasta nutrirla, ya que conforme la Bestia crece en poder, también lo hace la fuerza del amo necesaria para dirigirla como se desea.

Ética

- Rebaja tu Generación y concéntrate en el poder de tu propia Sangre para acercarte más a Caín y regocijarte en la potencia que confiere.
- Disfruta de toda la sangre para así entender el poder contenido en ella y para aumentar la sabiduría de sus matices.
- No admitas errores de tus líderes: estate preparado para cometer Diablerie sobre ellos si sus defectos refrenan a la manada.

En crónicas

Los seguidores de la Senda de Caín son oponentes incansables que persiguen a sus adversarios para eliminarlos, pero también para tomar su poder inherente. Los Nodistas no sólo consumen la Sangre del Corazón de los enemigos Cainitas caídos, toman trofeos para demostrar su creciente poder.

De la mano de refinar la propia Sangre va el fomentar los objetivos del Padre Oscuro. Los Nodistas

suelen sentirse ansiosos por demostrar su valor, especialmente tras valerse de Vitae poderosa, hasta un exceso de confianza. En el campo de batalla en el sepulcro de un Antiguo, los Seguidores de esta Senda buscan ponerse a prueba y demostrar su nuevo poder. Esto supone una diferencia absoluta en conflictos en el frente de la Guerra de la Gehenna, pero en circunstancias menos evidentes, los Nodistas pueden verse sobrepasados una vez pasa la excitación causada por una embriagadora comida. Sólo su rectitud impide que los seguidores de esta Senda sean impulsivos, ya que buscan igualar el control del Padre Oscuro sobre su Bestia.

Hay que destacar que los Nodistas no sufren pérdidas irreparables. Si un planteamiento concreto no da resultado, es tiempo de cambiar de táctica y, en muchos casos, ese cambio puede implicar traicionar a un viejo aliado con la esperanza de convertir sus fallos en una ganancia personal. Esto hace que los Nodistas más fervientes sean impopulares en el Sabbat, porque tener siempre que mantener vigilados a los aliados para impedir una Diablerie oportunista dificulta combatir al verdadero enemigo. Aunque desde la perspectiva de la Senda de Caín, si no eres parte de la solución, eres parte de la cena.

Disciplinas

Muchos seguidores de esta Senda tienen un asombroso dominio de la Hechicería de Sangre, con una serie de Poderes y rituales virtualmente desconocidos fuera de la Espada de Caín. Animalismo, Ofuscación, Potencia y Protean son también de uso frecuente entre los Nodistas a causa de su aterradora efectividad a la hora de cazar a otros no-muertos.





SENDA DE LOS CÁTAROS

*Albigenses, Cátaros,
Diablos de la Carne*

La premisa de la Senda de los Cátaros es que sus seguidores presten atención a la Bestia, ya que les conduce a deleitarse en lo que son de forma que no quede ninguna atrocidad por realizar. Sus seguidores pueden resultar inmaduros y hedonistas que se regodean en sus impulsos más bajos, y sí, los Cainitas en esta Senda se deleitan en su perversa naturaleza. Aun así, en su núcleo hay una filosofía de un mundo dual en el que los vampiros son una de las expresiones de la oscuridad. Los Condenados están, bueno, Condenados y por ello merecen actuar como tales.

En el Sabbat esta Senda es una de las que más seguidores tiene. Es la más sencilla para un vampiro cuya Humanidad ha sido destruida cuando le adoptaron con un palazo; al tiempo justifica y alienta los horrores que ha sufrido, aunque sus escalones superiores y epifanías espirituales suelen eludir a estos Cainitas. Para aquéllos que son auténticos modelos de la Senda, la filosofía propone una Jerarquía de Pecados tan elaborada como la goecia salomónica. Aunque las bases de los Albigenses pueden parecer aullantes demonios, cada vileza tiene un propósito, ya lo entienda o no quien comete el pecado en concreto. Los Diablos de la Carne no dejan con hambre a la Bestia; la bañan de excesos.

Ética

- Experimenta cada vicio que proporciona estar Condenado, desde instigar miedo en otros a realizar actos de crueldad para ceder el control a la Bestia.
- El papel propio como ser fuera de la moralidad de los mortales está predestinado. Acéptalo y cumple con tu propósito, conduce a otros a la condenación o la destrucción.
- Regodéate en cada tentación; entrégate completamente a los caprichos de la Bestia.

En crónicas

Los seguidores de la Senda de los Cátaros no son sutiles (a menos que estén operando como espías o infiltrados), y tanto los Ritae que celebran como sus no-vidas están salpicados de gloriosa vulgaridad. Los Albigenses disfrutan de eventos en los que se

profanan a sí mismos y a los mortales, que terminan sufriendo a su paso: desde orgías hedonistas en las que los Cainitas se atiborran de recipientes drogados a sangrientos rituales llevados a cabo en impíos lugares profanados que se burlan abiertamente de numerosas fes. Interpretarán con satisfacción los estereotipos del mal terrenal al presentarse como aquelarres de aullantes brujas, de lujuriosos degenerados, vándalos de la Noche del Diablo, etc.

Como Secta, el Sabbat tiene pocas reservas en usar a los Albigenses como carne de cañón para sus diversos fines violentos. Los Albigenses suelen ser conscientes de ello y no les supone un problema; siempre pueden crear más y si sobreviven o encuentran la Muerte Definitiva en cualquier empresa es ya un asunto de predestinación. La filosofía de la Senda implica un lugar y un propósito para las acciones de cada vampiro, lo que hace que cada acto vil o cada impulso autodestructivo tenga sentido. Y por supuesto, un fanático seguro de su lugar en el Infierno es aterrador para quienes se enfrentan a él, lo que les convierte en tropas de choque eficientes contra los inocentes mortales que inconscientemente se cruzan en el camino de la Guerra de la Gehenna.

Lejos del frente de la guerra, los Albigenses son grandes tentadores, traficantes y arregladores que disfrutan de la oportunidad de degradar a los virtuosos (o a los no tan virtuosos). El Sabbat no suele implicarse mucho en intrincadas intrigas y redes de deudas pero, irónicamente, los inicuos Albigenses tienen numerosos mortales e incluso Vástagos que les deben favores por las diversas delicias proporcionadas en el pasado. Los seguidores de esta Senda pueden incluso hacer uso del Rubor de la Vida para disfrutar mejor de un interludio carnal, especialmente si pueden hacer que luego provoque miseria a algún otro.

Disciplinas

Muchos seguidores de esta Senda sobresalen en Disciplinas físicas, la mejor forma de realizar proezas monstruosas que los separan de los frágiles mortales. Igualmente, debido a su naturaleza como hedonistas, infiltrados y tentadores, los Cátaros encuentran muchas oportunidades de usar Auspex, Ofuscación y Presencia.



SENDA DE LA MUERTE Y EL ALMA

Necronomistas, Segadores

La premisa de la Senda de la Muerte y el Alma es estudiar, comprender y dominar la muerte para que así los enemigos destruidos permanezcan muertos. Tal y como lo entiende el Sabbat, los odiados Antediluvianos «tienen poder sobre la vida y la muerte» de acuerdo con el *Libro de Nod*, lo que plantea la cuestión de si un miembro de la Tercera Generación permanecería muerto o no en caso de que el Sabbat lo destruyera. Quienes siguen esta Senda pretenden que así sea, sin importar el coste para ellos. En la Guerra de la Gehenna hay estrategas e ingenieros; lejos del frente, investigan y desarrollan nuevas formas de expresar los dones de Caín.

La Senda de la Muerte y el Alma es probablemente la más esotérica o académica de las Sendas de Iluminación del Sabbat, al preocuparse por las manifestaciones externas de la condición vampírica. Así, es también la más precaria de ellas a la hora de manejar a la propia Bestia, con la que los Necronomistas lidian tratando de tenerla siempre vigilada, a diferencia del resto del Sabbat. Esto no les hace menos aterradores, por supuesto; un Necronomista está quizás más relajado cuando está rodeado de mortales que suplican por sus vidas porque eso significa que, como depredador, está haciendo aquello en lo que es bueno. Los seguidores de la Senda de la Muerte y el Alma son también los que más probablemente Abrazarán a sus Chiquillos de forma tradicional, ya que prefieren elegir de manera más refinada su Progenie que la que ofrece un Abrazo en masa.

Ética

- No dejes supervivientes al terminar un conflicto violento.
- Investiga las reliquias y los restos de la muerte (personales, históricos, ocultistas) para así discernir los detalles de cómo acabó el conflicto y sus resultados existenciales.
- Apresura la llegada de la muerte, desde el más humilde insecto hasta la muy lamentada flor de la vida humana.

En crónicas

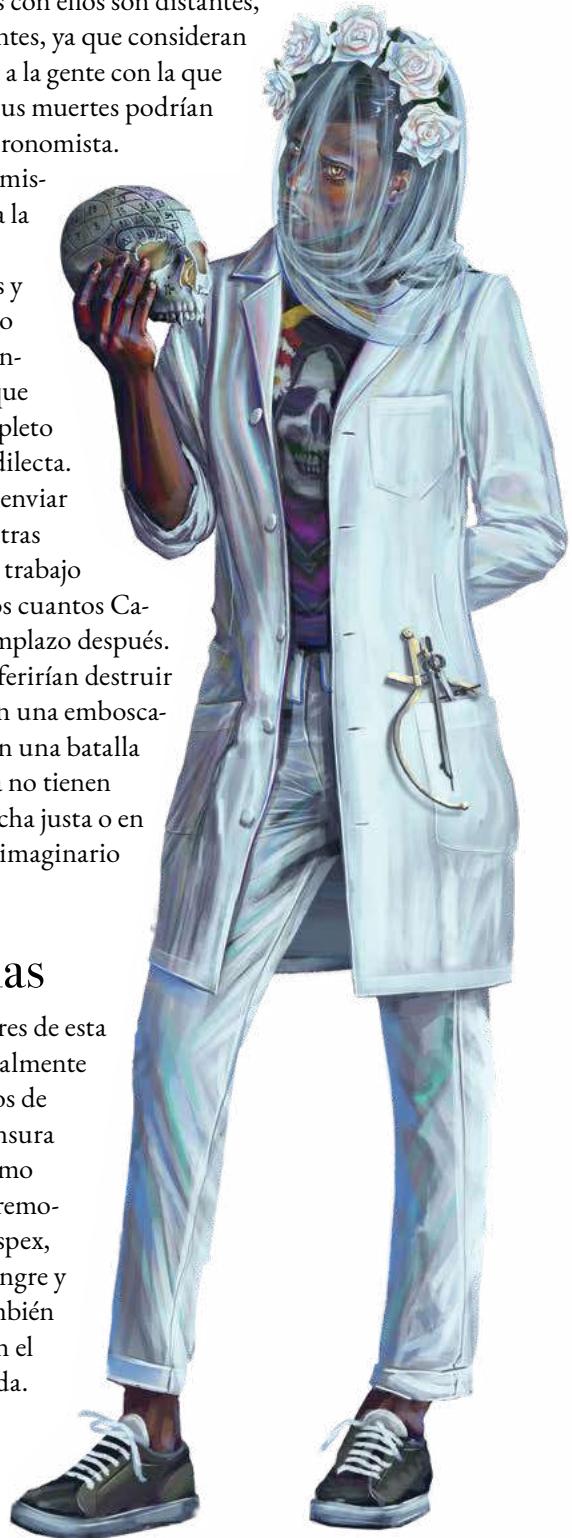
Los seguidores de la Senda de la Muerte y el Alma piensan de manera sistémica y dan mucha consideración a

los resultados de sus planes. Actúan con precisión calculada, dejando lo mínimo al azar, desde saber exactamente a quién envían a un conflicto a proyectar cuántos Cainitas de un pequeño dominio pueden aguantar tres décadas tras haberlo reclamado. Las interacciones con ellos son distantes, incluso inquietantes, ya que consideran cómo usar mejor a la gente con la que hablan, o cómo sus muertes podrían beneficiar al Necronomista.

Los Necronomistas se enfrentan a la oposición en sus propios términos y eligen el escenario del conflicto cuando pueden, aunque evitarlo por completo es su opción predilecta. Es mucho mejor enviar a seguidores de otras Sendas a hacer el trabajo sucio y crear unos cuantos Cabezapalas de reemplazo después. Estos Sabbat preferirían destruir a un enemigo con una emboscada decisiva que en una batalla abierta. Sin duda no tienen interés en una lucha justa o en cualquier honor imaginario entre enemigos.

Disciplinas

Muchos seguidores de esta Senda son especialmente hábiles en los usos de vinculación y censura de Olvido, así como en desarrollar ceremonias propias. Auspex, Hechicería de Sangre y Dominación también tienen su lugar en el arsenal de la Senda.



SENDA DEL PODER Y LA VOZ INTERIOR

Unificadores, Ulanos



La premisa de la Senda del Poder y la Voz Interior es, como cabía esperar, la adquisición de poder, mediante el cual se puede imponer la voluntad personal sobre el mundo que te rodea. Quienes siguen esta Senda acumulan poder y subyugan a sus inferiores en un viaje para convertirse en depredadores supremos. De hecho, incluso la propia Bestia se mantiene subyugada por los Unificados más hábiles, como un perro que gruñe en el extremo de la cadena de su amo.

Eso no es un accidente. Para los Unificados, la Bestia es una herramienta y saber cuándo dejarla suelta o cuándo retenerla es parte de dominarla. Más que los seguidores de otras Sendas, los Unificados cortejan el Frenesí, confiando en su habilidad para dominar a la Bestia, «cabalgan la ola» en el filo del autocontrol y dejan que algún otro se encargue de limpiar después. Después de todo, ¿qué es la incipiente furia del Frenesí sino otra arma más a disposición de los Condenados?

Ética

- Recompensa el éxito y vitupera el fracaso, incluyendo el propio.
- El mundo que rodea al Cainita existe para que lo explote en su beneficio: el Cainita iluminado lo doblega a su voluntad.
- Obliga a tus inferiores a servirte usando todos los medios a tu disposición.

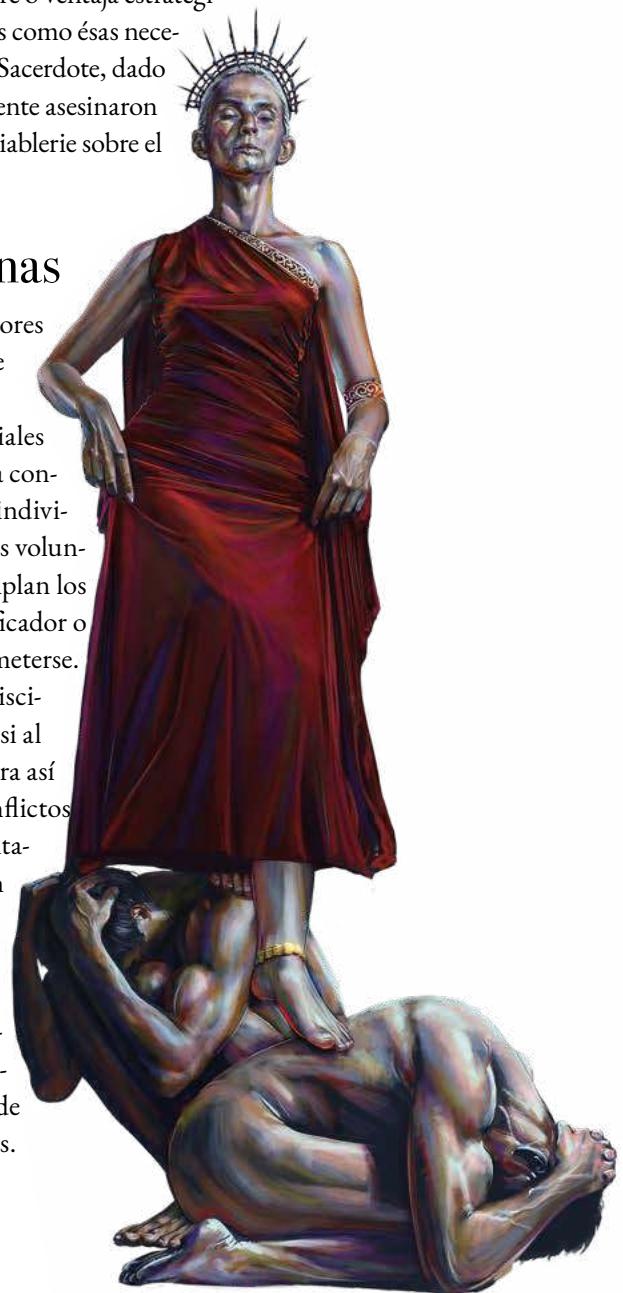
En crónicas

Los seguidores de la Senda del Poder y la Voz Interior son enemigos implacables y ya se enfrenten a enemigos individuales o a estructuras que han de ser derribadas, son los Sabbat más aptos a la hora de hacer la guerra y llevar a cabo un asedio. Una manada de Unificados es un equipo de especialistas, desde luchadores de primera línea a expertos en estacar a Antiguos, pasando por encargados de desestabilizar dominios rivales mediante campañas de terror y propaganda. Dada su concentración en acumular poder, esta Senda también recurre a Sacerdotes y seguidores intimidantes y autoritarios, como Cainitas que ejercen su voluntad mediante la fuerza de su personalidad.

Los Unificados forman manadas muy unidas que confían en la fuerza de los demás Cainitas para lograr el máximo éxito. Los Sacerdotes caminan sobre el filo de la navaja en ellas, ya que han de seguir siendo la autoridad de la manada al tiempo que fomentan la sed de poder entre el resto de vampiros de la misma. Una manada disciplinada es una entidad decidida en la que cada miembro anticipa las necesidades de sus crueles compañeros. Una manada disfuncional es un puñado de oportunistas egoístas que buscan joder a los demás en pos de su propio beneficio, sin importar el coste en Sangre o ventaja estratégica. Las manadas como éas necesitan un nuevo Sacerdote, dado que probablemente asesinaron y cometieron Diablerie sobre el anterior.

Disciplinas

Muchos seguidores de esta Senda se concentran en Disciplinas sociales o mentales para convencer mejor a individuos con menos voluntad de que cumplan los deseos del Unificador o lo fuercen a someterse. Cultivan sus Disciplinas físicas casi al mismo nivel para así manejar los conflictos en los que inevitablemente se ven involucrados. Dominación, Fortaleza, Potencia y Presencia son Disciplinas distintivas de los Unificados.



SENDA DEL SOL

Prometeos, Leña



There
where
One
Above
the
Cure
will
not
be
tolerated
for
long

Los Cainitas de Sangre Débil no suelen durar mucho en el Sabbat. O su Vitae es demasiado débil para llevar a cabo los Ritos de Creación (ver pág. 57) o la diferencia de poder que experimentan frente a los vampiros de Sangre más potente les pone rápidamente en una desventaja fatal, especialmente en el frente de la Guerra de la Gehenna.

Aun así, eso no ha evitado que un (creciente) subgrupo de Sangre Débil del Sabbat ponga a prueba los límites de la Maldición de Caín. En la ortodoxia en evolución de la Senda del Sol, los Cainitas de Sangre Débil (y los Caitiff) son los únicos realmente libres de la corrupción de los Antediluvianos. La literatura nodista hace no pocas referencias a los Sangre Débil, afirmando simple y llanamente que, cuando estén presentes, «en este tiempo [...] la Gehenna estará próxima». Y con la Guerra de la Gehenna rugiendo cada noche, pocos Sabbat argumentarían que dicho evento está aún por llegar.

Es el Tiempo de la Sangre Débil.

Sin un linaje discernible, los Sangre Débil no padecen la clara influencia de los odiados progenitores de los Condenados. Como fervientes adoptantes tempranos de esta Senda emergente, se ven a sí mismos como los verdaderos heraldos del Sabbat, el «nuevo amanecer» de una «raza de Cainitas» que no han heredado la marca de la traición de la Tercera Generación.

Con ese fin, el anatema tradicional de los vampiros, la luz solar, tiene un efecto disminuido sobre los Cainitas de Sangre Débil. Los seguidores de esta Senda lo ven como parte de su mandato para sacar ventaja a esto, ya que son capaces de llevar a cabo las amenazas del Padre Oscuro durante las horas en las que normalmente los Cainitas han sucumbido al sueño diurno. Sus seguidores suelen ser reconocidos con facilidad por las cicatrices de quemaduras y desfiguraciones que llevan como señales de desafío y sufrimiento en nombre de Caín.

La Senda del Sol es una Senda imperfecta. No está muy probada, es más una perspectiva emergente entre los que luchan en el frente de la Guerra de la Gehenna y se practica casi exclusivamente entre Sabbat muy jóvenes. De hecho, sólo muy recientemente ha adquirido el rigor suficiente para que ciertos Sacerdotes la consideren una verdadera Senda.

Dado que la Bestia es menos incipiente entre los Sangre Débil, probablemente no funcionaría bien

para vampiros de Sangre más potente a largo plazo, pero ése no es el quid de la cuestión, sino que sus seguidores de Sangre Débil se ven posiblemente a punto de convertirse en semidioses y que la Senda es tan transformadora como cualquiera de las Sendas de Iluminación más establecidas. Aun así, aún no tiene preceptos codificados; los Sangre Débil del Sabbat todavía están definiendo lo que significa ser un heraldo del futuro de la Secta en lugar de ídolos de su pasado. Algunos incluso se abstienen de la práctica venerada por el Sabbat de la Diablerie al no estar dispuestos a mancillarse con la Sangre corrupta de los linajes de los Antediluvianos, una nueva perspectiva radical para la Espada de Caín.

Aunque los Sacerdotes de Sendas más establecidas pueden ridiculizar la Senda del Sol como una «falsa Senda» probablemente se sorprenderían al ver el ritmo al que se ha extendido entre quienes consideran inferiores, los bastardos y los daños colaterales de Cabezapalas que el Sabbat deja a su paso. Y no todos los que se adhieren a ella son Sangre Débil: algunos serían considerados Caitiff en otras Sectas, mientras que incluso algunos de Vitae más potente ven el Camino del Sol como una forma de expiar violentamente la vileza en la Sangre de sus propios Sires.



Ética

La ética de la Senda del Sol está en evolución y cambia cada noche. A diferencia de las otras Sendas más establecidas, la del Sol se aproxima más a una quasi religión que a un verdadero marco de pensamiento. En este momento, la ética de la Senda no es adecuada para sostener la relación de un Cainita con la Bestia durante un largo período de tiempo, lo que es la segunda mayor amenaza a la viabilidad a largo plazo de la Senda. La primera es, por supuesto, el hecho de que la ratio de Muerte Definitiva para los vampiros de Sangre Débil es increíblemente alta.

- No permitas que tu herencia mortal o Cainita limite tu potencial.
- Destruye Cainitas, pero nunca los consumas, permanece incorrupto.
- No permitas que otros aspirantes a Prometeos sirvan a los contaminados linajes de los Antediluvianos.

En crónicas

Ya sea como infiltrados, radicalizadores, fanáticos de primera línea o asesinos diurnos, los Cainitas de esta Senda son en gran medida un signo del fin de los tiempos. Los Prometeos tienen mucho que demostrar y se les puede encontrar en el frente de muchos de los escenarios de la Guerra de la Gehenna, lanzándose voluntariamente contra amenazas más allá

de su capacidad individual para ver cómo de lejos llegan como legión. Están ávidos por luchar contra sus enemigos durante las prohibidas horas del día, envueltos en sudaderas con capucha, máscaras y otra protección, y se sabe que han atraído a cazadores a refugios rivales antes de que llegue la noche.

Es probable que los seguidores de esta Senda entren en conflicto con otros Sabbat que denigran la Senda del Sol como una bravata sin sentido o incluso herejía. Como respuesta, son proselitistas implacables y buscan convertir a sus compañeros del Sabbat, así como a Anarquistas insatisfechos y a Retoños Camarilla desilusionados que se ven empujados a los márgenes de los dominios que llaman hogar.

Disciplinas

La Senda del Sol tiende a usar sobre todo la Alquimia por la que los Crepusculares tienen afinidad.



Sendas prohibidas

El viaje espiritual del Sabbat es un aspecto significativo e incluso definitorio de la membresía en la Secta. Dicho esto, no todas las Sendas de Iluminación que se siguen en la actualidad surgieron al tiempo. Es más, no todas las Sendas son igualmente funcionales o viables en las noches actuales.

Aun así, las ideas nunca mueren, y a pesar de todas las Sendas inadecuadas para servir las necesidades de un Cainita, algunas siguen practicándose de forma regional. Ya sean reliquias de noches pasadas, tradiciones coloquiales o aberraciones filosóficas enfrentadas al dogma del Sabbat, algunas de las Sendas más marginales no han desaparecido por completo. Y no todos los que siguen una Senda pertenecen al Sabbat...

Senda del Acuerdo Honorable

Se rumorea que se practicaba desde antes de la fundación del Sabbat y variantes regionales que equivalen a esta Senda surgen de diversas tradiciones culturales. Se ha caracterizado diversamente como un espectro que incluye desde una cruenta perspectiva caballeresca practicada por los «paladines de Caín» a un rígido ascetismo por el que el Cainita renuncia a cualquier comodidad personal que lo subyugaría a la unidad con la Bestia.

La Senda ha caído en desuso entre la Mano Negra porque sus preceptos suelen estar en conflicto con la perspectiva general que el Sabbat tiene de la sociedad de los mortales. Algunos Cainitas creen que más de un Príncipe tiránico de la Camarilla sigue esta Senda, ya que una gran edad pone una enorme distancia entre ellos y una tenue Humanidad. Puede ser pura especulación y seguramente gran parte de estos Antiguos anecdóticos han oído la Llamada, lo que hace esta Senda aún más marginal al ser un punto de vista insuficientemente moderno, ya que parece más una filosofía que una Senda.

Senda de la Bestia

Los seguidores de la Senda de la Bestia no tratan a la Bestia como una entidad separada, sino como su

verdadero yo. Esta Senda considera que la mente es un rasgo vestigial que se interpone en el camino de la Bestia: el monstruo interior reemplaza la identidad consciente. Los Cainitas que siguen esta Senda tienden a volverse poderosos y salvajes muy rápido. Ha dejado de practicarse debido a su incapacidad general para impedir que los Cainitas caigan en el Wassail a largo plazo. Aún hay manadas regionales que la siguen por todo el mundo, tanto en el frente de la Guerra de la Gehenna como en dominios especialmente violentos.

Senda de Lilith

De acuerdo al *Libro de Nod*, Lilith ofreció a Caín socorro cuando fue expulsado de la tierra de Nod. Los seguidores de la Senda de Lilith veneran a la «Madre Oscura» y algunos incluso le atribuyen la creación de los vampiros, o relacionan el origen de la especie vampírica con una concepción compartida por Lilith y Caín. La veneración de Lilith suele exaltarla como cultivadora en lugar de destructora, pero al mismo tiempo la reconoce como la «madre de monstruos», quizás incluso engendrando algunas otras criaturas sobrenaturales con las que los vampiros comparten la noche. Históricamente, los seguidores de esta Senda han sido acusados a menudo de herejía en el Sabbat caincéntrico, pero la larga y compleja relación entre la Senda y la Mano Negra persiste hasta esta noche, en la que pueden encontrarse cultos dedicados a ella.



Tiempo de matar: Antagonistas

Para el observador foráneo, una manada del Sabbat actúa con aterradora coordinación, mostrando comportamientos que fácilmente pueden confundirse con una conciencia compartida entre sus miembros. Los compañeros de manada pueden decirse pocas palabras y aún menos frases completas unos a otros, mientras aullidos animales, señas semejantes a tics y simbología salpicada de sangre toman su lugar.

Es un testamento a la efectividad de las Sendas que todo esto provenga de una mentalidad similar, una forma singular de alinear metas y métodos en lugar de una telepatía debida a la Sangre. Aun así, pese a que cada Senda tiene las mismas metas internas y externas (contener la mente de la Bestia y crear una criatura guerrera que combata a los peones de los Antediluvianos, respectivamente), cada una las plantea de maneras distintas.

Construir conflictos

Aunque es imposible describir cualquier posible circunstancia para encontrarse con el Sabbat, las más comunes pueden dividirse en contextos de vanguardia, asedio y predominio. Éstos no son términos que el Sabbat use, sino resúmenes narrativos de primera mano para ayudarte a planear los compases de tu crónica.

- La situaciones de vanguardia son aquéllas en las que los personajes jugadores se encuentran con vampiros solitarios del Sabbat o manadas que llevan a cabo incursiones en territorio de Sectas hostiles con el propósito de explorar, socavar o poner a prueba de alguna otra forma el terreno, ya sea como preparativo de una Cruzada o alguna otra forma de apoyo a la Guerra de la Gehenna.
- En un asedio, la guerra caliente está ya en marcha y quienes sufren el asalto se enfrentan a la avanzadilla de la fuerza de la Cruzada, así como a manadas dedicadas al terrorismo o el sabotaje.
- La más infrecuente de las situaciones es el predominio, en el que los personajes jugadores se encuentran en dominios del Sabbat y estas

situaciones son en las que es más frecuente cruzarse con los escalones superiores de la Secta.

Cada Senda lleva a cabo un papel distinto o plantea uno compartido desde una perspectiva distinta. Aquí se dan ejemplos para cada Senda, así como cada situación, junto con antagonistas de ejemplo para todos los anteriores. Ten en cuenta que en los asedios o dominios a gran escala, los encuentros con Cainitas de distintas Sendas y manadas pueden ser cada vez más probables, así que no te sientas limitado por los planteamientos específicos de Senda descritos a continuación. Estos son puntos de partida, no jaulas.

Retratar las Sendas

Cuando como Narrador trates con tus jugadores como un vampiro del Sabbat, una herramienta interpretativa útil es pensar en ellos como criaturas, no

RECURRE A LOS TUYOS

Los antagonistas descritos aquí proporcionarán numerosas sesiones e historias llenas de conflicto, pero muchos Narradores disfrutan dando su toque personal a los antagonistas que hacen la no-vida tan difícil para las coteries de sus jugadores. Por supuesto, ¡hazlo!

Puebla una manada y da nombre a sus miembros, dale un enfoque y una identidad singulares (para más herramientas para usar esto, ver el capítulo Recursos del Narrador a partir de la pág. 105).

Crea tus propios antagonistas definiendo tan sólo los Rasgos relevantes. Usa estos ejemplos como modelo. Los personajes del Narrador no tienen las mismas interacciones con el mundo que los de los jugadores, no sientes la necesidad de construirlos como un jugador crearía un personaje o con los mismos Rasgos que tienen los personajes jugadores.

Es improbable que las historias de Vampiro lidien con las fluctuaciones del estado moral de los antagonistas del Sabbat. No te preocupes en mantener el registro de sus puntuaciones de Humanidad; no tienen una, y las Sendas no tienen un valor que las gobierne. En cambio, la Humanidad sigue siendo de capital importancia para los personajes jugadores, especialmente en contraste con la monstruosidad del Sabbat.

gente. Los capítulos de ambientación buscan reforzar esta idea al equiparlos con tiburones y enfatizar la naturaleza alienígena de su forma de pensar.

El proceso de adoptar una Senda significa hacer trizas la propia mente y limpiar a través del trauma. Significa reconstruir los restos desde los cimientos, aferrándose paso a paso a un nuevo marco de identidad totalmente desprovista de conexión mortal y humana. No pocos vampiros del Sabbat pasan años aprendiendo a hablar de nuevo y una vez capaces de hacerlo sólo lo hacen para calmar a sus presas con una falsa sensación de normalidad.

Esto no significa que carezcan de brújula moral, sino que está sesgada. Un adepto de la Senda de Caín que rechace una oportunidad de cometer Diablerie sentirá la misma vergüenza que un humano que traiciona a un amigo cercano, y a un Unificador le apenará someterse a un inferior de la misma forma que a alguien ajeno al Sabbat lo hará causar la muerte de un inocente. Los vampiros del Sabbat aún sienten y padecen las consecuencias de sus decisiones. Es sólo que los estímulos de sus respuestas emocionales son distintos que los de los Vástagos que mantienen la ilusión de Humanidad.

Recurre a esto para proporcionar a los adversarios motivaciones y pasiones, y deja que aliente la caracterización de estos monstruos. Después de todo, sólo porque hayan escogido convertirse en algo distinto que una persona no significa que carezcan de personalidad.

Senda de Caín



Los Nodistas, los cazadores de presas mayores entre los Condenados, son el fino filo de la Espada de Caín. Llevan a cabo sus planes con una concentración obsesiva, una eficiencia asesina. Su fanática trayectoria hacia el Padre Oscuro significa que la Secta debe mantener siempre la atención en presas foráneas, no sea que las manadas se vuelvan contra ellos. Indiferentes ante los adornos del estatus, se equipan para mezclarse, golpear duro y desaparecer, tanto como para anular las represalias hostiles que cualquier hermano ambicioso sediento de fortalecedora Sangre del Corazón fresca.

VANGUARDIA: La forma más común de encontrar a los Devoradores es como vanguardia mientras

exploran dominios hostiles (o «presas») en busca de posibles objetivos. La tarea suele recaer sobre los más jóvenes de la manada para evitar perder Sangre potente o conocimientos esotéricos si caen. Al rehuir agentes mortales, suelen emplear Hechicería de Sangre y espías animales para estrechar la búsqueda. El atisbo de un búho o un extraño par de ojos que devuelven la mirada a través del espejo suele ser el único aviso previo que recibe la presa. Los vampiros débiles son presa aceptables para el explorador, mientras que se toma nota de los más fuertes y se dejan a la manada en su conjunto cuando llega el asedio.

ASEDIO: Durante un asedio, la manada Nodista toma las calles y actúa siguiendo la información recopilada por los exploradores de vanguardia. Se asemeja a una espantosa y desaliñada milicia (reemplazando las armas de fuego por pesados machetes con los que cortar extremidades). Las manadas que siguen la Senda de Caín atacan refugios con una precisión y una残酷 que avergüenzan a los equipos de asalto de los mortales. Igualmente, las manadas Nodistas saquean o incluso roban textos raros o reliquias de supuesto origen vampírico, ya sea por la fuerza o en taciturno silencio.

PREDOMINIO: En dominios conquistados por el Sabbat, esta Senda es casi invisible. La falta de interés de los Devoradores en los mortales salvo como sustento y su tendencia a caer en rivalidades entre manadas (o dentro de la propia manada) significa que cada Nodista suele estar ocupado con su propia seguridad o tramando su próxima incursión. Sus refugios, protegidos hasta el punto de la paranoia, se asemejan a auténticas cámaras acorazadas o a bastiones mágicos que dejarán en evidencia a cualquier Tremere. En dominios en acuerdo o entente, los Nodistas suelen convertirse en sus propios peores enemigos.

USO DE GHOULS: Al considerar a los mortales por debajo de ellos, muchos Nodistas experimentan en cambio afinidad con otros depredadores alfa. Su familiaridad con sus propias Bestias les convierte en excelentes practicantes de Animalismo, lo que les permite dotar a sus sirvientes salvajes con habilidades rara vez vistas en criados animales fuera del Sabbat.



Son comunes los perros grandes como *rottweilers* o pastores alemanes, así como las aves de presa como los búhos. En algunos casos, los Devoradores han asaltado zoológicos para someter a bestias de presa más exóticas a la esclavitud de la Sangre. No se ha de subestimar a estos animales a los que normalmente se fortalece con una inquietante habilidad para percibir y rastrear a otros vampiros.

INTERPRETACIÓN: Evita ser visto hasta que golpees. Si se te fuerza a hablar, habla con frases cortas y entrecortadas, tu brusquedad sólo rivaliza con tu quietud. Sondea a todo y todos, clasificándolos como depredadores o presas. Nada más importa. Cuando tengas lo que necesitas, ataca o huye sin previo aviso.

Sabueso de Sangre

Un perro enorme aún más fiero a causa de la Vitae y el condicionamiento sobrenatural. Sirve a su amo tanto

rastreando presas vampíricas como haciendo de guardián diurno. Leal hasta la muerte, posee aun así suficiente astucia y autopreservación para evitar la confrontación directa a menos que su amo se vea amenazado.

Dificultad general: 3 / 2.

Reservas de datos normales: Físicos 5, Sociales 1, M mentales 2.

Atributos secundarios: Salud 6, Fuerza de Voluntad 3.

Reservas de datos excepcionales: Consciencia (Detectar Vástagos) 6, Sigilo 6, Supervivencia (Rastrear Vástagos) 6.

Disciplinas: Potencia 1.

Notas: El mordisco de los Sabuesos de Sangre causa +2 de daño, ya que sus dientes y mandíbulas son sobrenaturalmente fuertes.

Rastreador de la Senda de Caín

Este vampiro se encarga de estudiar y documentar toda la actividad vampírica de un dominio presa,

ya sea como rito de iniciación o como castigo por un fallo. Usa aves espías para evitar ser detectado y se aproxima sólo a los que percibe como débiles o en un estado debilitado. Desesperado por obtener reconocimiento entre sus iguales, puede hacer a un lado la prudencia si la oportunidad se presenta sola.

Dificultad general: 4 / 3.

Reservas de dados normales: Físicos 6, Sociales 2, Mentales 4.

Atributos secundarios: Salud 7, Fuerza de Voluntad 6.

Reservas de dados excepcionales: Consciencia 6, Disciplinas 6, Pelea con Armas (Kukri) 8.

Disciplinas: Animalismo 2, Ofuscación 2, Potencia 2.

Notas: Joven y temerario, corre el riesgo de empezar peleas que no puede ganar si le arrinconan. Ante el riesgo de la derrota entrará en Frenesí y combatirá hasta la Muerte Definitiva. Su kukri hace +3 de daño.

Asesino de la Senda de Caín

Éste no es su primer asedio. Este Cainita, el asesinato encarnado, acecha en calles, alcantarillas y azoteas en una infalible cacería de Vástagos a los que consumir. Adornado con trofeos de presas previas, su caza es al tiempo un sacramento y un propósito sagrado.

Dificultad general: 6 / 4.

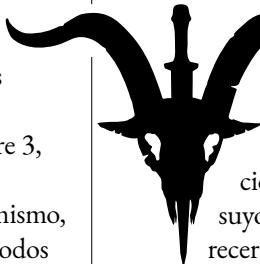
Reservas de dados normales: Físicos 8, Sociales 3, Mentales 5.

Atributos secundarios: Salud 8, Fuerza de Voluntad 6.

Reservas de dados excepcionales: Disciplinas 8, Pelea (Hacer Presa) 10, Pelea con Armas (Cimitarra) 10, Sigilo 10.

Disciplinas: Celeridad 4, Hechicería de Sangre 3, Ofuscación 2, Potencia 3.

Notas: El asesino, un enemigo aterrador por sí mismo, dirige una manada de camaradas Devoradores, todos los cuales son al menos iguales al rastreador. Está armado con una cimitarra reforzada que confiere +4 de daño. Está entre los vampiros más peligrosos a los que enfrentarse, y cualquier encuentro directo con uno es probable que termine en una carnicería unilateral. Se recomienda a las coteries que hagan uso de astucia, inteligencia y, por encima de todo, precaución.



Senda de los Cátaros

A pesar de ser perpetradores de atrocidades excepcionales incluso entre los tuyos, los Diablos de la Carne pueden parecer engañosamente cercanos cuando se les encuentra cara a cara. Los vicios a los que recurren para saciar su Bestia suelen surgir de las peores partes de su herencia mortal y, entre todo el Sabbat, son también los que más probablemente se rodean de gente aún viva: víctimas, juguetes o directamente presas (aunque no es que esa distinción importe mucho a los Cátaros). Son criaturas sociales, más que el resto

de Cainitas, y a pesar de su inhumanidad juegan ese juego con gusto y diabólica habilidad.

VANGUARDIA: Por delante de las demás incursiones, suelen estar presentes en un dominio meses, cuando no años, antes del resto de la vanguardia. Su habilidad para no sólo presentarse como vampiros humanos sino para atraerlos es incalculable y suelen establecerse como líderes de cultos, agitadores revolucionarios o simplemente como «esa mujer extraña en la calle Crooker», todo ello al tiempo que radicalizan a quienes atrapan en su órbita. Suelen prestar servicio de boquilla a la causa Anarquista, pero su verdadera lealtad sólo resulta evidente cuando sus seguidores desaparecen o «renacen» como miembros de la Senda recién convertidos.

ASEDIO: Tras haber sembrado las semillas del terror, llega el asedio que cosechan los Diablos de la Carne. Su infiltración ofrece frutos conforme desmantelan los mecanismos de apoyo de los mortales del dominio a derribar. Se encuentra a los informadores muertos por su propia mano; aliados de confianza se ven atrapados en «violencia política»; mortales queridos por la Primogenitura de la Camarilla pueden ser desollados vivos, degradados por diversión o cualquier cosa entre medias y las atrocidades se suben una y otra vez a YouTube. No queda por saciar ningún retorcido deseo, ya que el dominó preparado por los Diablos de la Carne no se derriba simplemente, sino que se quema hasta ser cenizas y se escupe sobre él por si acaso.

PREDOMINIO: Pese a ser los más numerosos, los Albigenses rara vez alcanzan posiciones de poder en el Sabbat. La Senda que han elegido exige demasiada gratificación inmediata para permitir la clase de cuidadosos planes necesarios para esos esfuerzos. En su lugar, ejercen con gusto su papel como terrores de la noche. Puede que esta Senda sea la responsable de la mayoría de aprietos relacionados con vampiros de los mortales en los dominios conquistados por la Mano Negra. Sus refugios van desde pozos salpicados de sangre a apestosos mataderos, aunque suelen ser temporales, sobre todo porque los Cátaros son auténticos imanes para las agencias de la Segunda Inquisición.

USO DE GHOULS: Los mortales que no son usados y descartados por los Cátaros suelen convertirse

en Ghouls. El uso liberal de los Vínculos de Sangre y de Presencia por parte de los Diablos, por no mencionar las adictivas cualidades de la propia Sangre, convierten rápidamente a estos despojos en discípulos leales pero inestables dispuestos a realizar cualquier depravación al servicio de sus queridos amos. En un asedio, pueden actuar como cebo, tapadera o distracción, alejando la atención del lugar donde sus Domidores cometan sus actos de terror.

INTERPRETACIÓN: Relámete. Sopresa a todos en busca de signos de vicio y por su utilidad a la hora de saciar los tuyos. Juega con tu presa y actúa como un gato lúgido, un ronroneante depredador que oculta garras como dagas. Puede que nunca alcances la cima, pero tu habilidad para derribar a cualquiera es infalible.

Trampa de miel

Una presa fácil y un recipiente selecto en un conveniente paquete, pocos vampiros se resistirían a su atractivo. La Sangre del Ghoul calma con una potente mezcla de psicoactivos que suprimen las inhibiciones y de estimulantes vigorizantes, lo que proporciona un inesperado subidón a cualquiera que se alimente de él. Los Vástagos largo tiempo muertos se encuentran incluso con una angustia priápica tras una aventura inesperada con la trampa de miel. Aunque ésta puede usarse para sacar a la luz e identificar a posibles vampiros, su uso real es debilitar a Vástagos selectos, haciéndoles susceptibles a cualquier plan que los Cátaros tengan para ellos.

Dificultad general: 3 / 2.

Reservas de datos normales: Físicos 3, Sociales 5, M mentales 2.

Atributos secundarios: Salud 5, Fuerza de Voluntad 4.

Reservas de datos excepcionales: Latrocínio (Carterismo) 5, Subterfugio (Hacer Caer en la Trampa) 6.

Disciplinas: Presencia 1.

Notas: Saciar 1 punto de Ansia o más causa en el vampiro un intenso subidón y una pérdida de inhibición al alimentarse. Trata los efectos como una combinación de metanfetaminas y alucinógenos (ver **Vampiro: La Mascarada**, pág. 310). También adquiere una Compulsión. Estos efectos duran el resto de la escena, aunque los Cátaros suelen hacer su movimiento antes de eso.

Radicalizador Cátaro

Para el radicalizador todo trata del «Movimiento». Rodeando los límites de un dominio Anarquista, atrae a los vampiros rencorosos: los que han perdido algo, o al menos creen que han perdido algo. Promete venganza y alienta a los chupópteros marginados a actuar contra el opresor, a dañarlo a él y a quienes le importan. Todo es en nombre del «Movimiento» o «Tus Derechos como Vástagos». Cada chupóptero merece ser lo que Caín pretendía que fuese, ¡y que jordan a cualquiera que trate de quitarnos los colmillos!

Dificultad general: 4 / 3.

Reservas de dados normales: Físicos 3, Sociales 5, Mentales 4.

Atributos secundarios: Salud 6, Fuerza de Voluntad 7.

Reservas de dados excepcionales: Disciplinas 6, Persuasión 8, Perspicacia (Temas Delicados) 8, Subterfugio (Fingir Humanidad) 8.

Disciplinas: Auspex 3, Presencia 4, Protean 2.

Notas: El radicalizador siempre está interesado en conversar, y es experto en enmascarar al monstruo tras su fachada de pasión y simpatía. No se enzarzará en una pelea física a menos que se vea arrinconado, pero es hábil en la mayoría de conflictos sociales.

El «vampiro»

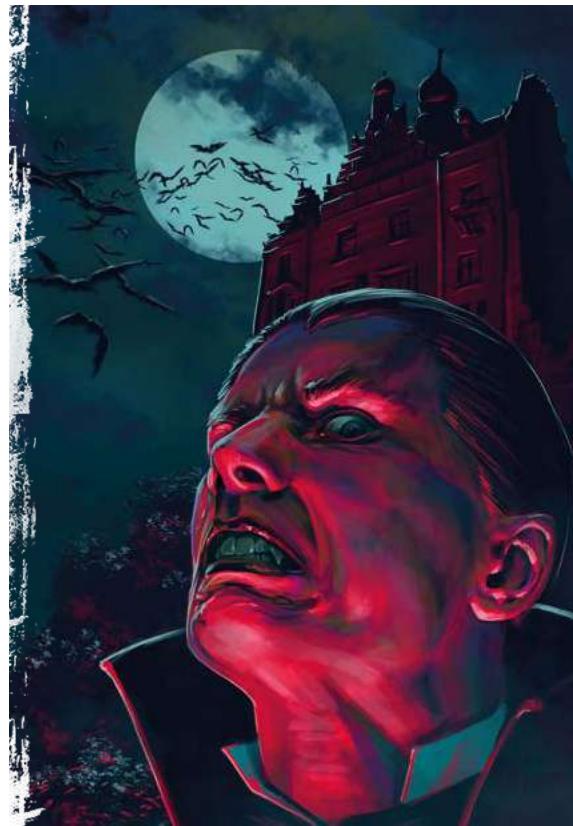
Muchos Cátaros se regodean en su naturaleza bestial interna, pero en cambio el «vampiro» disfruta de estereotipos superficiales. Él se adapta a cada rasgo popular del cine y la literatura y se enorgullece de ser una afrenta a la sutilidad, así como a cualquier intento de ocultarse de los mortales. Su refugio es una casona decrépita (murciélagos incluidos), su armario es una selección de andrajosas capas, su sótano alberga cada noche sacrificios de sangre a Satán. Extrañamente funciona. Mientras sus compañeros Cainitas son derribados con plomo caliente y fuego, nadie quiere arriesgarse a parecer estúpido por asaltar lo que obviamente es la mansión de un imitador de vampiros.

Dificultad general: 5 / 3.

Reservas de dados normales: Físicos 4, Sociales 7, Mentales 5.

Atributos secundarios: Salud 6, Fuerza de Voluntad 8.

Reservas de dados excepcionales: Disciplinas 7, Interpretación (Actuar como lo Haría un Vampiro) 8, Ocultismo 8.



Disciplinas: Animalismo 3, Dominación 4, Protean 4.

Notas: El «vampiro» podría parecer bobo al principio, pero interpreta el estereotipo como si el director buscase una calificación X y tras las puertas de su refugio actúa como todo lo que las películas sólo sugieren (lo que es razón suficiente para que cambie de capa cada noche).



Senda de la Muerte y el Alma

El trabajo de los Necronomistas, agentes de la entropía, les precede literalmente. La Senda, que se originó como estudio de la muerte (el fin definitivo de toda vida), ha adoptado desde entonces un papel más amplio para la Mano Negra como lo que podría describirse como una función de investigación y desarrollo ocultista. Para los Segadores, el estudio y la ejecución son lo mismo y su trabajo toca un dominio previsto mucho antes de poner pie en él. Los que se

los encuentran pueden estar seguros de que aunque quizás no estén sometidos al experimento, sin duda son parte de la ecuación.

VANGUARDIA: Los agentes de los Necronomistas preparan cuidadosamente los dominios hostiles antes del asedio. Con la ayuda de infiltrados Cátaros, los Necronomistas condicionan a Ghouls en puestos clave en la Secta enemiga. Rituales impíos antagonizan a Espectros y los que hablan con los muertos cierran tratos con entidades post-vitales mucho peores que aguardan su señal para causar el caos. Las manadas de agentes agitadores diseminan patógenos sanguíneos mágicos entre selectos mortales, vectores de infección calculados para alcanzar su clímax cuando los ritos auspicien su mayor efectividad.

ASEDIO: Una vez que la Sangre empieza a correr, los Segadores quedan satisfechos con observar, lo que permite que sus planes se desplieguen mientras recopilan lecciones de los resultados. Aun así, no están tan despegados como para evitar las observaciones de primera mano, pero se aseguran de hacerlo como manada o por lo menos se rodean de seguridad leal.

PREDOMINIO: Los seguidores de esta Senda suelen establecer sus refugios donde hay multitud de objetivos, pero rara vez se les echa en falta: laboratorios chapuceros atestados en refugios urbanos de hormigón o esparcidos a lo largo de múltiples pisos de una escuela abandonada, donde el área circundante se resiste a todo intento de gentrificación mientras que el número de transeúntes cae firmemente. Cuando el área acaba por asemejarse al plató de una película decadente más que a otra cosa, la manada se muda, normalmente como parte de la siguiente Cruzada.

USO DE GHOULS: Los Necronomistas usan Ghouls hechos perfectamente a medida, condicionados y creados para propósitos concretos. Algunos se convierten en armas vivientes de guerra bacteriológica que se abren las venas en reservorios de agua para corromper a poblaciones enteras, mientras que otros sirven como anclas de voraces Espectros, nexos andantes de actividad *poltergeist*. La mayoría son desechables, pero en algunos raros casos, los

Segadores han mantenido sirvientes útiles durante años e incluso décadas, reacios a dejar que se pierda el meticuloso trabajo que han realizado en ellos.

INTERPRETACIÓN: Habla de forma gélida y monótona como si estuvieras distraído. Ladea la cabeza y detente para hacer cuentas mentales, calculando la forma más eficiente de provocar que todo lo que te rodea se detenga. Acaba con cosas de manera ausente: una mosca, la llama de una vela, una conversación que se aleja del tema inicial. Cuando sientas que se está perdiendo tu tiempo, márchate y deja que tu estratagema se desenvuelva tras de ti.

Durmiente

El durmiente ha trabajado durante muchos años como un criado obediente, bajo el Vínculo de Sangre de un Domitor de confianza. Conoce los pormenores de los asuntos de su amo: con quién se reúne, a quién teme y de quién se alimenta. Es incuestionablemente leal, al menos hasta la noche en que cinco cucarachas forman un curioso símbolo en el suelo de su dormitorio. Entonces recuerda a su verdadero Domitor y reinante. Abre la caja de plomo, envenena la bebida del recipiente favorito de su falso amo y aguarda.

Dificultad general: 3 / 2.

Reservas de datos normales: Físicos 2, Sociales 3, M mentales 5.

Atributos secundarios: Salud 5, Fuerza de Voluntad 6.

Reservas de datos excepcionales: Etiqueta 6, Subterfugio (Devoción del Vínculo) 6.

Disciplinas: Ofuscación 1.

Notas: Condicionado a una identidad falsa, cree en su propia tapadera hasta que se activa un disparador posthipnótico. Sólo entonces se arriesga a revelar su verdadero objetivo.

Flautista Necronomista

Algunos trabajos requieren atención personal. El flautista explora las calles y los callejones de la ciudad presa con un oído siempre abierto a los susurros de los muertos. Él susurra a las víctimas, los fantasmas y Espectros de aquéllos que sufrieron y murieron a manos de sus amos no-muertos secretos. El flautista promete venganza a cambio de su servicio. Pronto tendrá un ejército.

Dificultad general: 4 / 3.



Reservas de datos normales: Físicos 3, Sociales 3, Mentales 6.

Atributos secundarios: Salud 6, Fuerza de Voluntad 7.

Reservas de datos excepcionales: Consciencia (Fenómenos Fantasmales) 8, Disciplinas 6, Ocultismo 8, Persuasión (Agitar) 7.

Disciplinas: Auspex 3, Fortaleza 1, Olvido 4.

Notas: El flautista es un usuario hábil de las ceremonias de Olvido y conoce al menos cuatro. También tiene tres Espectros a su merced y cada uno de ellos le debe un único servicio (ver **Vampiro: La Mascarada**, pág. 377).

Fabricavidas Necronomista

Nada mata de forma tan efectiva como la vida. El fabricavidas ha dedicado toda su existencia no-muerta a perfeccionar la vida en todas sus formas para realizar esta única función. Su taller se encuentra en una fábrica textil dilapidada, ahora los telares tensan, cosen y unen pieles vivas y las cubas para teñir burbujean con fétidos cultivos bacterianos. Ya extraiga la mortalidad de los microbios o cree monstruosos ensamblajes de carne, tendón y hueso, el Necronomista es consciente de que aunque la muerte es la meta definitiva, el fin a veces justifica los medios.

Dificultad general: 5 / 3.

Reservas de datos normales: Físicos 3, Sociales 5, Mentales 8.

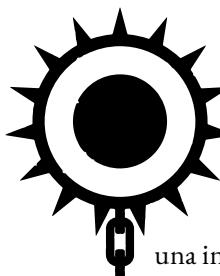
Atributos secundarios: Salud 6, Fuerza de Voluntad 8.

Reservas de datos excepcionales: Artesanía (Carne Viva) 9, Ciencias (Microbiología) 9, Disciplinas 8, Medicina 9.

Disciplinas: Animalismo 2, Auspex 2, Domincación 4, Protean 4.

Notas: El fabricavidas rara vez se encuentra fuera de su taller y en las raras ocasiones en las que es así, siempre está acompañado por varias de sus creaciones, la de tamaño humano oculta bajo pesadas capas y la minucia durmiente en los viales, ambas listas al momento. Trata a estas creaciones Ghouls como Szlachta (ver **Vampiro Companion**, pág. 22) mientras que los microbios potenciados pueden tener numerosos efectos, incluso en los Vástagos. Los efectos pueden asemejarse a Toque de Escorpión (ver **Vampiro: La Mascarada**, pág. 273) o a veneno (ver **Vampiro: La Mascarada**, pág. 310), pero también pueden tener

efectos a largo plazo más insidiosos, según determine el Narrador.



Senda del Poder y la Voz Interior

Gobernar o ser gobernado es la única elección para los Unificados, quienes confían en una incuestionable jerarquía para encadenar su mente a la Bestia. Las manadas de Unificados suelen girar en torno a un orden interno férreo pero trabajan como una unidad en su ambición global para mandar sobre manadas de Sendas «inferiores». Así, si se tiene siquiera un encuentro con ellos, suelen estar a los mandos de una Cruzada, ya que sus manadas prefieren enfrentarse a la Muerte Definitiva que aceptar menos que eso.

VANGUARDIA: Los seguidores de esta Senda rara vez se involucran en el trabajo básico de poner a prueba los dominios enemigos. Cuando lo hacen, suele ser para demostrar su superioridad sobre las demás manadas de Cainitas individuales, apuntan a obtener estatus por hacer mejor trabajo que sus rivales o, si no es así, sabotear sus esfuerzos. Ésta es otra causa de arrepentimiento en esta Senda, pero también asegura que las manadas que permanecen estén por encima de las demás en el más cruel y práctico de los sentidos.

ASEDIO: Cuando los Unificados se unen a la batalla, toman los objetivos de mayor perfil. En contraste con el planteamiento sigiloso y pragmático de los Nodistas, los Ulanos golpean con intimidantes demostraciones de fuerza. La Mascarada cede cuando entran en acción, ya sea asaltando el rascacielos del Príncipe en el centro de Madrid o cayendo sobre el recinto del Barón Anarquista de Juárez. Más conquistadores que destructores, someten a sus enemigos derrotados a impensables humillaciones y sólo cuando su víctima reconoce su superioridad y se somete encuentra ésta la liberación de la Muerte Definitiva.

PREDOMINIO: A los seguidores de esta Senda les satisface enormemente la conquista, y pueden pasar

meses reutilizando los recursos y las redes del dominio asaltado en una expresión definitiva de «adquisición hostil». El resultado es algo similar a un reflejo oscuro de la Torre de Marfil, donde el Sacerdote de manada actúa como Obispo y sus Ulanos subordinados como extensiones de su voluntad que se deleitan en su poder temporal y se imponen a lo que queda de la estructura de poder vampírico. Esto rara vez dura conforme los recursos son saqueados y las tensiones internas del pacto provocan otra Cruzada.

USO DE GHOULS: Los Ghouls de los vampiros que siguen esta Senda, el peldaño más bajo de los Ulanos, conocen el sentido de la servidumbre. A menudo son esbirros de enemigos conquistados, los tornillos gemelos de Dominación y Presencia, por no mencionar la pura violencia. Aseguran que lo que queda esté totalmente roto ante la voluntad de sus nuevos señores. Aun así, todavía se espera que estén por encima de cualquier otro sirviente y que sometan con gusto a cualquier otro Ghoul del que poder abusar si se les da la oportunidad.

INTERPRETACIÓN: Domina cualquier situación, actúa como el superior natural sin importar el ámbito. Cualquiera que defiera ante ti recibe una mezcla a partes iguales de desprecio y aprobación, y cualquiera que desafíe tu autoridad debe quebrarse ante tu voluntad. Si te sobrepasan, sométete de inmediato, acepta tu lugar en la jerarquía. Por ahora.

Sirviente roto

Este Ghoul lo ha perdido todo. Solía ser valorado, se confiaba en él y estaba cómodo. Por encima de todo, era importante. Su nuevo amo le ha abierto los ojos. Ahora sabe que es basura, digno sólo de someter su destrozada vida en un puro acto de sumisión. Tirará de la anilla el momento en que entre en el Elíseo.

Dificultad general: 2.

Reservas de datos normales: Físicos 3, Sociales 4, Mentales 3.

Atributos secundarios: Salud 5, Fuerza de Voluntad 5.

Reservas de datos excepcionales: Etiqueta (Elíseo) 6, Subterfugio (¡Estoy Bien!) 6.

Disciplinas: Fortaleza 1.

Notas: Armado con una granada de fragmentación M67, el Ghoul tratará de causar todo el daño posible

al avanzar hacia la mayor concentración de Vástagos o criados en el Elíseo. El estallido hace de base 12 puntos de daño -1 por metro desde el centro de la detonación (daño agravado a los mortales, pero no a los vampiros; los Domidores bien provistos pueden haberle proporcionado en cambio una granada incendiaria con un daño base 8). Los restos del sirviente no habrán salpicado el suelo antes de que la manada Ulana al acecho ataque tras haber gastado al desafortunado Ghoul.

Caballero Ulano

Solía autodenominarse «paladín», pero su aspecto ha hecho que se cambiara de apodo. Vestido con un traje oscuro y corbata inmaculados y con un afectado acento «europeo», podría encajar en una audición para villano de Jason Bourne o como el noveno *Reservoir Dog*. Ahora es parte de la operación de una manada en territorio hostil. Su misión: lo que sea que estén haciendo las demás manadas pero mejor, más cruel y con más estilo.

Dificultad general: 4 / 3.

Reservas de datos normales: Físicos 5, Sociales 4, Mentales 3.

Atributos secundarios: Salud 7, Fuerza de Voluntad 7.

Reservas de datos excepcionales: Armas de Fuego (Subfusil) 6, Disciplinas 6, Intimidación 8, Investigación (Manadas del Sabbat) 6.

Disciplinas: Auspex 2, Dominación 3, Fortaleza 3.



Notas: Armado con un subfusil compacto (+3 de daño), el caballero y su manada tienden a interferir y perturbar las acciones de otros Sabbat y un Narrador hábil puede usarlos para rescatar a personajes jugadores que están perdiendo un conflicto con otros Cainitas. Esto debería ser sólo un alivio temporal, ya que la manada Ulana rápidamente tratará de retomar lo que la otra manada dejó a medias.

Obispo

Al Obispo las cosas le van bien. Establecido en una casa solariega neogeorgiana del siglo XIX propiedad de un lacayo de la anterior administración (las cuatro plantas de altos techos que pertenecían al anterior «Príncipe» aún están siendo desinfectadas) ahora sólo se comunica a través de los Prisci que ha escogido: miembros competentes de su manada que además tienen el instinto de autopreservación de saber cuál es su lugar. Pero con el aumento de presencia de furgonetas sin marcar y rumores de otra manada de Unificados entrando a la fuerza, pronto será necesaria una nueva Cruzada.

Dificultad general: 5 / 4.

Reservas de datos normales: Físicos 6, Sociales 6, Mentales 6.

Atributos secundarios: Salud 8, Fuerza de Voluntad 9.

Reservas de datos excepcionales: Disciplinas 8, Intimidación 9, Pelea con Armas (Sable de la Caballería) 9, Política (Despiadado) 8.

Disciplinas: Dominación 5, Potencia 5, Presencia 3.

Notas: Que nunca te pillen solo, el Obispo siempre tiene su manada a mano (trátala como el caballero anterior). Está armado con un sable de caballería (+3 de daño), un recuerdo de sus días como mortal, una anomalía en sí mismo en la Mano Negra.

Restos y desechos

Enfrentarse a la Mano Negra significa enfrentarse más que a sus miembros. La Secta está rodeada de herramientas y detritos, criaturas usadas y descartadas al servicio de los Condenados. Los siguientes son algunos ejemplos de esta media vida y los desperdicios que genera.

«Sabbat» y holgazanes

Muy a menudo, cuando los vampiros de otras Sectas oyen hablar de la presencia del Sabbat, éstos son la

clase de vampiros responsables. Podrían ser Cabezapalas demasiado humanos para seguir una Senda y a los que se abandona, cuando no simples descontentos que se etiquetan como «Sabbat» en base a un credo callejero imaginario. Estos idiotas suelen pagar el precio de su presunción: son derribados por los asesinos de los gobernantes del dominio o por cazadores de vampiros mortales con un oído en la tierra. En los raros casos en los que terminan por estar cara a cara con el Sabbat real, estos «Sabbat» suelen ser los primeros en huir.

Dificultad general: 3.

Reservas de datos normales: Físicos 4, Sociales 4, Mentales 2.

Atributos secundarios: Salud 6, Fuerza de Voluntad 4.

Reservas de datos excepcionales: Callejero 6, Disciplinas 5, Pelea 6.

Disciplinas: Celeridad 2, Potencia 2, Presencia 1.

Notas: Aunque es mejor no tratar a la ligera a una manada de «Sabbat», el principal peligro que supone es la atención que atraen sobre sí misma.

Heliófilo de la Senda del Sol

El Heliófilo sabe que ha sido elegido. Abraza la sombría existencia de su naturaleza de Sangre Débil, se mantiene en los márgenes de la existencia vampírica y mortal, sin pertenecer a ninguna de ellas pero creyéndose superior a ambas. Oculta las quemaduras provocadas por el sol bajo ropa de diseño y lleva gafas de sol día y noche, tanto como accesorio irreverente como para ocultar la mancha que ninguna Sangre enmendará jamás: ojos inyectados en sangre y hundidos por la luz solar y el insomnio. El Heliófilo trasnocha y madruga demasiado, y ni la noche ni el día le dan descanso.

Dificultad general: 3 / 2.

Reservas de datos normales: Físicos 4, Sociales 4, Mentales 3.

Atributos secundarios: Salud 5, Fuerza de Voluntad 5.

Reservas de datos excepcionales: Armas de Fuego 5, Disciplinas 4, Sigilo 5.

Disciplinas: Alquimia de Sangre Débil 3, Fortaleza 2.

Notas: Los Sangre Débil que siguen la Senda del Sol suelen colaborar estrechamente en grandes manadas, aunque sus métodos son mucho más sutiles que los de otros Sabbat. Los Prometeos se enorgullecen de su habilidad de mezclarse y elevarse por encima de los crudos estereotipos vampíricos de los

«cadáveres» y holgazanes de los Clanes vampíricos o las Sendas Cainitas. Son rápidos a la hora de hacer proselitismo a otros Sangre Débil, ya sean miembros de bajo rango del Sabbat o miembros marginales de otras Sectas, y la Senda alienta a una camaradería que parece casi humana, al menos hasta que descenden sobre el refugio de un objetivo como pirañas en Oakleys minutos antes del amanecer.

Nonatos

Los Sangre Débil rara vez duran en la Mano Negra. Son demasiado débiles inicialmente para sobrevivir al feroz crisol de Cruzadas, rivalidades entre Sendas y la Guerra de la Gehenna en curso; siempre están entre las primeras bajas no-muertas. Aun así, los practicantes Necronomistas han logrado convertir el fenómeno en armas. Al realizar un ritual mortuorio sobre una fosa común, en el que se destroza a un Retoño sacrificial en el proceso, los enterrados son devueltos a un símil de no-vida como si la Vitae infundiese sus cuerpos. Cuando el sol se pone, estos enloquecidos cadáveres semivivos se desentierran solos con sus mentes podridas acosadas por el Ansia y caen sobre cualquier vivo de la zona. Al carecer de instinto de autopreservación, se desbocan temerarios hasta el amanecer.

Dificultad general: 3.

Reservas de dados normales: Físicos 5, Sociales 1, Mентales 2.

Atributos secundarios: Salud 7, Fuerza de Voluntad 3.

Reservas de dados excepcionales: Pelea 6.

Disciplinas: Potencia 2.

Notas: Sangre Débil a efectos prácticos, estas pobres criaturas son Abrazadas mucho después de que hayan expirado a nivel neurológico, pero algunas retienen trazos de recuerdos y rasgos personales. Dependiendo de las circunstancias del ritual, pueden yacer durmientes y preservados durante meses o incluso años antes de que alguna maldita circunstancia provoque que se alcen. La brujería que anima sus cuerpos ya muertos también acelera la destrucción del cadáver una vez el sol o la violencia los matan.

Aprisionados

Los Aprisionados, vórtices andantes de ruina espiritual, son Ghouls sometidos a espantosos rituales que les convierten en anclas espirituales andantes. Todo su cuerpo



está lleno de cicatrices, marcas y tatuajes con potentes sellos y están siempre rodeados de Espectros vengativos; los fantasmas se alimentan de la fuerza vital del Ghoul mientras causan el caos sin piedad en el mundo que les rodea. Por fortuna, estas armas ambulantes de destrucción localizadas tienen una corta vida, ya que envejecen rápido una vez su anfitrión fantasmal es liberado.

Dificultad general: 4 / 2.

Reservas de dados normales: Físicos 2 (6), Sociales 3 (1), Mentales 4 (2).

Atributos secundarios: Salud 6, Fuerza de Voluntad 8.

Reservas de dados excepcionales: Atletismo (Lanzamiento Espectral) 8, Intimidación (Manifestación Espectral) 8, Pelea (Golpe Espectral) 8.

Disciplinas: Equivalente a Fortaleza 3 y Potencia 3.

Notas: Los Aprisionados suelen vestirse de pies a cabeza para ocultar sus cuerpos llenos de cicatrices, ya sea en sus propias futuras mortajas o en lo que sea que pueda hacer que pasen temporalmente desapercibidos como parte de una catástrofe en proceso. Condicionados hasta el punto de carecer de mente, se abrirán paso al lugar objetivo antes de liberar los Espectros que tienen vinculados. Los Rasgos entre paréntesis, las reservas de dados excepcionales y los equivalentes a Disciplinas se activan en ese momento. Una vez sueltos, los Espectros atacarán a todo y todos los que les rodean con garras invisibles o fenómenos de *poltergeist*, pero priorizarán proteger al Aprisionado, ya que es su ancla en este mundo (las Disciplinas representan estos poderes, pero los Espectros especialmente fuertes también pueden usar las puntuaciones completas de **Vampiro: La Mascarada**, pág. 377). Los Aprisionados envejecen visiblemente a partir de este momento y mueren a

causa de una vejez acelerada en apenas una hora a menos que sean asesinados (o hechos trizas por una furia fantasmal no ligada a ellos) antes.

Ghouls de carne soldada

Las cosas no son siempre lo que solían ser. Aunque el Sabbat hacía un amplio uso de grotescas monstruosidades en siglos pasados, el tiempo ha hecho que estas «armas de asedio» queden prácticamente obsoletas. Aunque un mastodonte de múltiples fauces, tres metros de alto y extremidades arácnidas tenía sentido al asaltar la mansión de un noble, la tecnología actual es claramente más efectiva en convertirlos en simples vísceras. Se les pueden ver literalmente a kilómetros de distancia, lo que es la definición misma de la indiscreción.

Los Necronomistas del Sabbat han estado ocupados abordando el problema. Haciendo uso de métodos derivados de la artesanía corporal de los



Tzimisce y los restos de una Línea de Sangre vampírica ahora extinta, han creado Ghouls de carne soldada. Cada grupo, o nidada, consiste en una serie de Ghouls muy condicionados capaces de unir sus cuerpos en una única monstruosidad reminiscente al Vozhd medieval. La transformación es rápida, pero no reversible, y la nidada suele esperar hasta que está sobre su presa para maximizar el terror y la sorpresa. Una vez fusionada, la monstruosidad de carne soldada destroza a sus víctimas como un huracán rojo, ya que su continuada existencia depende de consumir carne mortal y Vitae vampírica.

GHOUL DE LA NIDADA

Cada nidada de carne soldada cuenta con entre tres y doce miembros. Sus miembros ya no son gente que piense sino instrumentos moldeados con un solo propósito. Suelen pasar totalmente desapercibidos, su tarea es acercarse todo lo posible a su objetivo, por ello están bien equipados para infiltrarse o causar el caos a lo *flashmob*. Los Ghouls individuales de una nidada se parecen inquietantemente unos a otros, aunque ciertos grupos se hacen a medida para proporcionar materiales concretos a la forma de carne soldada, en la que un miembro proporciona gran cantidad de carne, otro músculos firmes, etc. En todos los casos, los miembros de la nidada comparten una cierta impaciencia, al ansiar la unión final que proporciona un clímax y significado a su existencia de abusos.

Dificultad general: 3 / 2.

Reservas de datos normales: Físicos 5, Sociales 3, Mentales 4.

Atributos secundarios: Salud 6, Fuerza de Voluntad 5.

Reservas de datos excepcionales: Pelea 6, Sigilo (Ocultarse a Plena Vista) 7, Subterfugio 5.

Disciplinas: Protean 2.

Notas: Los Ghouls de una nidada comparten una leve conciencia del resto del grupo e intuitivamente saben dónde están los demás o si uno de ellos está herido, así como cuándo es el momento de fusionarse. Transformarse en una forma de carne soldada lleva tres turnos, durante los que los Ghouls se desnudan y amontonan en lo que un testigo casual podría confundir con una orgía violenta. Son notablemente vulnerables e incapaces de esquivar o resistir de alguna otra forma

cualquier ataque físico mientras se están fusionando, y cualquier daño que sufran en ese estadio se traslada a la forma de carne soldada. Por sí solo, cada Ghoul es capaz de manifestar partes de la carne soldada como Armas Salvajes pagando el coste sufriendo daño agravado como en **Vampiro: La Mascarada**, pág. #234#.

FORMA DE CARNE SOLDADA

Alzándose por encima de los hombres, la forma de carne soldada es el exultante clímax de la nidada. Impulsado por una insaciable ansia de carne y Vitae, quema las reservas de su físico a un ritmo alarmante para respirar en minutos si es incapaz de saciar su voraz hambre. La mayoría de formas de carne soldada parecen gigantes de multitud de miembros, con sus cabezas colgando en todas direcciones o fusionadas en semblantes de mirada lasciva y multitud de fauces, pero las nidadas mayores son conocidas por formar amalgamas aún más extrañas y totalmente alienigenas de carne, hueso y dientes.

Los Rasgos a continuación son para una forma «menor» que consiste en entre cuatro y seis miembros.

Dificultad general: 5 / 3.

Reservas de datos normales: Físicos 9, Sociales 0, Mentales 4.

Atributos secundarios: Salud 12, Fuerza de Voluntad 5.

Reservas de datos excepcionales: Pelea 12, Intimidación 10.

Disciplinas: Potencia 3, Fortaleza 2, Protean 2.

Notas: Mientras está activa, esta forma puede usar Poderes de Disciplinas sin pagar el coste en daño agravado. Aun así, debido a su grotesco metabolismo sobrenatural, sufre 1 nivel de daño agravado por turno. Esta pérdida se alivia durante cinco turnos si consume el equivalente a una víctima de tamaño humano en carne o se atiborra con el equivalente a 5 niveles de Ansia en Vitae (puede emplear Alimentación Brutal con este propósito; ver **Vampiro: La Mascarada**, pág. 265). No se puede alterar su comportamiento ni controlar sus acciones mediante Disciplinas mentales. Si hay miembros de la nidada muertos o ausentes de alguna otra forma antes de la transformación, reduce todas las reserva de datos entre 1 y 3 dados (dependiendo del tamaño de la nidada) y la Salud en 3 por cada, uhm, «participante» que falte.

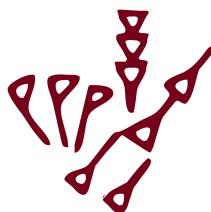
Los Dones de Caín: Disciplinas

Los Dones de Caín toman una forma singular cuando los esgrimen los miembros de la Mano Negra, ya que ninguna Secta está tan lista para invocar el poder de la Sangre como el Sabbat. Mientras que Vástagos menores rehúyen de lo que consideran «depender en exceso» de las Disciplinas, los Cai-nitas prefieren lidiar con ellas activamente, al verlas como ventajas que el Padre Oscuro les ha concedido deliberadamente.

Aunque aprecio esta línea de pensamiento, quienes están versados en el Libro de Nod serán los primeros en reconocer que éstos no son los dones de Caín, sino los talentos de Lilith, quien reconfortó a Caín tras su expulsión de la tierra de Nod y le enseñó a dominar su tosca forma.

-V.

Ten en cuenta que algunos de los sistemas de estas Disciplinas se usarán sólo si las emplea un personaje jugador. Por ejemplo, las Máculas que adquiere el vampiro al usar Reclamación de Vitae (pág. 50) no afectan a los vampiros del Sabbat, dado que las Sendas no tienen valores que se registren de la forma en que lo hace Humanidad.



Animalismo

Nivel 3

AROMA DE LA PRESA

El miedo que nubla la mente al darse cuenta del propio rol como presa es único y los vampiros versados en sentir a la Bestia pueden aprender a reconocerlo en aquéllos que los experimentan. Este Poder permite al vampiro ser consciente de cualquier mortal de la zona que proyecte el significativo olor del miedo producido por los animales de presa que se encuentran cara a cara con su depredador, lo que le permite rastrear rápida y silenciosamente a quienes amenazan su presencia clandestina.

Coste: Un control de Enardecimiento.

Reserva de datos: Resolución + Animalismo.

Sistema: El vampiro olfatea el aire y tira Resolución + Animalismo. Cada éxito le permite sentir y rastrear la posición de un mortal que ha sido testigo de lo que la Camarilla llamaría una «violación de la Mascarada» (el usuario siente al mortal más cercano primero si hay más de uno y el orden importa). El efecto dura una escena, o una noche con una victoria crítica. El Poder no es efectivo sobre mortales que están lo bastante familiarizados con los vampiros para sublimar ese olor a miedo, como Ghouls, criados de vampiros o cazadores devotos.

Duración: Una escena o una noche.

Auspex

Nivel 2

BÚSQUEDA INFALIBLE

Amalgama: Dominación 1.

Al fijar la mirada en un objetivo, el vampiro impone un vínculo sobrenatural entre él y la víctima. Durante una serie de noches, el usuario es capaz de ver atisbos del objetivo y su entorno cada vez que éste se ve en una superficie reflectante. El objetivo no suele ser consciente de ser observado, pero siente la presencia de su perseguidor como alguien justo tras él en su propio reflejo. Aunque este Poder no es exclusivo del Sabbat, suele usarse para rastrear a presas, ya sean vampiros marcados como tales o testigos mortales que es necesario silenciar.

Coste: Un control de Enardecimiento.

Reserva de datos: Resolución + Auspex.

Sistema: El usuario fija la mirada en el objetivo, aunque sea sólo durante un segundo y tira Resolución + Auspex. Si vence, el efecto dura una noche, más otra por cada éxito de margen (si se usa contra un vampiro, la dificultad de la tirada es 3).

Mientras el Poder está activo, el usuario puede concentrarse durante un turno para ver la última localización del objetivo desde la perspectiva del propio reflejo de éste. En esencia, ve una impresión mental del momento más reciente en el que la víctima se viese a sí mismo, de forma intencionada o no, en un espejo u otra superficie reflectante (incluyendo cromo pulido, escaparates o incluso las gafas de sol de alguien). Ten en cuenta que Ofuscación no proporciona protección frente a este Poder, ya que confía en la autopercepción de la víctima.

El usuario puede reconocer el entorno del objetivo con Inteligencia + Callejeo (para zonas urbanas) o Inteligencia + Supervivencia (para zonas rurales), la dificultad depende de las circunstancias, como estar en interiores, pero debería estar entre 2 y 4. El objetivo puede captar un atisbo de su perseguidor en su propio reflejo con una prueba de Astucia + Consciencia a dificultad 4 y sólo con una victoria crítica logrará reconocer su rostro, o recordar dónde le vio si no le conoce personalmente.

Duración: Una noche más otra por cada éxito (o éxito en el margen, en el caso de un objetivo vampírico).

Dominación

Nivel 4

TABULA RASA

Este Poder, no tanto una manipulación de la memoria como su erradicación, la acomete con tal sutileza que borra todo rastro de los recuerdos de una víctima, dejando una maleable efígie de la misma. Aunque retiene la mayoría de las habilidades que ha aprendido, olvida todo lo demás (experiencias, amigos, familia, deseos y anhelos); en la mayoría de casos, para siempre. Es raro que se use este Poder

fuerza del Sabbat, ya que hasta los no-muertos más crueles lo encuentran excesivo. La Mano Negra no está por encima de tomar este atajo para asegurarse de que un sirviente cautivo esté listo para el condicionamiento o que un Chiquillo prometedor sea rehecho a su gusto.

Coste: Dos controles de Enardecimiento.

Reserva de datos: Resolución + Dominación contra Compostura + Resolución.

Sistema: El usuario Enardece su Sangre, mantiene la mirada a su víctima y se enzarza en un conflicto de Resolución + Dominación contra la Compostura + Resolución de la víctima, para acumular diez éxitos durante toda la escena. El proceso no debe interrumpirse, y la víctima debe estar retenida o sometida de alguna otra forma durante el acto, ya que cualquier cosa que rompa la concentración requiere que se reinicie el conflicto (y otros dos controles de Enardecimiento), al igual que una victoria crítica por parte de la víctima.

Una vez se ha completado el proceso, la víctima queda como un cascarón confundido y balbuceante. Pierde todo recuerdo de su nombre, historia y la mayor parte de su vieja personalidad. Pierde Convicciones, Piedras de Toque y Ambición, y la mayoría de sus Trasfondos se vuelven irrelevantes, ya que ha olvidado cómo acceder a ellos (éstos, junto con las demás Ventajas, quedan a discreción del Narrador; un Contacto puede recordarlo si vuelven a cruzarse, por ejemplo). Sin embargo, Atributos, Habilidades y Disciplinas permanecen. La pérdida de memoria es permanente, aunque a veces una víctima ha recuperado parte de su pasado al enfrentarse con un evento traumático que involucre una Piedra de Toque pasada (hace una prueba de Resolución + Compostura a dificultad 5, por ejemplo, cuando una vieja Piedra de Toque es amenazada, herida o asesinada en su presencia, a discreción del Narrador).

A una víctima que se le han borrado los recuerdos suele suministrársele cualquier mentira necesaria para que sea leal, o rápidamente se le somete a adoctrinamiento de una Senda. Usar este Poder es tremadamente cruel y debería ser merecedor de Máculas en la mayoría de crónicas.

Duración: Permanente.

Ofuscación

Nivel 3

MÁSCARA DE AISLAMIENTO

Amalgama: Dominación 1.

Prerrequisito: Máscara de las Mil Caras.

Este Poder, sutil pero efectivo, fuerza el efecto de Máscara de las Mil Caras sobre un objetivo inconsciente. La víctima ya no es vista como quien es, ni siquiera por la gente más cercana a ella. Normalmente se emplea por quienes quieren romper al objetivo de forma sutil pero absoluta, apartarlo de todos sus medios y de la sociedad hasta el punto en el que hará lo que sea para escapar de tal destino.

Coste: Un control de Enardecimiento.

Reserva de datos: Manipulación + Ofuscación contra Carisma + Perspicacia.

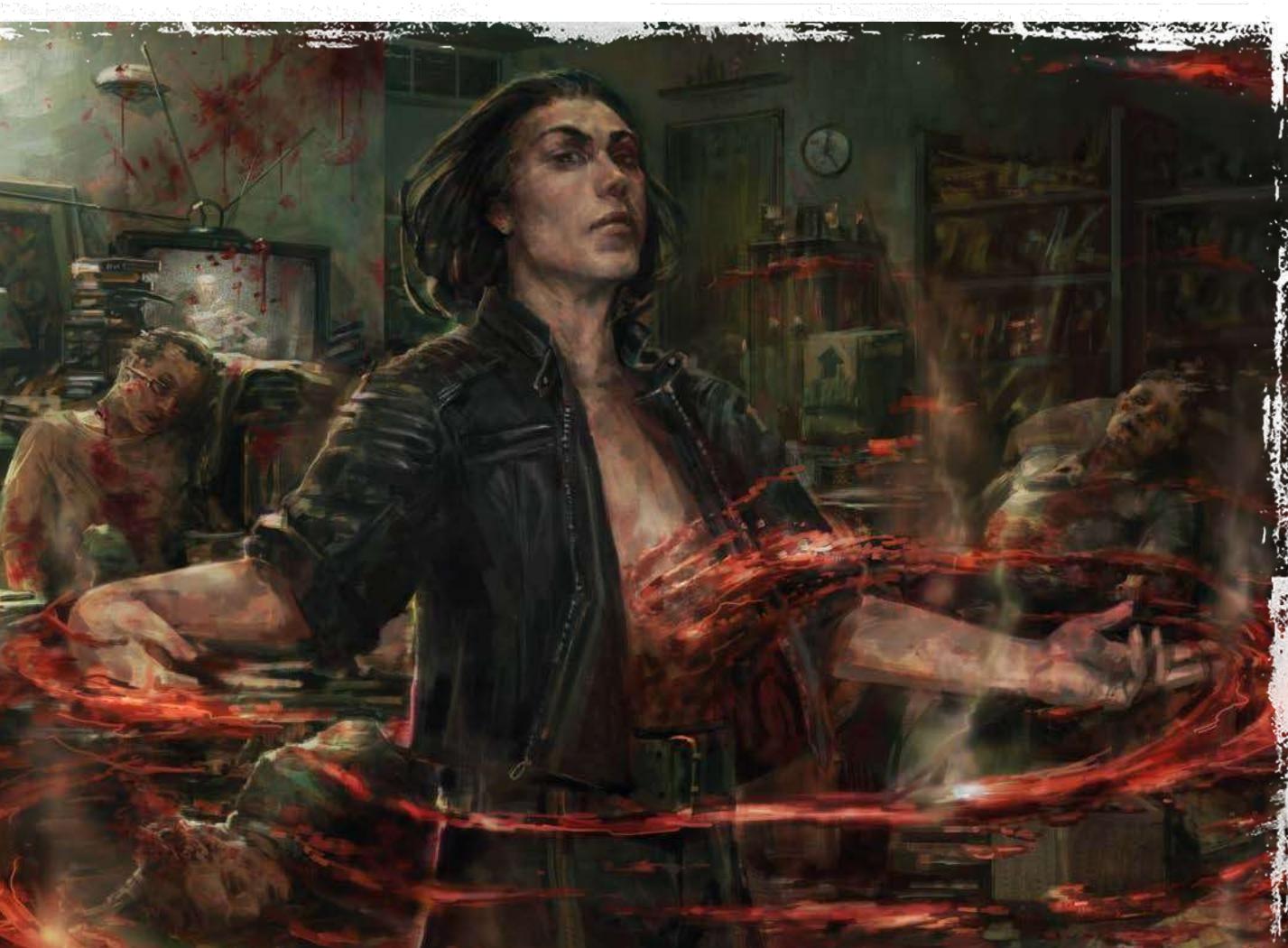
Sistema: El usuario fija la mirada en la víctima y ha de vencer en una prueba de Manipulación + Ofuscación contra Carisma + Perspicacia. Si lo hace, el

efecto dura una noche, más otra noche por cada éxito en el margen. Mientras está bajo este efecto, se trata a la víctima como si emplease Máscara de las Mil Caras, y es incapaz de ser reconocida por nadie (el usuario puede tratar de persuadir a familia y amigos con una prueba de Compostura + Persuasión, pero incluso cuando presenta pruebas, la aprensión que causa este Poder concreto hará muy difícil que los convenza).

Si se hace consciente al objetivo en cualquier momento del Poder que se está usando sobre él, el efecto termina y no puede volver a emplearse el Poder sobre alguien consciente de sus efectos, ya que depende de la ignorancia inconsciente de la víctima para permanecer activo. Aunque, dado que el uso del Poder no es evidente, puede reaplicarse repetidas veces, siempre que el usuario no revele sus intenciones.

En la mayoría de crónicas, usar este Poder para quebrar a alguien debería ser merecedor de Máculas.

Duración: Una noche más otra noche adicional por cada éxito en el margen.



Protean

Nivel 3

ABSORCIÓN VISCELAR

Amalgama: Hechicería de Sangre 2.

Este Poder, rara vez visto, aunque una forma efectiva de limpiar un desastre, convierte el cuerpo del vampiro en semipermeable mientras atrae sangre inerte y vísceras cercanas a su interior, alimentando a su Bestia y saciendo su Ansia. Otros restos corporales, carentes de sangre, se deshacen en cenizas o desaparecen en un humo oleoso. Aunque el vampiro que usa el Poder atrae la sangre y las vísceras hacia sí, el área circundante queda claramente limpia y el Sabbat capaz de emplear esta habilidad la usa como forma de cubrir su rastro con gran efecto.

Coste: Un control de Enardecimiento.

Reserva de datos: Fuerza + Protean.

Sistema: Usar este Poder requiere al menos un cuerpo muerto en la zona de efecto, aproximadamente un área que se extiende en un radio de 5 metros desde el usuario. El vampiro tira Fuerza + Protean y es capaz de absorber la sangre y erradicar los restos de un cuerpo por éxito obtenido. El estado del cuerpo no es significativo siempre que esté fresco y se consumirá, incluso «alguien» cuyos restos no sean mucho más que una mancha roja.

El usuario sacia 1 punto de Ansia por cuerpo afectado, pero no puede saciar más Ansia que su puntuación de Hechicería de Sangre ni puede reducirla por debajo de 1 con este Poder. Usarlo conlleva un turno por cuerpo absorbido. Debería señalarse que, aunque eficiente a la hora de deshacerse de evidencias, el uso de este Poder es muy descarado, ya que el usuario se convierte en un vórtice literal de sangre y vísceras. Los restos de vampiros no se ven afectados por este Poder.

Duración: Un turno por cuerpo.

Olvido

Nivel 4

AGARRE UMBRÍO

El usuario crea una puerta temporal a partir de la propia sombra de la víctima, haciendo que caiga

mediante Olvido a los expectantes brazos del usuario. La víctima parecerá caer en su propia sombra sólo para reaparecer cayendo de la que arroja el usuario. El breve viaje a través del fin de todo suele bastar para traumatizar a la víctima y que se someta, aunque se ha de estar preparado por si la presa responde con violencia.

Coste: Un control de Enardecimiento; ganar una Mácula.

Reserva de datos: Astucia + Olvido contra Destreza + Astucia.

Sistema: Para poder usar este Poder, el vampiro necesita ver claramente a la víctima y su sombra. El jugador del vampiro o el Narrador tira entonces Astucia + Olvido contra Destreza + Astucia para hacer que la sombra del objetivo se coloque bajo él y cree una apertura sobrenatural por la que parece caer. A discreción del Narrador, una víctima quieta que no esté prestando atención puede atraparse de forma automática.

Una víctima atrapada con este Poder reaparecerá cayendo desde la sombra arrojada por el usuario (como con Poderes similares, el Poder no funciona si el conjurador carece de sombra). Una víctima mortal que no esté preparada queda aterrorizada y probablemente catatónica, mientras que un vampiro debe hacer una prueba de Frenesí de terror o de furia, a elección del Narrador, a dificultad 4.

Duración: Un instante.

Hechicería de Sangre

Nivel 3

VÍNCULO TRANSITIVO

El usuario es capaz de extender las propiedades vinculantes de su Vitae, haciendo que retenga sus propiedades para atrapar cuando se almacena o incluso cuando se presenta en el cuerpo de un Ghoul. Cualquiera que beba la Vitae almacenada o de un Ghoul se verá afectado como si la hubiera bebido directamente de la muñeca del usuario. Desarrollado por los Tremere en un intento fallido de aliviar su Prohibición, este Poder ha reaparecido en el Sabbat, donde la Disciplina está menos limitada por linajes de Clan, y se ha usado con gran efecto en algunas de sus más largas maquinaciones.

Coste: Un control de Enardecimiento.

Reserva de datos: Ninguna.

Sistema: El usuario activa este Poder cuando invoca su Sangre, ya sea al almacenarla o cuando se la da a un Ghoul. Cada uso permite el equivalente a 3 controles de Enardecimiento en Sangre. Cualquiera atrapado por el Vínculo Transitivo no será consciente de sus efectos hasta que ponga su mirada en el reinante, pero puede inquietarse y tener atisbos de él en visiones oníricas durante su sueño diurno. Por lo demás, el Vínculo de Sangre funciona tal y como se describe en **Vampiro: La Mascarada**, pág. 233-234.

Duración: N/A.

Nivel 5

RECLAMACIÓN DE VITAE

No importa la distancia, la Sangre llama a la Sangre. En base a ese principio, este Poder permite a un vampiro exigir la Sangre que ha sido entregada a criaturas Ghoul, reclamando lo que ha sido dado. Independientemente de dónde se encuentren, los Ghouls del vampiro descubrirán que la Vitae dadora de vida que corre por sus venas se rebela en su interior y vuelve a través de medios místicos a su fuentes, mientras que sus cuerpos sufren daños catastróficos. Se sabe que los Antiguos del Sabbat mantienen Ghouls con este expreso propósito, como una reserva de emergencia disponible en cualquier parte en cualquier momento, por el insignificante precio de unas pocas vidas mortales.

Coste: Una o más Máculas (cuando se pide que retorne).

Reserva de datos: Ninguna.

Sistema: El usuario se concentra durante un turno y escoge cuál de sus sirvientes va a devolver la deuda de Sangre. El Ghoul no necesita estar presente, y la distancia no importa. El vampiro sacia 2 puntos de Ansia por cada Ghoul, mientras que el Ghoul sufre 5 niveles de daño agravado conforme su cuerpo envejece de forma rápida e irregular y siente que la Sangre no-muerta en su interior está tratando de salir violentamente de él.

Aunque el Poder no requiere que el vampiro Enardezca la Sangre, emplearlo debería (si alguna vez la usa alguien fuera del Sabbat) conceder Máculas.

Duración: N/A.

Rituales

Nivel 1

BELCEVETE

Este ritual provoca que las criaturas de un orden de vida menor encuentren la zona del ritual repelente. Los animales evitan la zona, las alimañas se escabullen de ella, y hasta las plantas pueden adoptar un aspecto lamentable. Usado como una precaución contra espías de Animalismo, este ritual también impide las infestaciones de la clase de criaturas que se verían atraídas por vísceras, carroña y la clase de restos que el Sabbat suele dejar a su paso.

Ingredientes: Vinagre o alcohol.

Proceso: El ritualista salpica vinagre o alcohol en el suelo y gira en el sentido contrario a las agujas del reloj, circunscribiendo visualmente la zona de la que las criaturas menores son expulsadas.

Sistema: Si el ritual tiene éxito, las criaturas vivas de intelecto animal y por debajo de éste evacúan apresuradamente un área de unos 100 metros cuadrados. Después, nada impide que una criatura dirigida o controlada regrese (pero tales cosas pueden ser visibles y destacan debido a la expulsión activa); aunque tales criaturas no lo harán por voluntad propia a menos que estén rabiosas o no tengan que atravesarla para marcharse. Los efectos duran una escena o una noche, lo que termine antes.

Nivel 3

RUINA GALVÁNICA

Este ritual perturba de forma violenta las corrientes eléctricas de la zona, cortocircuitando o fundiendo todo el cableado de las cercanías. Se usa para acabar con alarmas, sistemas de vigilancia e iluminación artificial. El elemento de sigilo suele ser efímero, ya que suelen seguirle incendios como efecto colateral. Aunque muchas manadas del Sabbat no consideran esto tanto un defecto como un rasgo del ritual.

Ingredientes: Una moneda de cobre.

Proceso: El conjurador unta la moneda con su Sangre, la deja caer en el suelo y la pisa como si estuviera apagando un cigarrillo. Si el ritual tiene éxito, la moneda se rompe como porcelana y una corriente sanguínea destroza los sistemas eléctricos del área circundante.

Sistema: El ritual destroza al instante el cableado del entorno hasta el punto en el que todos los aparatos eléctricos dejan de funcionar. Esto incluye circuitos aislados como coches eléctricos y cualquier generador de emergencia en funcionamiento o que se active en el minuto posterior a conjurarse el ritual. El área afectada equivale a un almacén grande o un edificio de tres plantas. Aunque puede extenderse añadiendo un nivel de dificultad por cada edificio adicional o equivalente. Con una victoria crítica, el apagón es relativamente discreto, pero en cualquier otro caso provocará al menos un incendio, junto con algunos estallidos aleatorios de electricidad estática que causarán un infierno con altavoces, alarmas de coches y otros aparatos eléctricos ruidosos.

VIGOR COMUNAL

Este ritual, basado en las sanguinarias propiedades de la Vaulderie, permite a un Sacerdote de manada compartir la Potencia de su Sangre con su manada al tiempo que fortalece su propia habilidad para mantener a sus compañeros a raya.

Ingredientes: Una uña del Sacerdote de manada.
Proceso: El Sacerdote se arranca una uña del dedo y la rompe en trocitos, uno por cada miembro de la manada. Él coloca su propio trozo en el cáliz de la Vaulderie mientras los demás miembros se ponen el suyo bajo la lengua. Si el ritual tiene éxito, los trozos de uña se disuelven con la Sangre consumida en la Vaulderie.

Sistema: Además de los efectos de la Vaulderie, los miembros de la manada ven elevada la Potencia de su Sangre al mismo nivel que el Sacerdote oficiante. Además, el Sacerdote obtiene tres dados en cualquier prueba de Dominación o Presencia contra los demás miembros de la manada. Los efectos duran una noche.

Nivel 5

PUERTA SIMULACRO

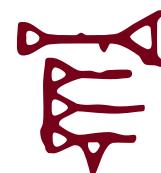
Este ritual elaborado y que lleva mucho tiempo es una tarea colosal que permite la construcción de un portal que desafía las distancias y permite que múltiples vampiros crucen enormes distancias en apenas unos momentos. Aunque sólo se conoce un ejemplo por el momento. Los hechiceros de Sangre

del Sabbat sospechan que es sólo cuestión de tiempo antes de que puedan construirse más como medios para llevar a cabo devastadores ataques relámpago en el corazón de los dominios de Sectas rivales.

Ingredientes: Cualquier cosa necesaria para construir una copia del destino objetivo, incluyendo (pero no limitándose a): arena, mortero, cemento, metal y barro. Un vampiro sacrifica tantos mortales como el número de viajeros.

Proceso: Para que funcione, la puerta necesita ser una copia exacta del lugar objetivo, ya sea un edificio, sótano, ático o algún otro lugar equipado con una estructura física que puede designarse como un portal. Esto requiere que haya espías que pasen semanas documentando el lugar objetivo, llevándose ejemplos de materiales y tomando incontables imágenes de objetos o haciendo bocetos del lugar. Mientras, se construye la réplica (cuanto más remota, más segura) y el área se consagra con sangre, grandes cantidades de ella. Preparar el portal requiere al menos el sacrificio de un mortal por viajero previsto y sus restos se reparten por el edificio simulacro. La activación final requiere el sacrificio de un vampiro. Si no hay una víctima adecuada a mano, la suerte recae sobre el vampiro presente que sea menos capaz de resistirse a verse forzado a tal papel, aunque los ritualistas han propuesto Abrazar a un sacrificio mortal para este propósito.

Sistema: Si la prueba del ritual es un éxito, la puerta permite a la cantidad deseada de vampiros salir por ella y al mismo número (no necesariamente los mismos individuos) regresar. Hasta que se haya igualado ese número, la puerta permanece abierta indefinidamente, aunque nada revela el lugar objetivo como tal. Los mortales no pueden usar la puerta; para ellos no parece más que un monumento repulsivo.



Ceremonias

Nivel 2

CEGAR EL OJO ALEADO

Prerrequisito: Arrojar Sombras.

Al hacer un pacto con un espíritu de muerte, el conjurador gana un corto período de inmunidad ante toda vigilancia, ya que la entidad ultramundana manipula las cámaras que rodean al vampiro.

Ingredientes: Un trozo pequeño de malla de aluminio.
Proceso: El usuario pasa una escena aislado, contactando con el espectro y vinculándolo a la malla de aluminio. Ésta se coloca entonces en un contenedor a prueba de luz para extraerse cuando se ha de activar el efecto. Una vez retirado y adherido a la carne o la vestimenta del conjurador, se inicia el efecto.

Sistema: No hagas una tirada de ritual hasta que el efecto se active. Si es posible, el resultado de la prueba debería mantenerse en secreto del jugador. Si tiene éxito, las cámaras que lo rodean sufrirán interferencias en su imagen, aunque mostrarán todo lo demás de forma normal. El efecto dura toda una escena o hasta que se retire la malla.

Nivel 3

EMBRUJO ATORMENTADO

Algunos lugares parecen embrujados y ponen el vello de punta a mortales y vampiros por igual. Un lugar bajo Embrujo Atormentado está en una liga distinta. Los lugares sometidos a esta ceremonia producen una sensación de tal terror miasmático que la mayoría de criaturas que respiran encuentran difícil, bueno, eso, respirar, más aún quedarse ahí. Los vampiros del Sabbat suelen usarlo para desalentar a los visitantes no deseados de quedarse en las cercanías de sus refugios comunales. Aunque no alejará a vampiros invasores, la mayoría de mortales dará inconscientemente un rodeo o pondrán excusas a la hora de comprobar los rumores sobre el lugar (mañana... probablemente).

Prerrequisito: Aura de Descomposición.

Ingredientes: Mortales sometidos a un terror abyecto y sufriendo. Cuantos más mejor.

Proceso: Comienza con una «fiesta». Una serie de mortales son confinados en el lugar y se les infinge terror y torturas que terminan con su muerte. Pero esto no

es algo piadoso. Los destrozados restos de sus almas, apenas poco más que impulsos temerosos y de una repugnancia sublime, quedan ligados al lugar, sus huesos son enterrados en el suelo y se hace que comparten su tormento con cualquiera que entre sin ser invitado.

Sistema: Los mortales que entran en el entorno (cualquier cosa hasta un edificio de dos plantas) se ven atacados por un terror irracional, que requiere una prueba de Compostura + Resolución cada turno para seguir ahí. Si fallan, aceptarán cualquier excusa para marcharse o huirán entre gritos con un fallo total. Los vampiros no se ven tan afectados, pero cada escena pasada en el lugar requiere una prueba de Frenesí de terror.

Nivel 4

RECIPIENTE ENSUCIADO

Aunque muchos de los efectos entrópicos de Olvido se restringen a los mortales, esta ceremonia permite a quien la usa infectar la sangre de un recipiente, convirtiendo a un mortal que por lo demás parece sano en veneno para los hijos de Caín.

Prerrequisito: Plaga Necrótica.

Ingredientes: La saliva del vampiro.

Proceso: El vampiro sólo necesita introducir una gota de su baba en la piel de la víctima, ya sea dándosela de comer o frotándose por medio de contacto físico.

Sistema: Una víctima ensuciada de esta forma no muestra síntomas y no es consciente del daño que se le ha hecho o del que supone para los no-muertos. Cualquiera que se alimente de ella será igualmente inconsciente de los efectos fuera de lo extraño y rancio de su sangre (los Narradores generosos pueden permitir pruebas de Astucia + Supervivencia a dificultad 3 para percibir que algo está mal, lo que permite al jugador abortar su alimentación). Una vez se ha alimentado, tienen lugar los efectos: el vampiro gana Ansia en lugar de saciarla, en una proporción de 1 a 1 (un vampiro que saciaría 3 puntos de Ansia gana en su lugar 3). Esto probablemente hará que se arriesgue a un Frenesí (ver **Vampiro: La Mascarada**, pág. 220).

No importa si se alimentan de él o no, el mortal infectado muere la noche siguiente mientras duerme. La única pista sobre su destino es un parche de ¿moho? Y un acre sudor nocturno.

Alquimia de Sangre Débil

Nivel 1

SOMBRA PORTÁTIL

Sombra Portátil, o llamado incluso de forma más irreverente «crema para el sol», es una fórmula desarrollada por Cainitas que siguen la Senda del Sol para aumentar la ya sustancial resistencia a la luz solar de un Sangre Débil hasta niveles casi de mortal. Aunque no hace al sujeto totalmente inmune, sí extiende el tiempo que puede soportar la luz diurna mientras enmascara las quemaduras inmediatas causadas por el sol.

Coste de activación: Un control de Enardecimiento.

Ingredientes: Sangre del Alquimista, sangre de mortal Sanguínea, hojas de plantas frescas. Algunos alquimistas también usan diversas cremas solares estándar en la mezcla, aunque no se sabe si contribuyen de forma significativa a la fórmula.

Reserva de datos: Resistencia + Alquimia.

Sistema: Haz una prueba de Resistencia + Alquimia cuando ingieras la fórmula. El usuario es capaz de soportar la luz solar sin sufrir daño durante tantas horas como el número de éxitos en la prueba. Al atardecer haz otra prueba con la misma reserva, esta vez con una dificultad igual al número de horas pasadas a la luz del sol. Un fallo hace que el usuario sufra 1 nivel de daño agravado, mientras que un fallo total hace que sufra 2, ya que la luz solar acumulada hiere la Sangre en sus venas.

Duración: Un número de horas igual a la prueba de Resistencia + Alquimia o hasta el siguiente atardecer, lo que ocurra primero.

Nivel 3

QUEMADURA POR ENCARGO

Quemadura por Encargo, una herramienta terrible de la Senda del Sol, atrapa la luz solar en el mismo cuerpo del usuario, lo que le permite desatarla como una fuerza destructiva a través de su propia piel abrasándose a sí mismo y a su presa en un chisporroteante abrazo. Aunque el daño hecho por un único usuario no basta para incinerar a un vampiro. Un grupo de Heliófilos que se inmolán puede suponer la perdición de Retoños y Antiguos por igual.

Ingredientes: Sangre del Alquimista, sangre de mortal Colérica, limaduras de oro, mercurio, así como diversos halógenos (normalmente cloro o bromo). La fórmula también necesita verse sometida a la luz solar durante varias horas antes de usarla, y los alquimistas que emplean Athanor Corporis normalmente se «fortalecen» con Sombra Portátil para ello.

Coste de activación: Un control de Enardecimiento.

Reserva de datos: Ninguna.

Sistema: Al activarlo, el Alquimista se convierte en una batería no-viva de luz solar con una única carga hirviendo en sus venas. Puede desatar esta carga a voluntad, infligiendo daño agravado sobre sí mismo y otro vampiro cuya piel haya logrado tocar al tiempo que la suya propia arde y se ennegrece. El usuario sufre 2 niveles de daño agravado, mientras que la víctima sufre una cantidad igual a la Severidad de su Prohibición, como si se expusiera a la luz del sol durante todo un turno. Si la víctima tiene medios para reducir el daño (como Fortaleza) puede hacer uso de ellos. Si la fórmula no se activa antes, el Poder se activa automáticamente el primer atardecer tras ingerirla y provoca 2 niveles de daño agravado al usuario.

Duración: Hasta que se libera o hasta el próximo atardecer, lo que ocurra antes.





Marina,

He mirado las fotografías que me has mandado y han resultado ser interesantes, pero no de la forma que suponías originalmente.

El graffiti es casi sin duda eso: una pintada mundana hecha con spray. Te aseguro que no hay símbolos ocultos ni sellos arcanos escondidos en él, al menos no de la forma en que se realizan las hechicerías de mi orden.

He reclamado un favor que me debía un contacto de climas más cálidos. Dice que nada en las pintadas señala ninguna ceremonia usada para hablar con los difuntos.

Me pregunto si quizás estén usando los grafitis para confundirnos adrede.

El rastro más destacado para mí parece ser una serie de carteles de establecimientos. He dispuesto las fotos en secuencia de acuerdo con la foto panorámica que me enviaste. Mirando los carteles, cada uno tiene una letra o dos fundidas. No es algo infrecuente en este barrio, pero dándole vueltas, siguiendo la secuencia de un lado de la calle al otro y al revés, las letras perdidas dicen algo:

D+IAZ VUELOS CAIZ SIN LUZ TOCTOC PARA TOC X

Creo que están usando las letras apagadas de los carteles para dejarse mensajes unos a otros. Parece una rejilla criptográfica, pero adaptada a la diátesis mundana.

¿La X marca el lugar? Las dos fotos que me has mandado son demasiado borrosas junto a la farola. Supongo que es el centro de mensajes o la farmacia, lo que sea que esté indicando.

Ten cuidado.

- Pradeep

Ritae: Llaves al dominio de Caín

El Sabbat es más que un fanático culto de vampiros, pero el ritual se ha convertido en el núcleo de su identidad como organización. El ritual y su observación definen a los vampiros del Sabbat y los vincula unos a otros, con sus manadas y con el trono vacío de Caín. Los lazos de la Sangre y el Clan no son fáciles de reemplazar y sólo los Sacerdotes de manada entienden realmente el poder del ritual forjado por la Espada de Caín como el instrumento de destrucción y terror que es en las Noches Finales.

En el Sabbat, los rituales pueden adoptar muchas formas. Pueden ser una observación formal pero parroquial de una Senda de Iluminación. Pueden ser un acuerdo verbal específico entre compañeros de manada, un gesto secreto que identifica a cada miembro de la Mano Negra en Kiev entre sí o una esteganografía simbólica que identifica refugios temporales seguros y Ghouls serviles. Los rituales pueden ser formales, como los Auctoritas Ritae, o vernaculares, como los Ignoblis Ritae.

Este capítulo incluye sistemas para muchas de las prácticas rituales del Sabbat. Para hacerle único, se alienta a los Narradores a que los usen como puntos de partida para un tratamiento singular del ritual en sus crónicas. Sin rituales, el Sabbat no es más que una manada de asesinos enloquecidos sin propósito alguno.

DENTRO DE NOSOTROS ESTÁN LOS DESEOS INSATISFECHOS DE NUESTROS SIRES Y LOS SIRES DE ÉSTOS. SOMOS SUS HERRAMIENTAS Y ELLOS NOS HAN MOLDEADO PARA SUS PROPÓSITOS. NOSOTROS ELEGIMOS CONVERTIRNOS EN ALGO QUE SATISFAGA NUESTROS PROPIOS FINES. EN LA BÚSQUEDA DE LA TRANSFORMACIÓN, NO NOS DETENEMOS EN LA CARNE, YA QUE CUANDO MEZCLAMOS NUESTRA SANGRE, LIBERAMOS NUESTRAS ALMAS.

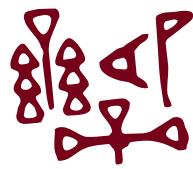
El rol del ritual

Los Auctoritas Ritae son reconocidos universalmente dentro del Sabbat como los rituales que les unen como Secta. Los vínculos entre manadas individuales suelen formarse durante estos ritos. La Vaulderie es quizás el más infame de todos estos Ritae, pero el temor de las demás Sectas por los Ritos de Creación supone una declaración ante la sombra de terror que arrojan, lo que es en parte el quid de la cuestión.

Un Sacerdote Cainita a menudo modificará los detalles de estos Ritae para que se ajusten a las creencias espirituales e ideológicas concretas de su manada y cada Senda de Iluminación observa con mayor frecuencia ritos que ejemplifican los principios centrales de sus doctrinas. El Sabbat en la Senda de Caín o de los Cátaros, por ejemplo, a menudo hablará en lenguas desconocidas durante sus Ritae, perdido en el rapto de una íntima comunión con Caín. O eso dicen, al menos.

Los Ignoblis Ritae son prácticas más informales a menudo desarrolladas por manadas individuales como pruebas de coraje, lealtad, fe y dedicación de unos a otros. Aunque las manadas jóvenes o actuales pueden tener sólo uno o dos de tales Ritae, las que reclaman extensos pedigüeros pueden observar un increíble número de rituales que conmemoran todo, desde oscuros «santos» vampíricos al recuerdo de compañeros de manada muertos.

Una distinción destacable es el asunto de los Ignoblis Ritae que se desarrollan en torno a cómo las manadas satisfacen su necesidad de sangre. Estos Ritae de Caza aparecen en muchas formas, pero como muchas cosas están moldeados por las Sendas de Iluminación que guían a la manada y su Sacerdote y en términos de juego pueden representar distintos estilos de Depredador (ver pág. 65). Cada manada encuentra una forma de Cazar unida que mejor se adapte a sus necesidades y creencias; y las coteries astutas podrían ser capaces de discernir tales identificadores entre sus víctimas.



Auctoritas Ritae

Todos los Cainitas del Sabbat reconocen estos grandes ritos, representan el catecismo que une a todos los Cainitas bajo la soberanía del Padre Oscuro. Este cuerpo común de ritual es destacable para el Sabbat, que por lo demás es un cenagal de creencias y metodologías en conflicto y los monstruos que las apoyan. Así, los Ritae son una herramienta poderosa para el Sabbat, ya que ayudan a moldear a tan dispares vampiros en una Espada de Caín con la misma mentalidad.

La realización de estos Auctoritas Ritae une al Sabbat bajo lo que es, a todos los efectos, un calendario espiritual. Las manadas nómadas y las partidas de guerra pueden congregarse para realizar Ritae juntas y luego dispersarse una vez que han completado sus obligaciones o todo un dominio en entente puede unirse para observarlos. La naturaleza exacta de esta procesión espiritual varía entre el Sabbat de un lugar concreto y una serie de rumores atribuyen un orden a su observancia. Algunos dicen que se realizan de acuerdo a los tiempos de los ciclos lunares que tienen un sutil impacto en los cambiantes humores de la Sangre Cainita, mientras que otros marcan «noches santas» en base a eventos que se han perdido a causa de la Guerra de la Gehenna.

La Vaulderie

La Vaulderie es el más infame de los rituales del Sabbat y el secreto que le permitióemerger de la Revuelta Anarquista original como una fuerza tan poderosa y cohesionada. La Vaulderie es parte Hechicería de Sangre, parte artificio y se podría decir que el corazón del Sabbat.

Para realizar la Vaulderie, las manadas vierten ritualmente su Sangre en un recipiente común y luego beben la mezcla resultante bajo la guía de su Sacerdote. En el «cáliz» de la Vaulderie, la Vitae de la manada queda imbuida con un poder que le permite al tiempo cortar sus Vínculos de Sangre pasados y formar otros nuevos entre unos y otros. Aquí, la observancia varía ampliamente, algunas manadas prefieren cálices ostentosos y cánticos en latín mientras que otras prefieren el cráneo de un oso o una «botella de whisky de la suerte» como recipiente y algunos versos de mala poesía o una oración callejera como invocación.

Aunque inicialmente son más débiles que los Vínculos de Sangre singulares, estos lazos entre la manada, conocidos como *Vincula*, pueden crecer con el tiempo y hacer a los Sabbat individuales resistentes a traicionar a sus compañeros de manada, ya que su lealtad personal por su manada se ve limitada por el poder sobrenatural de la Sangre.

Entre la Vaulderie y sus Sendas de Iluminación personales, el Sabbat tiene una bien merecida reputación de fanatismo. Su disposición para aceptar la Muerte Definitiva en servicio de la causa es por lo que la Espada de Caín suele ser considerada un culto a la muerte. En la mayoría de casos, sólo aquéllos vampiros Abrazados por el Sabbat o que han demostrado su lealtad sin duda alguna tienen permitido contribuir con su Vitae durante la Vaulderie. Los Cabezapalas a menudo han de beber del cáliz ritual incluso si aún no pueden contribuir a él.

La Vaulderie no es sólo el juramento de lealtad del Sabbat, es también su propia recompensa, ya que muchos Cainitas experimentan un éxtasis genuino al beber la Sangre mezclada de sus camaradas. Negarse a tomar parte de la Vaulderie suele considerarse un descarado acto de traición contra Caín y la manada, con consecuencias tan terribles como la manada y el Sacerdote decidan infligir. Los cautivos del Sabbat que pasan largos períodos sin practicarla pueden incluso experimentar los crueles síntomas de la abstinencia.

EN HISTORIAS

La Vaulderie es un Ritus muy poderoso en términos narrativos, ya que elimina cualquier duda de con quién está lidiando la coterie. Los jugadores pueden descubrir que una coterie rival es una manada del Sabbat al ser testigo de cómo comparten Sangre de una nevera de poliestireno servida desde el cañón de un rifle de caza. Los jugadores pueden verse obligados a participar en una Vaulderie si su situación es tan terrible que se encuentran prisioneros del Sabbat.

Es también una oportunidad para sembrar miedo y dudas: ¿Rompe una sola Vaulderie el Vínculo de Sangre? ¿O es necesario llevarla a cabo tres veces consecutivas para que se formen *Vincula*? La verdad varía según la historia que esté contando el grupo, pero este poderoso aspecto de la identidad del Sabbat siempre debería dejar a la coterie cuestionándose cómo se ve afectada

por él, incluso aunque no haya tomado parte de forma directa. Y una vez han visto una Vaulderie teniendo lugar, bien pueden cuestionarse si cualquier otro Vástago de su dominio podría haber participado en ella.

Ritos de Creación

El acto de crear a un nuevo vampiro tiene un significado especial para el Sabbat, ya que sus creencias supremacistas consideran el Abrazo un gran honor. Los Ritos de Creación son una serie infernal de tormentos diseñada para privar a un Retoño de su humanidad al tiempo que lo condicionan para confiar en su Bestia para sobrevivir y, más importante, prepararse para dar los primeros pasos en una de las Sendas de Iluminación de la Secta.

El aspecto más común de este Ritae involucra Abrazar violentamente un grupo de posibles reclutas y luego enterrarlos al tiempo que sus últimas trazas de mortalidad se escapan. Los que logren salir de la tumba por sus propias garras son sometidos y adoctrinados en el Sabbat. Conocidos como Cabezapalas, se hunden en una espiral descendente de Humanidad al luchar frenéticamente con uñas y dientes en el frente de la Guerra de la Gehena.

Como con la mayoría de Ritae, los detalles varían según manadas y lugares. Un Rito de Creación puede ser una morbosa procesión de sombría pompa o una bacanal de «palazos» en la que testigos Cainitas beben de transeúntes borrachos hasta dejarlos secos y arrojan a varios a una fosa para ver cuáles se desenterrán solos.

Cómo se comporta uno durante los Ritos de Creación tiene cierto impacto en la nueva no-vida del Cainita en el Sabbat. La mayoría entra en Frenesi o sucumbe al horror de alguna otra

forma (eso es lo que se busca, después de todo). Aunque regodearse en otras indignidades podría valer un apodo odioso, lo cual también ayuda a destrozar la individualidad y crea dependencia de la manada y la Secta. Pobre del Cabezapala apodado Restriegacuerpos. Bueno, que no te dé mucha pena, ya que probablemente está en Frenesi.

EN HISTORIAS

Los Ritos de Creación tienen un tremendo valor para la identidad del Sabbat y las Sendas, y son una clara declaración de intenciones sobre la crónica cuando tienen lugar. Los Ritos de Creación fuerzan una llamada inmediata a la acción si la coterie de los jugadores

NOMBRES DEL SABBAT

Desde el momento del Abrazo y a lo largo de los Ritos de Creación, el Retoño Cainita aprende rápidamente que su vida mortal ha acabado. Dejando de lado los horrores de convertirse en un no-muerto, el recluta pierde su viejo nombre, ya que sus nuevos compañeros de manada suelen imponerle rápidamente algún apodo desagradable que busca intimidarle y someterle de forma que rompa así cualquier sentido de identidad que aún perviva. Se han usado apodos como Cara Harapo, Capullo, Tripa Suelta, Gordi, y Tú, El Que le Falta un Ojo, tanto por pura crueldad como por la necesidad de referirse a un Retoño concreto. ¿No te gusta tu nuevo apodo? Bienvenido a una paliza y un epíteto aún peor.

Suponiendo que sobreviva el tiempo suficiente para convertirse en un Verdadero Sabbat, el apodo suele descartarse a menudo y se reemplaza por algún otro apelativo. Esos nuevos nombres surgen como una combinación de la identidad de la manada, la Senda de Iluminación que ésta sigue y cierta medida de su reputación. No suelen ser imaginativos (¿tiene el Sabbat acaso tiempo para serlo?), pero pueden ser descriptivos o incluso floridos.

Los nombres de una manada podrían ser literalmente numéricos (todos los impares del 9 al 17, por ejemplo) o podría estar diseñados para generar miedo en quienes los oyen. La Secta no anda corta de Cainitas que se pongan el nombre de los Cuatro Jinetes del Apocalipsis, demonios mitológicos, crímenes por los que tienen especial cariño o incluso los lugares donde fueron asesinados y arrastrados entre gritos ya inmortales a la Mano Negra. La clave es romper cualquier continuidad con la persona que eran antes.

En algunos casos, el nuevo Sabbat es capaz de elegir su propio nombre, pero incluso en esos casos, suele seguir a la manada. Dejando de lado las apariencias, si todos los miembros de una manada tienen por nombre Cainita pecados capitales, ser el vampiro discolo crea disonancia y te separa del resto, como alguien que no forma parte de la manada.

descubre el rito en acción, lo que les impulsa a actuar contra la manada que lo realiza y los enloquecidos Retoños que se arrastran fuera de la tumba.

Como función más sutil, en cambio, están las repercusiones de un Rito de Creación, que suelen ser una primera pista de la presencia de una manada Sabbat en el dominio de una Secta rival. Descubrir una profunda fosa común en una zona de enterramiento de gente pobre ya es preocupante pero ¿qué pasa cuando aparece en una zona verde bien cuidada en medio del Coto? ¿O tras la hacienda del Príncipe?

Monomacia

El duelo de sangre o *symbol* es una tradición más antigua que la Revuelta Anarquista, pero el Sabbat ha formalizado la práctica de tales juicios por ordalía en el mismo tejido de su dogma apocalíptico. Cuando el Sacerdote no puede solucionar una disputa entre Sabbat, uno de los agraviados puede invocar la Monomacia, según la cual, el asunto será resuelto en combate o por alguna otra prueba de habilidad.

Lo que hace el Ritus de la Monomacia importante son los riesgos al invocarlo. Los términos específicos pueden variar, pero el ganador de la Monomacia comete Diablerie sobre el perdedor. Es una forma brutal de llegar a un acuerdo, pero entre los fundamentalistas de la Mano Negra es también una prueba del favor de Caín, un monstruoso derecho divino.

De los Auctoritas Ritae, la Monomacia es el único Ritus que cualquier Sabbat puede exigir. Aunque la mayoría de las disputas se resuelven mediante el arbitraje de un Sacerdote, los títulos y los puestos de liderazgo suelen decidirse únicamente mediante este rito. No todas las disputas necesitan resolverse mediante él, un desafío por el cargo de Sacerdote de manada no necesita terminar en Diablerie si el Sacerdote actual renuncia en favor de quien le desafía. Cuando hay más en juego, como en el frente de la Guerra de la Gehenna o cuando un dominio del Sabbat pierde la fe en su Obispo, un duelo formal y la justa Diablerie subsiguiente son fines justificables. Los líderes ungidos por la Monomacia suelen ver su autoridad indiscutida después y podría resultarles más sencillo unir a manadas y facciones rivales contra enemigos comunes externos. Así, la transición en el liderazgo del Sabbat suele tener como resultado

sangrientos asaltos contra otros dominios con la desgracia de estar dentro del área de ataque.

La costumbre dicta que los vampiros del Sabbat que son testigos de la Monomacia no pueden participar, aunque, dado lo que hay en juego, bien pueden ocurrir toda clase de trampas de mierda, ya sea entre Sabbat con baja moral o en tremendo aprietos. Cuesta mucho convencer al Sabbat de profanar uno de sus estimados rituales, pero a veces pasa, sobre todo si se aplica influencia externa.

EN HISTORIAS

Ser testigo de una Monomacia puede dar indicaciones claras de un líder del Sabbat o del cambio del mismo. De hecho, la incursión del Sabbat en el dominio de la coterie puede comenzar con una Monomacia y que la coterie sea consciente de que está teniendo lugar en un ático cuando la manada asalta una azotea al comenzar una historia o sesión de juego.

La celebración de la Diablerie tras un duelo de Monomacia (probablemente...) crea un duro contraste con los valores de los personajes jugadores. Una cosa es oír «Todos los Sabbat son Diabolistas» y otra ser testigos de la rotundidad de semejante absorción de almas en la sede del club de moteros cuando la banda de moteros «aliada» se revela como lo que es. Especialmente tras el acto, cuando el nuevo líder de la banda muestra orgulloso su aura manchada de negro.

En casos extremos, los personajes jugadores pueden, de hecho, participar en la Monomacia, si tiene lugar alguna situación en la que el Sabbat tenga motivos para desafiarlos. Un duelo por el derecho a reclamar una serie de adosados como dominio podría ser la excusa para que las costumbres del Sabbat tienten a la coterie al desastre, y sabes que no van a gestionar la pérdida de forma honorable si no ganan el duelo.

Banquete de Sangre

Para el Ritus del Banquete de Sangre, los Sabbat reunidos se atiboran de un gran número de recipientes mortales que han sido secuestrados con el propósito de saciar su sed. Es al tiempo una expresión de exceso y supremacía, una tremenda demostración de cuál debería ser la relación entre vampiros y mortales desde la perspectiva del Sabbat. Innegablemente, es una de las prácticas más brutales de la Mano Negra.



La realización del Banquete de Sangre varía, principalmente dependiendo de cuántos Cainitas se espera que participen, y por ello cuántas víctimas serán necesarias. Los recipientes mortales pueden desangrarse y ser sacrificados de forma ritual por un Sacerdote como burla de una cena formal o el evento puede ser una degenerada batalla campal con víctimas atadas o atrapadas a todos los efectos «disponibles» para quien decida desangrarlas a voluntad.

Los Banquetes de Sangre suelen preceder ocasiones destacadas para la Secta, como la ascensión de un cruel señor de la guerra o líder espiritual, o en preparación de una misión suicida en lo que se sospecha que es la guarida de un Matusalén. «Comamos y bebamos, porque mañana moriremos» es una parte perversa del razonamiento tras este Ritus, citando el libro de Isaías en la Biblia.

EN HISTORIAS

La llamada a la acción más obvia a la que lleva el Banquete de Sangre es tratar de detenerlo de alguna forma, y si no es posible, quizás incluso recuperar algunas víctimas. Un Banquete de Sangre es una verdadera prueba de moralidad, ya que incluso si la coterie de los jugadores no es un puñado de bienhechores, los Principios de la Crónica, las Convicciones personales y las funciones de autopreservación de la Mascarada pueden empujar a los personajes a impedir que inocentes encuentren tal terrible final.

Algunas víctimas pueden ser incluso obtenidas noches antes de la culminación del Ritae, y la gente cercana a ellas podría percibir que han desaparecido (a menudo sin poder hacer mucho al respecto). De hecho, los Diablos de la Carne se deleitan teniendo por objetivo Rebaños y Piedras de Toque de enemigos



conocidos cuando buscan víctimas que añadir a la ofrenda del Banquete de Sangre.

El Sabbat también disfruta enormemente de la tentación, ya sea en forma de un Cátar o que ofrece delicias prohibidas que nunca se permitirían bajo la tiranía de las Tradiciones o en forma de la providencia de la Mano Negra que busca satisfacer las necesidades de sus Cainitas. ¡La Camarilla dejaría morir de hambre a estos jóvenes Vástagos! El Sabbat, en cambio, invita a todos a tomar parte de este festín de mortales; y tal es la base de muchos esfuerzos por alejar a vampiros jóvenes del dominio de la Secta dominante.

Festival de los Muertos

El Festival de los Muertos, a veces llamado Festivo d'ello Estinto, conmemora a los camaradas caídos del Sabbat y para algunas manadas, los sacrificios originales de la Revuelta Anarquista. En la actualidad también supone una ocasión con la que reflexionar sobre los peligros de la primera y la Segunda Inquisición y las terribles pérdidas que ambas han infligido sobre los Hijos de Caín. Más allá del recuerdo, muchos Cainitas también ven el Festivo como un momento propicio para solucionar cualquier asunto pendiente e iniciar venganzas contra gente fuera de la Secta.

Este Ritus suele coincidir con fiestas locales o culturales similares en recuerdo de los muertos. Suele ser un asunto solemne, incluso cuando lo observan manadas estridentes, acompañado de diversos accesorios como incienso, velas, mortajas y cualquier iconografía religiosa de la que la manada pueda haberse apropiado o por la que pueda sentir un apego... o una repulsión genuinos. Las manadas pueden tender al exceso con grandiosa estética gótica, reunirse en un cementerio (y torturar a cualquier testigo mortal), o pueden revisitar los lugares donde han caído sus compañeros de manada, como un escondrijo en una zona de chabolas o el ático de un rascacielos, normalmente ignorando a cualquiera que crea que pudiera creer tener más derecho sobre tal lugar.

EN HISTORIAS

El Festival de los Muertos puede usarse a nivel narrativo para dar un respiro en medio de la intensidad de la acción contra el Sabbat, ya que los Cainitas desenfrenados «desaparecen» inexplicablemente

mientras conmemoran a sus propios caídos. También puede servir de oportunidad para invertir los papeles en el patrón de conflictos que puede haberse establecido en la crónica hasta ese momento, dando a la coterie de los jugadores la oportunidad de atacar al Sabbat mientras está a la defensiva a causa de la observación espiritual.

Por contraste, los Narradores pueden desear que el Sabbat sea más duro durante el Festivo. Los Cainitas, fortalecidos por la atmósfera de recuerdo y adornados con enseres personales de los caídos, observan el Festivo dello Estinto con una voluntad indomable y el deseo de tener éxito donde sus pasados esfuerzos fallaron y tuvieron por resultado la Muerte Definitiva de sus compañeros de manada.

Danza del Fuego

Todos los vampiros temen justamente al fuego, ya que sus llamas suponen un terrible azote contra ellos. La Danza del Fuego no sólo fuerza a los Cainitas a enfrentarse al miedo que tienen por él, sino que muestra su valentía a sus compañeros de manada, instigando respeto entre ellos.

La Danza del Fuego es un rito sencillo. La manada enciende una hoguera u otro gran fuego para bailar y saltar sobre las llamas. Hasta los Sacerdotes demuestran su entereza ante ellas y un salto fallido para atravesarlas puede llevar a un desafío por Monomacia o incluso la Muerte Definitiva.

La filosofía de la manada suele dar un simbolismo mayor al Ritus. Por ejemplo, una manada que siga las enseñanzas de la Muerte y el Alma podría considerar el fuego como el velo entre este mundo y el siguiente, mientras que para una manada de aullantes Albigeneses, el fuego marca una relación sublime entre el placer y el dolor.

La Danza del Fuego suele celebrarse en conjunto con otros Ritae, como el Banquete de Sangre o la Caza Salvaje, especialmente cuando lidiar con fuego puede ser parte de lo que ocurra después de tales ritos. Una Danza del Fuego es casi siempre un asunto escandaloso en el que los vampiros del Sabbat aúllan y se burlan unos de otros para lanzarse a través de las llamas (y a veces gritan de dolor cuando alguien arde hasta convertirse en cenizas). El rito puede tener lugar en cualquier parte, desde el zoológico

de una ciudad a un solar en obras, pasando por una granja abandonada en medio de ninguna parte.

EN HISTORIAS

La Danza del Fuego es una expresión evidente de la presencia del Sabbat y tiene una amplia variedad de usos, desde encuadrar escenas orientadas a la acción a presagiar eventos cruciales con la propia Danza del Fuego, como una reunión o celebración. Obligar a la participación de foráneos es también muy popular entre el Sabbat, que promete sin reparos la libertad a un cautivo si puede atravesar las llamas (el cual luego tropieza en las llamas o al que simplemente asesinan si la víctima logra sobrevivir a la Danza del Fuego).

La Danza del Fuego también escala bien. El Ritus podría ser un pequeño e intenso «pico» de peligro con sólo unos pocos Sabbat realizándolo a los que la coterie observa desde lejos. O podría ser toda una fiesta en la que todos los Sabbat locales y algunas docenas más llegadas de dominios vecinos rugen, abuchean y «accidentalmente» se intimidan unos a otros para lanzarse a las llamas... donde quizás el proceso pudiera ocultar una pequeña relación subrepticia con la Secta enemiga.

Baño de Sangre

Cuando un Sabbat reclama títulos o puestos de poder más allá de su manada, como Obispo, el gran Ritus del Baño de Sangre honra la consecución de tal rango. En su expresión más sencilla, el Baño de Sangre es un ritual que unge al solicitante ya sea con una pequeña aunque simbólica mancha de sangre en la frente o empapándolo por completo en sangre de forma similar a un taurobolio clásico.

Aunque los títulos y rangos del Sabbat son informales en el telón de fondo de la Guerra de la Gehenna y la era de la Segunda Inquisición, hacer la guerra requiere una cadena de mando unificada y soldados que conozcan su lugar. El Baño de Sangre se ha alzado de alguna forma como una necesidad práctica dada la descentralización de la Espada de Caín y su gran tasa de renovación incluso en sus más altos rangos.

Los detalles de este Ritus son expresiones muy personales de la perspectiva, objetivos y Senda del Cainita. Un nuevo líder puede estar desnudo mientras compañeros de manada de confianza vierten



sangre recién recolectada sobre él o una «promoción en el campo de batalla» puede ser algo apresurado, ya que el viejo líder ha encontrado su fin y el nuevo ha de untarse la Vitae derramada por su predecesor, que es lo que exigen las circunstancias.

En la mayoría de casos, se prefiere sangre de mortal, pero basta la de sacrificios animales. Para Baños de Sangre grandiosos, la Sangre de una luminaria vampírica añade gravedad al rito (aún más si tal Sangre es recogida tras cometer Diablerie sobre el augusto individuo). Tras el Baño de Sangre, quienes asisten al mismo beben de la Vitae acumulada y juran lealtad al Sabbat (aunque líderes ambiciosos pueden solicitar un juramento de lealtad a sí mismos, a lo que algunos Cainitas reaccionan como si fuera una apostasía).

EN HISTORIAS

Es improbable que las coteries participen en un Baño de Sangre o siquiera presencien uno, pero son importantes dado que suponen una declaración significativa para el liderazgo del Sabbat, y así pueden hacer a los personajes jugadores conscientes de objetivos de gran valor. En un giro especialmente terrible, la coterie podría verse como objetivo para ser capturada y Diabolizada después de que se use su Vitae como parte del sacramento del Baño de Sangre.

Los Baños de Sangre con seguridad inadecuada bien podrían ser observados mediante drones o cámaras (y si esas grabaciones de vigilancia caen en manos de los personajes jugadores o de fervientes cazadores de vampiros tendrá grandes consecuencias en la crónica).

Partida de Guerra

Conforme la Guerra de la Gehenna se recludece, este Ritus en concreto ha adquirido una nueva prominencia dentro del Sabbat. La Partida de Guerra celebra la búsqueda y destrucción de los grandes enemigos de la Mano Negra y la Guerra de la Gehenna asegura ante todo que cada enemigo es un gran enemigo del Sabbat. Una manada o banda de guerra invoca este Ritae cuando confía en que un objetivo de gran valor está a su alcance y al invocarlo se compromete a nada menos que devorar el alma del mismo.

Las mayores Partidas de Guerra adoptan cierto elemento de misterio religioso: en la Sangre de los Antiguos y otros esbirros de los amos de la Gehenna

se encuentran los secretos de sus creadores. Si estos dioses de la Sangre tienen un defecto fatal, los más cercanos a ellos lo habrán visto.

EN HISTORIAS

Es difícil pasar por alto una Partida de Guerra, ya que es uno de los Ritae más evidentes en el catecismo del Sabbat. Mientras las hogueras arrojan siniestras sombras y los aullidos de los Cainitas resuenan en los callejones, cualquier Vástago cercano sabe que no sólo ha llegado el Sabbat sino que busca activamente guerra inmediata y Diablerie. Si la coterie descubre una Partida de Guerra en proceso, es ahora o nunca, como si de una invitación a la acción inmediata se tratase.

Sin embargo, el Sabbat no es estúpido, y las manadas llevarán a cabo un reconocimiento sobre su previsto objetivo de antemano. Las coteries intrépidas pueden ser capaces de determinar de quién pretende beber el Sabbat hasta dejarlo seco, cómo planea abordarlo e incluso cuándo. Lo que hagan con esa información depende de ellos, por supuesto.

Caza Salvaje

La Caza Salvaje es una exigencia de venganza, y los Sacerdotes invocan este rito cuando un enemigo de la Mano Negra ha llevado a cabo una acción que requiere una venganza simbólica y definitiva. Técnicamente, cualquiera podría ser objetivo de una Caza Salvaje, pero los Sacerdotes de manada tienden a reservar este vengativo destino para un enemigo especialmente odiado o lo impensable: un miembro de su manada que resulta ser un traidor.

La Caza Salvaje es lo más cercano que el Sabbat tiene a una Caza de Sangre, y el premio es siempre la Sangre del Corazón del condenado. Cualquier manada presente en la invocación del rito puede participar en la Caza Salvaje, pero la noticia de tal cosa se extiende rápidamente entre los Cainitas y los hermanos y hermanas en Caín suelen apoyar ávidamente las Cazas Salvajes y adoptar ellos mismos la causa. Siempre que el objetivo sufra la venganza, el rito tiene éxito.

La venganza es primordial, y la Caza Salvaje concluye cuando la víctima es destruida y se lleva alguna prueba de ello al oficiante. Por supuesto, qué se considera una prueba varía ampliamente. Los Sacerdotes rigurosos pueden exigir corroboración de un

Necronomista que pueda confirmar que el alma del objetivo ha sido consumida, mientras que Sacerdotes menos formales pueden quedar satisfechos con las recientes vetas negras en el aura del pretendiente.

EN HISTORIAS

El objetivo de una Caza Salvaje puede ser responsable de la destrucción o captura de su manada, pero no es inaudito que un chaquetero busque refugio entre los Vástagos de una Secta rival bajo una identidad falsa o una cara robada. Los Sabbat que recientemente hayan tomado parte de la Vaulderie con el traidor suelen considerar deber de la manada dar su debido fin al objetivo de la Caza Salvaje. Tal fugitivo puede ser un contacto de la coterie o puede ofrecerle una protección sustancial. Si queda lo suficiente de su identidad individual, puede incluso huir del Sabbat para buscar aliarse con otra Secta.

Por supuesto, si la coterie o uno de sus miembros demuestra ser una espina particularmente infame en el costado del Sabbat, bien puede encontrarse declarado como presa de una Caza Salvaje, en cuyo caso es probable que no encuentre paz hasta que se resuelva el asunto o haya sido consumido por Cainitas vengativos.

Auctoritas Ritae en desuso

En noches pasadas, el Sabbat observaba trece Auctoritas Ritae, pero la rápida disgregación y descentralización de la Secta ha forzado que muchos de estos Altos Ritos «universales» se interpreten de formas extremadamente coloquiales. Así, lo que antaño fueron Auctoritas Ritae han caído al estatus de Ignobilis Ritae (ver pág. 64), asumiendo que las manadas locales los observen en absoluto.

Ésta es una evolución peligrosa para el Sabbat. Por un lado, es un signo de la erosión de sus costumbres y, si la Mano Negra perdiere las herramientas mediante las que dirige a sus fanáticos contra los Antediluvianos, toda la Secta podría derrumbarse. Por otro, es un testamento de la adaptabilidad del Sabbat; ¿quién sabe qué nuevos horrores podrían surgir de las cenizas de lo viejo como nuevos y blasfemos ritos del Sabbat?

LA VINCULACIÓN

La Vinculación, el caso de rito universal que más tiene de ceder al emergente localismo, es un juramento

de lealtad a la Secta y a todos los hermanos y hermanas en Caín. Las expresiones actuales de la Vinculación son muy regionales y en su mayoría son individuales de cada manada.

Algunas manadas mantienen tanto como pueden el enunciado original siempre que pueden recordarlo, así como la gran formalidad del rito. Aunque para la mayoría de manadas, especialmente las jóvenes, una reunión rápida y funcional de sus miembros basta. Los Sacerdotes suelen acompañar sus cánticos o eslóganes con rituales más físicos, como:

- «Por la presente, comprometemos nuestra Sangre y nuestros cuerpos al Padre Oscuro y a todos nuestros hermanos y hermanas en Caín».
- «Pobres de aquéllos que van a ser derrotados en nombre de Caín. Somos la Espada del Padre Oscuro».
- «Qué os jodian; allá vamos. A la de tres. ¡UNO, DOS y TRES!».

JUEGOS DE INSTINTO

Los Juegos de Instinto, igualmente flexibles a la hora de demostrar las aptitudes e inclinaciones de manadas individuales, son exhibiciones «deportivas» que permiten a los vampiros mitigar el estrés y cooperar en alguna actividad de残酷 gratis que busca crear solidaridad entre ellas.

- **Derby de demolición:** Las manadas prenden fuego a coches con pasajeros cautivos dentro y los chocan contra los coches de sus compañeros de manada, el último Cainita en abandonar el suyo «gana».
- **Pelotón de abordaje:** La manada requisita por la fuerza y con violencia un barco, tráiler o aeronave. A veces lo usa para ir a alguna parte después, pero matar a la «tripulación» suele ser el objetivo del juego.
- **Marcar al perro:** La manada caza a un Lupo con intención de marcar su oreja y soltarlo. Esta actividad, probablemente apócrifa, suele tomar la forma de sembrar el terror en cualquier lugar en el que creen que pudieran encontrarse hombres lobo.

- **Pandear:** Al colarse en los dominios de otras Sectas, la manada se apodera de algún marginado de la sociedad vampírica, haciendo evidente la persecución de la víctima con la intención concreta de aterrorizarla. Este juego casi siempre acaba en Diablerie, ya que la manada limpia el dominio de Vástagos débiles.

SERMONES DE CAÍN

Como el nombre implica, el rito conlleva un sermón preparado por un Sacerdote de manada, normalmente con referencia directa al *Libro de Nod* y las parábolas que el Sacerdote decida destacar. La naturaleza parroquial en la que los Sacerdotes conducen ahora los «servicios» (algunas manadas no tienen acceso al *Libro de Nod*, ni siquiera de forma oral, y los Sacerdotes pueden o no ser capaces de citarlo de forma exacta) ha hecho del mensaje del Sabbat indiscutiblemente coloquial.

PALLA GRANDE

La Palla Grande solía expresarse como una «Danza de los Muertos» con gran pompa y boato en burla de la formalidad de la Camarilla. Dado que las filas del Sabbat han mermado y sus dominios han quedado abandonados en gran medida, ha caído en desuso.

EN EL EXTERIOR

Ciertos Ritae han cobrado fuerza fuera del Sabbat, al haber sido absorbidos por la práctica cultural de otras facciones. La sociedad vampírica cuenta con no pocos adivinos o demagogos que se enriquecen en nombre de Caín o que son creyentes genuinos de filosofías que deben mucho a la ortodoxia de la espiritualidad del Sabbat. Algunos de éstos son evidentes, como la llamada «Iglesia de Caín» que aparentemente se ha adueñado de una versión de los Sermones de Caín. Otros son más insidiosos, pero menos evidentes. Y la verdad puede no ser tan clara; por ejemplo, la Iglesia de Caín reclama una historia que antecede a la propia Mano Negra...

Ignoblis Ritae

Los Ritae menores observados por la Espada de Caín son rituales informales que varían ampliamente con la identidad de la manada, pero que a menudo tienen temas similares dependiendo de la historia de ésta, su localización geográfica y especialmente qué Senda de Iluminación los guía. Las manadas consisten en vampiros que comparten las mismas creencias e incluso quienes tienen perspectivas distintas dentro de sus filas tienden a repetir la doctrina establecida por su Sacerdote de manada.

Los Ritae menores casi nunca se llevan a cabo con otras manadas, ya que expresan valores, experiencias y tradiciones de la propia manada.

Senda de Caín

 Las manadas lideradas por un Devorador suelen acudir a las parábolas del *Libro de Nod* cuando establecen sus Ignoblis Ritae.

Son comunes los ritos y sermones que exponen la superioridad vampírica sobre mortales, Lupinos y otras criaturas de la noche. Los Sacerdotes Nodistas suelen incorporar una espada en los Ignoblis Ritae de la manada y la usan para tomar Sangre. Dicha espada simboliza la voluntad de Caín sobre todos los vampiros.

Aunque Caín se considera tradicionalmente una figura patriarcal, muchos Devoradores disienten con una interpretación tan rígida. Pocos Sabbat adscriben un género fijo a Caín, el hijo de Adán que sacrificó esperanza, felicidad, perdón y a su propio hermano en su búsqueda de libertad ilimitada. Caín ya no es un hombre, sino el Padre Oscuro de todos los vampiros.

Símbolos: Herramientas masónicas, trigo, piedras, rombos, efigies unidas por la mano.

RITAE COMUNES

Alcanzar estados de conciencia alterados es una herramienta habitual en los Ritae Nodistas. Aunque no están por encima de usar sangre mezclada con drogas, los Sacerdotes de esta Senda también usan dolor, posiciones tensas, privación de sangre e incluso Hechicería de Sangre para ayudar a sus compañeros de Clan a encontrar el camino. Los Devoradores

también pueden emplear saunas modificadas, cilicios y suspensión prolongada desde ganchos. Todas las maldiciones de Caín deben superarse mediante una resuelta perseverancia, una fe sin fallas y en última instancia a través de la completa sumisión a la voluntad del Padre Oscuro.

RITAE DE CONTRICIÓN

Los Devoradores prefieren enseñar incluso con sus castigos. Aunque las principales transgresiones que exigirían la Muerte Definitiva suelen resolverse mediante Monomacia, Diablerie o desmembramiento, los crímenes menores suelen castigarse reproduciendo los juicios de Caín en la tierra de Nod. Hierros y piedras al rojo vivo están entre las herramientas correctivas de los Devoradores.

RITAE DE CAZA

La Diablerie es un sacramento especialmente significativo para quienes siguen la Senda de Caín. Aunque el *Libro de Nod* a veces advierte en contra de beber la Sangre del Corazón. Los Devoradores suelen creer que el pacto se rompió cuando los Antediluvianos se rebelaron contra la voluntad de Caín.

Los Nodistas buscan la Sangre de otros vampiros cuando Cazan, especialmente la de Sangre Débil, a quienes ven como heraldos de los Antediluvianos. Tales víctimas tienen el beneficio de que quienes mandan no los echan en falta, aunque cuando un verdadero vampiro cae en las garras de los Nodistas suele ser el Sacerdote quien decide en última instancia quién entre la manada merece la recompensa de devorar el alma de su presa. Aunque sólo uno puede tomar el alma, los trofeos tomados de una víctima notable conceden una gravedad adicional cuando la manada realiza la Vaulderie o algún otro Ritae comunitario.

Senda de los Cátaros

 Los Cátaros son hedonistas sin comparación. Sus no-vidas giran en torno a tensar los límites del exceso y alardear de su depravación ante mortales y Cainitas por igual. Aunque para muchos pueden parecer groseros y simples, bajo su excesiva lujuria yace una compleja creencia en su rol divino como tentadores y destructores. Sin duda, sus Sacerdotes son capaces



de iluminar a otros ante las complejidades maniqueas de la Senda de los Cátaros, pero los «miembros seculares» suelen preferir mantener sus secretos para sí, compartiendo sólo sus vulgaridades con rebaños y harenés.

Símbolos: Parafernalia «occultista», gotas de sangre, signos de dólar, carneros, símbolos goéticos.

RITAE COMUNES

Las manadas de Cátaros prefieren los rituales extáticos que liberan a sus Bestias y les permiten regodearse en sus vicios terrenales. A diferencia de muchos otros Sabbat, incluyen regularmente a mortales involuntarios en sus Ignoblis Ritae y aunque estos participantes rara vez sobreviven, algunos pueden verse marcados para el Abrazo si muestran suficiente entusiasmo por la función superior de la tentación.

Los Ritae Cátaros son estereotípicamente los más «occultistas» del Sabbat y normalmente incorporan velas negras, círculos de sal y símbolos dibujados con sangre. Suelen ser Ritae dramáticos y mostrar la naturaleza sobrenatural de los Cainitas al mismo tiempo que evocan un vicio vil. ¿Beber de un mortal que acaba de esnifar cocaína en el lavabo? Claro, ése es un «ritual», pásalo.

RITAE DE CONTRICIÓN

El perdón no es algo a lo que los Cátaros le vean mucho valor y los Sacerdotes Albigeneses se complican a la hora de buscar dolorosos métodos de absolución para aquéllos de su manada que no han sido lo bastante leales o, incluso, depravados. Aunque en gran medida sirven como amenazas y humillaciones «correctivas». En su mayor parte, los Cátaros consideran la culpa como una emoción inútil, lo que hace escasos los rituales de contrición.

RITAE DE CAZA

Muchos Cátaros sienten un placer desmedido a la hora de romper la Mascarada, pero cuando Cazan pueden esconder su naturaleza monstruosa ante sus víctimas tanto como sea posible. Tras una carnicería suelen ser los primeros que «dejan de lado el personaje» y se revelan ante quien quede para limpiar el desastre como una muestra de agradecimiento post comida.

Cuando la manada se alimenta en serio, jueguea con sus víctimas y ofrece la tentación de huir a los mortales más entretenidos. Más de un Ghoul Cátaro comenzó su servidumbre como «el último chico o chica» que sobrevivió al horror de una partida de Caza.

Los Diablos de la Carne son especialmente dados a alimentarse, corromper o convertir en Ghouls a cazadores en esta era de la Segunda Inquisición. Es emocionante corromper a los que abiertamente actúan contra ellos, y algunos se enorgullenecen de depredar a los autonombados agentes de lo divino. No hace falta decir que los rituales de alimentación de las manadas de Cátaros suelen ser rápidamente percibidos por las autoridades mortales.

Senda de la Muerte y el Alma



La Senda de la Muerte y el Alma empuja a una manada a trascender los límites de la muerte y desentrañar los secretos de la inmortalidad. Para sus seguidores, la Bestia coexiste ante y más allá de la puerta del misterio. Muchos Ritae de los Necronomistas demuestran la fragilidad de la vida y celebran la permanencia de la muerte. Para el Segador, no hay nada como un «asesinato sin sentido», cada muerte es una lección, una declaración o un alegato de supremacía.

Símbolos: Calaveras, corazones, dientes arrancados, llaves, una mujer sosteniendo una llave, ríos.

RITAE COMUNES

Los Sacerdotes prácticos y estudiosos entre los Segadores realizan sus Ritae con precisión y pueden adherirse a calendarios procesionales de noches auspiciosas incluso cuando están aislados de otras manadas del Sabbat. Los Sacerdotes Necronomistas suelen buscar lugares ricos en poder o simbolismos mortuorios para llevar a cabo sus Ritae, lo que hace de cementerios, morgues e incluso mataderos lugares peligrosos en los que permanecer en noches de importancia astrológica. Cadáveres, fantasmas y los muertos andantes son elementos fijos de sus Ritae, ya sea como testigos o como sacrificios.

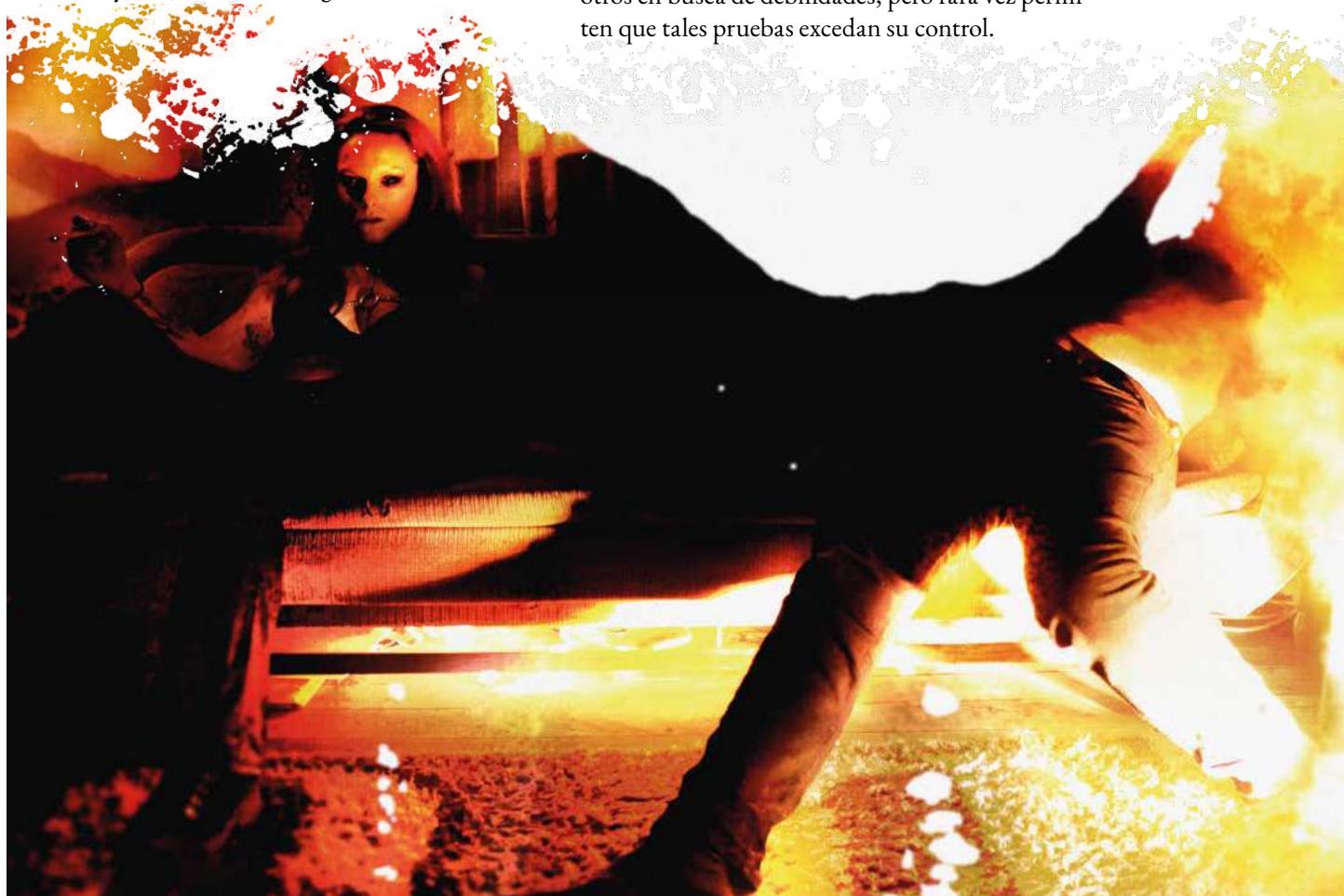
RITAE DE CONTRICIÓN

Los Segadores no tienen tiempo para la deslealtad y son rápidos a la hora de castigar a cualquier compañero

de manada que muestre cobardía o simpatía por el enemigo. Su comprensión de la fe suele ser muy académica y los Sacerdotes suelen involucrarse en líneas de interrogatorio esotéricas o metafísicas cuando administran métodos de corrección espiritual. Reenterramientos rituales, sueño diurno con los restos de las víctimas propias e incluso ser forzado a portar un creciente relicario tienen funciones de contrición.

RITAE DE CAZA

Los Segadores entienden que deben alimentarse de vida, pero es la muerte lo que desean controlar. Las manadas en esta Senda han profanado lugares de enterramiento, hospitales y campos de batalla para alimentarse de la sangre de los recién muertos o de los que pronto van a fenercer. Algunos Segadores incluso afirman que pueden obtener sustento de fantasmas y subsistir con la sangre robada de sueños.



Senda del Poder y la Voz Interior



La Senda del Poder y la Voz Interior atrae a Cainitas con un enfoque y ambición singulares. Aunque reconocen que la Mano Negra debe triunfar por encima de cualquier otra preocupación, también creen que la Sangre de Caín les ha dado el poder y el derecho para imponer su voluntad sobre el mundo. Los Ignoblis Ritae de esta Senda suelen tomar la forma de pruebas de entereza y de resistencia y competiciones unificadoras.

Las manadas que siguen esta Senda entienden que el poder crea autoridad y que sólo los poderosos pueden exigir su respeto y lealtad. Aunque esto podría sonar como la receta para eternas políticas arriesgadas y luchas internas dentro de una manada de vampiros, ocurre lo opuesto. Los Ulanos suelen ponerse a prueba y evaluarse con frecuencia unos a otros en busca de debilidades, pero rara vez permiten que tales pruebas excedan su control.

Entre su propósito común y la observación de los Ritae, las pruebas de dominio y el liderazgo en tales manadas suelen decidirse sin combate. Los fuertes ceden el paso a los débiles y así éstos tienen la oportunidad de fortalecerse. Cuando no hay mediación posible, entonces una variante Ignoblis de la Monomacia puede resolver el asunto, aunque pocos Sacerdotes Unificadores permitirían que tal prueba tuviera como resultado la Muerte Definitiva.

No resulta sorprendente que la tasa de reemplazo de los Sacerdotes de esta Senda pueda ser alto. Los Sacerdotes débiles no duran mucho en las manadas Ulanas y cuando uno cae no es infrecuente que la manada destruya varios reemplazos antes de que alguien adecuado tome las riendas.

Símbolos: Lobos, perros, varas y cetros, fustas, collares de pinchos.

RITAE COMUNES

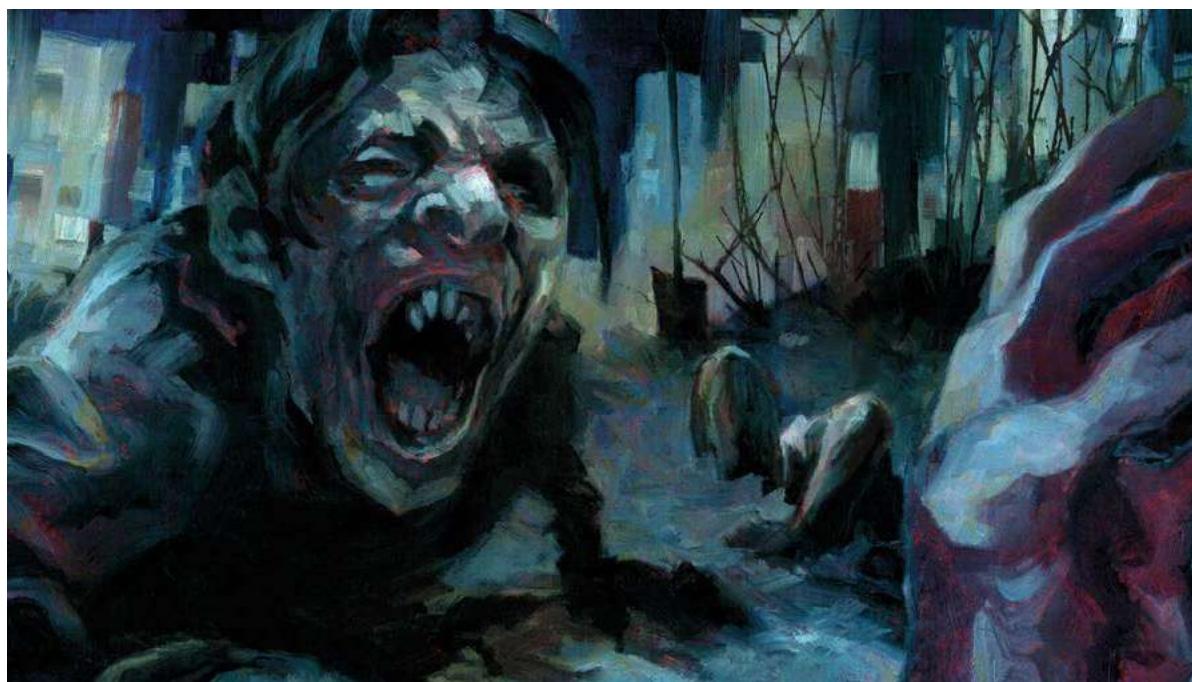
Los Ulanos son siempre conscientes de su estatus en la manada y sus Sacerdotes los desafiarán y pondrán a prueba a menudo para demostrar ser dignos de mayor responsabilidad. A menudo, estos Ritae adoptarán la forma de pruebas de voluntad o astucia contra un enemigo sobrenatural, como seguir a una banda Anarquista o ganarse la confianza de un vampiro de la Camarilla. En lo que se refiere a mortales, los Ulanos piensan en ellos como ganado o herramientas y a veces los usan en sus Ritae con ese propósito, por ejemplo compartiendo una víctima para iniciar un ritual de juicio por ordalía.

RITAE DE CONTRICIÓN

Quienes siguen esta Senda no creen en la justicia poética y suelen despachar a los transgresores con los métodos más eficientes a mano. Los compañeros de manada que pueden ser corregidos suelen realizar tareas serviles y deberes desagradables hasta que demuestran ser de nuevo dignos a ojos de la manada (ver Limpiaor en la [pág. 88](#)). Dado que los mortales son tenidos en tan baja consideración por los Ulanos, administrar y cuidar de los Ghous de la manada o de su rebaño suele estar reservado a los miembros que han perdido estatus. Mediante servicio a la manada, puede recuperar el derecho a perseguir sus propias ambiciones de nuevo.

RITAE DE CAZA

A diferencia de muchas otras manadas, las de los Ulanos suelen ver valor en mantener una despensa de marionetas de sangre y otros mortales maleables. Cuando han de viajar, tales manadas a menudo matarán a su ganado humano en un Banquete de Sangre, ya que pocos tienen los recursos o la inclinación para buscar cómo transportarlos. Normalmente los miembros inferiores de la manada tienen la tarea de mantener el acceso de la misma a este suministro de sangre. Los nuevos reclutas pueden recibir el dudoso honor de ser consagrados como «Rector» de la manada, una responsabilidad que podrían encontrar difícil de eludir hasta haberse probado ante el resto de la manada ■



Déjame decirte algo, hay un puñado de chupópteros que se arrastra hasta la ciudad cada pocos meses y no puedo determinar qué pretenden, pero joder si no estoy seguro de que no es nada bueno.

En general me mantengo al margen, sobre todo porque no quiero remover mierda. Tú puedes tener tu Príncipe, Barón o Altísimo Gran Padishá, pero no es asunto mío, ya que me mantengo aparte.

Pero estos chupópteros... con estos chupópteros no es así. La única razon por la que sé que son como nosotros, si entiendes lo que quiero decir, es porque una vez les vi y derribaron a este viejo. Él estaba a lo suyo y vi cómo el zumo salía de él y se vertía solo hasta ellos. Fue la cosa más jodida del mundo, sin mordiscos ni nada. Sólo un porrazo y el viejales cae de culo y lo siguiente que pasa es que es una fuente y todos ellos suenan como perros en un caluroso día de verano a los que han dejado entrar a beber.

Aunque tras eso, tras eso es peor, porque por limpia que fuese la forma en que acabaron con ese viejo, lo abrieron como si fuera una granada por cualquier cosa que tuviera dentro y su jefa mojó un dedo en sus tripas y les escribió en alguna clase de lengua diabólica en la frente de todos ellos.

¡No tenía puto sentido! Tan limpios para comer y luego ensucian todo el mantel, si entiendes lo que quiero decir. Uno de ellos me vio, joder si sé cómo coño lo hizo porque estaba haciendo mi truco, pero miró justo a través de mí y me dijo, me dijo

CLICKCLICKCLICKCLICKCLICKCLICKCLICKCLICKCLICK

Ni siquiera hablaba, pero evidentemente quería decir algo que quería que se entendiese, pero entonces me di cuenta de que no hablaba conmigo y salí a toda leche de allí, puedes estar seguro de narices. Sonaba como una rana en verano o como uno de esos bichos extraños que tienen en los árboles en el sur.

Sé que vuelven cada par de meses, pero ya no les observo. No quiero tener ná que ver con ellos. Me aseguro de saber cuándo llegan y entonces me voy cerca de Papa's durante unas semanas, les doy tiempo para hacer lo que estén haciendo y que vuelvan donde sea.

Supongo que si alguien sabe que están aquí, puede que piensen que yo se lo he dicho y que podrían estarme buscando.

No quiero tener ná que que ver con eso. En general, me mantengo al margen.



MK
2021

Capítulo tres: ARDE BRILLANTEMENTE

«*Ningún hombre sigue siendo completamente quien era cuando se reconoce a sí mismo.*»

– THOMAS MANN

En las Noches Finales, el Sabbat es, al tiempo, un avisero impredecible de ortodoxias en conflicto y un terrible e implacable monolito. La apocalíptica Guerra de la Gehenna ha dejado lisiada su vieja estructura de liderazgo y le ha privado de sus más poderosos Antiguos. Casi todos los viejos dominios de la Mano Negra han sido tomados por Sectas rivales, incluso mientras la Segunda Inquisición acosa a la Espada de Caín en todo momento. En estas noches, el Sabbat es más pequeño de lo que ha sido desde su fundación y lucha una guerra desesperada contra Sectas enemigas, cazadores mortales y los propios Antediluvianos.

Todo esto significa que en la actualidad el Sabbat no tiene nada que perder.

Anatomía de un culto de la muerte

Conforme la Guerra de la Gehenna ruge, tras los ruinosos eventos de la Segunda Inquisición que han empujado a la Secta a la desesperación, lo que queda del Sabbat suele operar en dos modalidades informales: la guerra santa en curso y una campaña de tierra quemada de subversión. O como muchos Cainitas lo describen, una guerra caliente y otra fría.

Los Cainitas en un conflicto activo y en curso (la guerra caliente) suelen componer la mayor de ambas facciones y consisten en aquellos Sabbat que han elegido lanzarse a la violencia de un frente activo de la Guerra de la Gehenna. En su mayoría, estos Sabbat han abandonado los dominios que han pertenecido a la Secta los últimos cinco siglos para viajar a Oriente Próximo, Rusia, Sudamérica y otros puntos calientes de la Gehenna por todo el mundo en un último intento desesperado por derrotar a los Antediluvianos antes de que puedan alzarse y reclamar todo su poder. Su situación es terrible y su causa quizás está condenada, pero, como mínimo, al menos se enfrentarán a la Muerte Definitiva de forma gloriosa en servicio a Caín.

Los Cainitas que llevan a cabo la guerra fría son aquellos Sabbat que operan lejos del frente bélico, que casi siempre se encuentran en dominios reclamados por Vástagos de otras Sectas. Estos Cainitas se centran en infiltrarse y socavar a los peones más poderosos de los Antediluvianos: la Camarilla, la Ashirra y los Anarquistas. Al debilitar los dominios de las Sectas rivales, la Espada de Caín aspira a privar a los Antediluvianos de sus herramientas más útiles.

Desde fuera, la distinción es en gran medida irrelevante. La Mano Negra es la Mano Negra, y sus vampiros quieren Diabolizarte y destruir tu refugio;

así que no cedas un milímetro o lo quemarán todo en un kilómetro a la redonda.

Quienes pertenecen a él saben que el Sabbat es un esfuerzo de resistencia descentralizada y sujeto a rivalidades no sólo entre Sendas de Iluminación, sino también en la forma de combatir en la Guerra de la Gehenna. Las manadas van y vienen del frente y pueden cambiar de modalidad infinidad de veces; todo ello puede resultar incomprendible para los foráneos, que es por lo que para los testigos de fuera del Sabbat parece que la Secta tiene una mente colmena. Nadie más sabe con confianza cómo determinar lo que están haciendo o cómo están enfrentándose a la guerra. Eso es parte de lo que les hace tan extraños y terribles: sus impulsos poco comprensibles y sus estrategias impredecibles hacen que resulten totalmente ajenos.



Análisis: El sujeto ha sido observado en controles de seguridad de Ucrania, Letonia, Lituania, Albania, Bulgaria, Montenegro, Italia, España, Canadá, México, Brasil, Ecuador y Perú. Todo ello en los últimos 17 meses.

La imagen lo es todo

Quienes luchan en la guerra caliente suelen verse como un ejército, mientras que quienes llevan a cabo la guerra fría se ven más como un movimiento subversivo revolucionario, y ninguna de ambas modalidades atiende a una autoridad central. En ambos casos, el modelo de la manada aún prevalece, y los Sacerdotes de manada pueden deferir a la sabiduría de Obispos y Arzobispos (y suelen depender de su apoyo material), o pueden operar por sí solos de forma independiente.

En consecuencia, la mayoría de manadas funcionan de forma autónoma, ya sean escuadrones de la muerte de la guerra caliente o células de sabotaje de la fría, y muchos son esencialmente cultos a la personalidad creados en torno a la visión del Sacerdote de la manada de cómo ejercer mejor su Senda de Iluminación y la Guerra de la Gehenna. Ya estén sedientos de sangre y rastreando a un Antiguo hasta

su refugio en los Cárpatos o vendiendo armas a los Anarquistas en Chicago, siempre se persiguen los mismos objetivos.

Cuando los Cainitas de fuera de la Secta contemplan los peligros del Sabbat, suele ser la guerra fría la que imaginan y temen. La caliente tiene lugar en sitios aislados, con Cainitas de la Mano Negra desatando un infierno en puntos remotos de interés no-muerto donde no importa la Mascarada y aún menos la reclamación de dominio que haga ningún Vástago.

Así, la guerra fría puede darse en todas partes o en ninguna. Sus zarcillos pueden hundirse en los cimientos de los edificios más robustos de la Camarilla y en los siniestros páramos Anarquistas. Sus técnicas van desde la violencia que destroza la Mascarada en Detroit a la tentación y la degradación en Milán, pasando por prácticas mágicas esotéricas que desconciertan y aterrorizan hasta a los Tremere más eruditos.

Extraños compañeros de cama

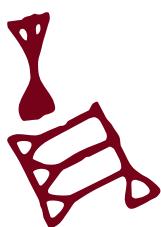
Por supuesto, aunque pueden surgir tensión y rivalidad entre los Cainitas de la guerra caliente y la fría, ambos son parte de la misma Secta fanática, y se espera cierto solape. Más notablemente, cuando el arquitecto de un esfuerzo de desestabilización mediante guerra fría está listo para derribar un dominio enemigo, un Sacerdote u Obispo declarará que ha llegado el tiempo de una Cruzada. En este contexto, «Cruzada» se refiere a un ataque sin cuartel que es precedido por un enorme crecimiento de grupos de Cabezapalas que proporcionan tantas tropas de choque como sea posible para la batalla final (ver Dominios del Sabbat, pág. 105).

Si la Cruzada tiene éxito, los Neonatos que sobrevivan y se ganen el estatus de Verdaderos Sabbat rara vez permanecerán en el territorio conquistado. La mayoría aprovechan esa inercia y arremeten contra los frentes de la Guerra de la Gehenna, pero unos pocos se quedan y adoptan tácticas de guerra fría o tienen por objetivo otro dominio que socavar.

En lo que respecta a la guerra caliente, sus tácticas son bastante directas: ¡matar al enemigo y consumir su Sangre del Corazón! Lejos de los lugares de

conflicto abierto, en cambio, es imposible predecir las tácticas que una célula de guerra fría podría usar para socavar un dominio de la Camarilla o los Anarquistas. Cada manada es única y depende de las personalidades de sus miembros y las Sendas que sigan.

- Una manada devota de la Senda de Caín se infiltra en Varsovia en secreto para investigar a los Cainitas de Sangre más deseable y tenerlos por objetivo para la Diablerie, mientras que otra manada busca y recupera artefactos que datan de la Primera Ciudad que sus aliados de la guerra caliente usan para derrocar al Príncipe de Vilna.
- Una manada devota de la Senda de los Cátaros destroza Nueva York en una orgía de violencia sin sentido sin ninguna meta salvo saciar sus deseos más decadentes y que sus sangrientos juegos destrocen la Mascarada (cuanto más mejor). Una manada aliada se infiltra en la ciudad para radicalizar a los descontentos, tanto para reclutar nuevos soldados rasos como para sabotear la reparación de la Mascarada.
- Una manada cuyos miembros siguen la Senda del Poder y la Voz Interior podría usar técnicas sutiles o bastas. Tal manada podría infiltrarse en el dominio con el objetivo de usurpar sus estructuras de poder existentes... o podría entrar a gritos en la ciudad con una flota de motocicletas buscando mortales a los que dar un palazo para fortalecer sus filas.
- Una manada que sigue la Senda de la Muerte y el Alma y que pasa desapercibida en el Panteón de Dolores tiende una trampa y la razón por la que todas esas tumbas han sido exhumadas de forma misteriosa queda terriblemente clara.



Antitribu

«¿A qué Clan pertenezco? Al Clan que trata de dejarte seco».

—DESGUACE, SEGUIDOR DE LA SENDA DE LOS CÁTAROS

Desde la perspectiva del Sabbat, el Clan es un legado explícito de la influencia de los Antediluvianos. Sin ellos, no habría Clanes y los vampiros del Sabbat buscan negar sus conexiones con sus aborrecidos progenitores.

Con más matices, distintos Antediluvianos habrían generado Clanes distintos, quizás no habrían engendrado la Lucha Eterna que hace necesaria la Guerra de la Gehenna, pero eso es irrelevante. La Mano Negra promueve un entorno en el que un Clan individual rara vez es reconocido y nunca celebrado. Incluso para los visiblemente obvios Nosferatu del Sabbat, a otro Sabbat *simplemente no le preocupa* esa distinción.

Donde los miembros de otras Sectas pueden considerarse en términos de Clan, los miembros del Sabbat casi siempre se consideran vampiros primero, Sabbat después y seguidores de una Senda concreta en último lugar. El Clan casi nunca importa en término de imagen propia. De ahí, la filosofía de Antitribu o «anti-Clanes». En aquellas raras ocasiones en las que un linaje se toma en consideración, el Sabbat agrega la palabra Antitribu cuando nombra los Clanes, reconociendo la limitada extensión de su importancia. Por ejemplo, la Arzobispo Lucita de Madrid es Lasombra Antitribu y Sascha Vykos, Mártir de Caín, es Tzimisce Antitribu.

Esta actitud ayuda a la supresión de la identidad individual en el Sabbat y a crear en la Secta la noción de logro colectivo. Como hermanos y hermanas en Caín, el Sabbat no tiene necesidad de constructos sociales internos que causen división. La idea de Antitribu es también parte de lo que hace a la Espada de Caín tan extraña para los Vástagos ajenos a la Secta. Les resulta imposible empatizar con la «colmena» del Sabbat y su escaso sentido de identidad y ninguno de linaje.

Por supuesto, el Sabbat explotará ávidamente las Perdiciones de sus rivales (ya se encuentren dentro o fuera de la Secta) o reconocerá la aptitud con ciertas Disciplinas por encima de otras, ya que por mucho que preferirían que no fuese cierto, son innegablemente propiedades de la Sangre.

En situaciones sociales que involucran al Sabbat y a otras Sectas, los Cainitas no se esfuerzan por ocultar el desdén que les causan los Clanes, linajes y cualquier clase de expresión de orgullo o identidad que los acompañan. Desprecian la sugerencia de fidelidad a tales miserables orígenes; maldicen a las despreciables «familias» que surgieron de los Fundadores que volvieron su espalda al Padre Oscuro. Los conversos de la Mano Negra provenientes de otras Sectas pueden reaccionar de forma especialmente crítica para enfatizar haberle vuelto la espalda a lo que una vez fueron (a menudo tanto para convencerse a sí mismos de lo correcto de su decisión como por verdadera antipatía por los Clanes) hasta que adoptar una Senda les libra de cualquier posible duda, por supuesto.

No resulta sorprendente que esto suela hacer difícil que los vampiros del Sabbat se oculten entre otras Sectas. Las diferencias culturales suelen ser tan grandes que los aspirantes a infiltrador simplemente no comprenden el peso de los Clanes en la sociedad de la Torre de Marfil. Los Anarquistas, por lo general, están menos preocupados con los linajes de Clan y corren especial peligro de albergar a Sabbat entre los suyos. Obviamente, ésa es una de las razones por las que la Secta es tan vulnerable ante la Mano Negra en comparación a la Camarilla, obsesionada con el linaje.

Esto no quiere decir que sea inmediatamente obvio que un intruso pertenece al Sabbat (sobre todo entre criaturas de tan extrañas predilecciones como los vampiros). En su lugar, las pistas y señales sutiles a las que los Vástagos de otras Sectas responden

de cierta manera se encuentran ausentes entre los Sabbat, lo que crea una especie de valle inquietante cuando surge el tema de los Clanes.

Sobrescribir al individuo

Desde el momento en el que un individuo se une al Sabbat, la Secta se esfuerza por minimizar esa sensación de «individualidad». La Secta lo es todo, es necesario luchar la Guerra de la Gehenna, destruir a los Antediluvianos es lo único que importa. Aislados de las políticas que caracterizan a muchas otras Sectas, los vampiros del Sabbat carecen de contexto. Las interacciones sociales sobre las que se erigen otras Sectas son muy distintas para el Sabbat, el cual existe en un estado constante de guerra con el mundo. Otros vampiros no empatizan con ellos, menos aún los mortales.

«Un palazo» suele ser el primer paso en este proceso, ya que la mayoría de Cainitas se unen a la Secta de esa manera. Como primero en una serie de traumas, el palazo enmarca la existencia del vampiro como un asunto de pruebas de supervivencia en curso, una supervivencia amenazada por ancianos dioses de la Sangre que deben ser destruidos antes de que consuman a todo el mundo.

Incluso los que son Abrazados de forma tradicional no lo tienen fácil. Estos Neonatos son seguidamente intimidados para someterse, se les dice repetidamente que, a pesar de cualquier estatus que pueda tener su Sire, no son nada sin la Secta. Son propiedad de su Sire, el cual lo es a su vez del Sabbat. Esto suele quedar muy claro cuanto más progresá el Retorno en la Senda que su Sire ha elegido para él.

Independientemente de cómo se convirtiesen en vampiros, los Sabbat no ahonda en el tema del Clan. Ligar la propia mente a la Bestia o unir ambas en un todo, lo que es la función de las Sendas, tiene preferencia sobre recitar lo que el Sire de qué Sire hizo cuando fuese. La Espada de Caín tiene necesidades más inmediatas que tal pomposo autobombo.

Cultivar el conformismo

Como resultado, el Sabbat se parece mucho a un culto regional. Las Sendas satisfacen muy rápidamente su propia profecía a este respecto: si un líder

falla es porque no tiene lo que se necesita, justificando así la Diablerie. Si la manada destroza a su líder y lo reemplaza es porque estaba predestinado por la calidad de su Sangre.

Con títulos y jerarquías locales adaptables, los soldados rasos Cainitas pronto aprenden a buscar dirección autoritaria. La mayoría de las veces ésta proviene del Sacerdote de manada, el líder espiritual de cada coterie del Sabbat en asuntos relacionados tanto con Sendas de Iluminación como cotidianos.

Los Sabbat de mayor estatus también tienen autoridad, e instruyen a los Sacerdotes de manada en asuntos de política de Secta. Aun así, esa jerarquía es misteriosa y desconocida en muchos casos, y cualquier autoridad fuera del dominio o la región podría incluso ser falsa. Acude al Obispo o al Arzobispo para que guíe al Sacerdote; más allá de eso, ¿quién puede determinarlo con alguna seguridad?

Los Ritae también sirven para unir a la Secta en su fanatismo común. En parte mítines de la Secta, en parte novatadas, existen para concentrar la atención del Sabbat en asuntos que los líderes de la Secta estiman valiosos. Los Ritae incluyen juramentos de lealtad a Caín y la Mano Negra y a la propia manada. También incluyen oportunidades para que los Cainitas salvajes demuestren su destreza, se atrevan a asumir riesgos y celebren su estatus como vampiros (para más información sobre los Ritae del Sabbat, ver pág. 55).

Espeluznantemente, todo ello funciona. La combinación de aceleracionismo y cruzada justiciera proporciona lo que ciertos vampiros necesitan para sentir que tienen un propósito y un rostro terrible para sus enemigos. En una guerra santa de siglos, la causa lo es todo, y el individuo no es más que una herramienta para lograrla.



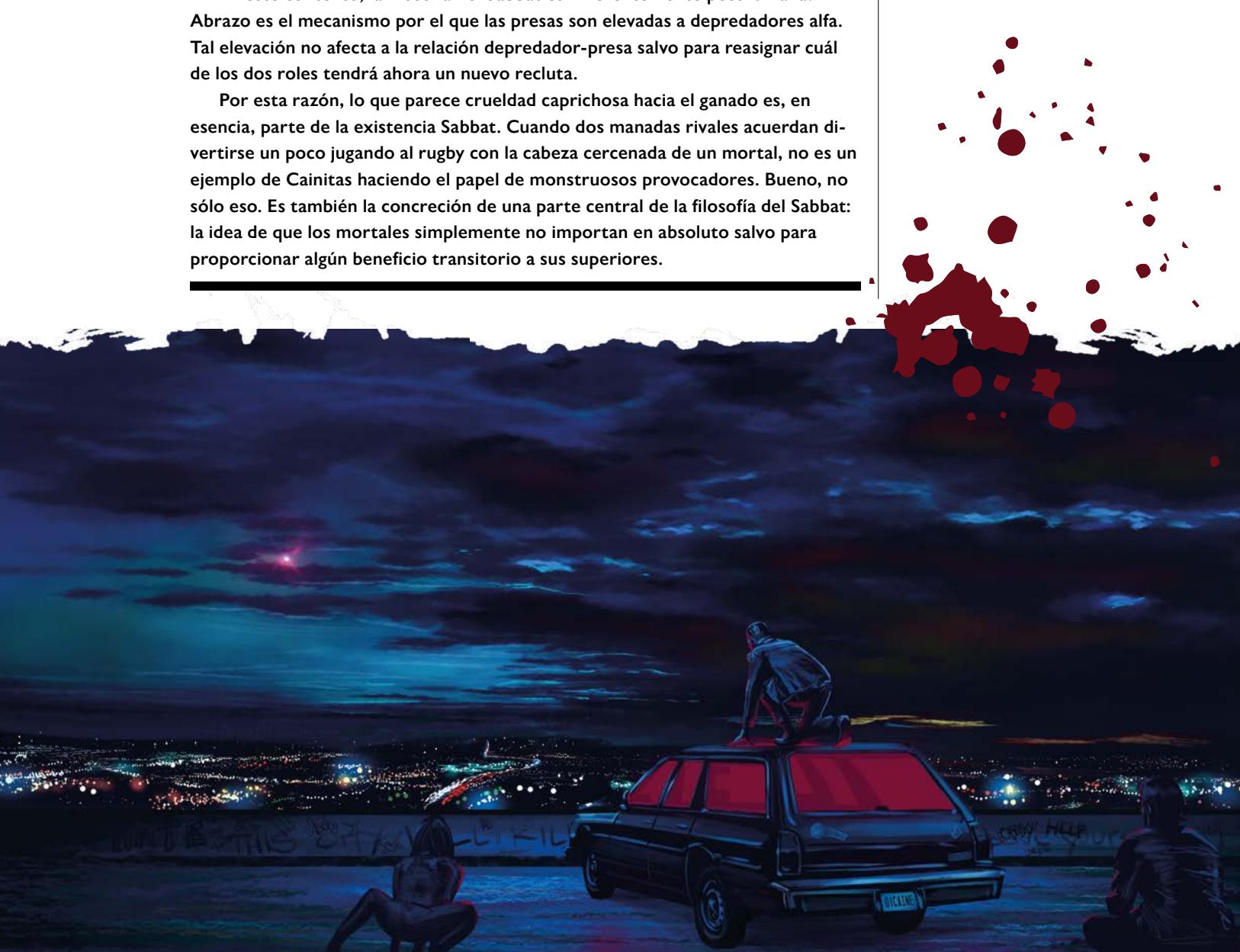
POSTHUMANISMO Y LA ESPADA DE CAÍN

Otra razón para la indiferencia de la Secta ante la afiliación de Clan proviene de elevar a Caín del estatus de «patriarca semimítico» a «dios de la Sangre conquistador», y cuando los Sabbat más jóvenes se identifican como miembros de la Mano Negra, es a la mano de Caín a la que se refieren. Las cuatro Sendas más reconocidas que dominan la Secta en el presente no se ponen de acuerdo en numerosas ideas filosóficas, pero están unidas en su creencia de la absoluta inferioridad de los mortales ante los Chiquillos de Caín.

Decir que el Sabbat mira al ganado como un granjero mira a sus vacas no es preciso, ya que al menos los granjeros tienden a cuidar de sus rebaños y tratar de que las reses vivan y permanezcan sanas hasta el momento de llevarlas al matadero. Es mejor comparar al Sabbat con un cardumen de tiburones que se abre paso por un arrecife próspero. Si los tiburones tienen hambre (y siempre la tienen), simplemente escogen una presa, devoran las partes comestibles y dejan que los restos destrozados se hundan.

En este contexto, la filosofía del Sabbat es inherentemente posthumana. El Abrazo es el mecanismo por el que las presas son elevadas a depredadores alfa. Tal elevación no afecta a la relación depredador-presa salvo para reasignar cuál de los dos roles tendrá ahora un nuevo recluta.

Por esta razón, lo que parece crueldad caprichosa hacia el ganado es, en esencia, parte de la existencia Sabbat. Cuando dos manadas rivales acuerdan divertirse un poco jugando al rugby con la cabeza cercenada de un mortal, no es un ejemplo de Cainitas haciendo el papel de monstruosos provocadores. Bueno, no sólo eso. Es también la concreción de una parte central de la filosofía del Sabbat: la idea de que los mortales simplemente no importan en absoluto salvo para proporcionar algún beneficio transitorio a sus superiores.



Catecismo: Objetivos del Sabbat

Para los vampiros fuera del Sabbat, la Secta resulta tan desconcertante como aterradora. La Mano Negra nunca ha estado particularmente interesada en el compromiso con otras Sectas. Así, a la mayoría de Vástagos de la Camarilla y los Anarquistas se les puede perdonar que se pregunten cuáles son los objetivos del Sabbat: «¿Qué quieren realmente?».

Para simplificar las cosas, lo que el Sabbat quiere es libertad: una libertad completa y absoluta.

Este obsesivo deseo de una libertad personal total a expensas de cualquier otra posible consideración comienza (y se puede justificar que termina) con los Antediluvianos. El dogma del Sabbat sostiene no sólo que son reales, sino que son dioses en todos los sentidos. Peor aún, no son deidades amorosas, sino dioses de la Sangre caníbales que ven a todos los Cainitas inferiores como comida y nada más. Que esto signifique que los Antediluvianos miran al Sabbat exactamente de la misma forma en que gran parte de la Secta considera a los mortales es una ironía que es mejor no tener en cuenta. En cualquier caso, si los Antediluvianos se alzasen y no se les pudiera detener, exterminarían a todos los Cainitas, cuando no a toda la vida, del mundo. Cuando se tiene la tarea de matar a todo un panteón de dioses, nada inferior a una devoción absoluta y una crueldad total es un lujo.

Este miedo y odio patológicos por los Antediluvianos empappa todos los demás aspectos de la existencia del Sabbat. El peligro que suponen es tan grande y tan claramente obvio a ojos del Sabbat que rechazar alzarse en armas contra ellos no es cobardía, es complicidad. No, el rechazo de la Camarilla, los Anarquistas y todos los vampiros fuera del Sabbat para actuar contra la Tercera Generación puede ser en el mejor de los casos complicidad por ignorancia o lealtad por malicia, un deseo voluntario de ayudar a los Antediluvianos. Ya sea a causa de la apatía de los Anarquistas o de la estratagema por la que muchos vampiros de la Camarilla fingen que los Antediluvianos no existen, tales «Vástagos» hacen peones de sí mismos.



Enemistad ideológica

Es complicado. En general, «el Sabbat» en su conjunto no dice o hace nada específico. Compuesto como está por una serie de perspectivas casi fanáticas, es más un contenedor de fanatismo que una Secta formal con un dogma consistente.

Sin embargo, en general, casi todos los Sabbat comparten ciertos puntos de vista.

Normalmente, los Cainitas del Sabbat buscan la subordinación o la destrucción de la Camarilla porque su naturaleza fundamental es la de una fuerza controladora y autoritaria obcecada en ocultar las depravaciones de los Antediluvianos. Por ello, es fundamentalmente el enemigo.

La relación de la Mano Negra con los Anarquistas es más compleja, ya que en muchos de ellos

encuentran una perspectiva similar de la tiranía neofeudal de la Camarilla, pese a que sus respectivos puntos de vista de las motivaciones de la Torre de Marfil difieran. Aunque pocos Anarquistas ven el mundo en el contexto escatológico del Sabbat.

Estas diferencias son algo fluidas: el Sabbat ve inútil reclutar entre los Anarquistas y no pocos Sabbat adoptan una perspectiva Anarquista cuando la constante violencia sectaria de la Mano Negra les pasa factura. Obviamente, no existe un censo formal, pero un número anecdótico confirma el punto de vista de «familiares distanciados» en las relaciones Sabbat-Anarquistas. No pocos Anarquistas de Los Ángeles eran antes Sabbat que salieron a toda prisa de Tijuana cuando la Mano Negra se lanzó a la Guerra de la Gehenna. Los Anarquistas de Tánger han visto de primera mano a los sirvientes de los Ancianos y muchos se han convertido a la Mano Negra en el acto.

En este contexto, la Mano Negra desea destruir a las Sectas rivales por su propio bien. Como mínimo, sus líderes deben ser arrancados de raíz. Sólo entonces los Vástagos jóvenes reconocerán lo justo de la causa del Sabbat, y la urgente realidad de la Guerra de la Gehenna.

Con este concepto básico comprendido, el resto de los objetivos del Sabbat quedan claros. La Mascarada terminará por derrumbarse porque es un escudo para los Antediluvianos. Las Sectas rivales deben ser derribadas porque son instrumentos de los Antediluvianos. Cada sistema de control usado tanto por Vástagos como por ganado debe echarse abajo porque, directa o indirectamente, apoya a los pérpidos Ancianos.

El enemigo está en todas partes y sus herramientas y armas siempre están listas. Sólo cuando todo sea cenizas, los Antediluvianos estarán desnudos, indefensos y listos para su merecida destrucción.

Caín y Abel eran hermanos. Caín mató a su hermano, muy probablemente como sacrificio a Dios. Y Dios recompensó a Caín por ese generoso sacrificio transformándolo en un ser superior con poderes divinos propios. Dios dispuso que gobernase sobre la Grey y depredase a los fieles para que fuesen más fervientes en su devoción a Dios por miedo al Ansia de Caín. Caín creó entonces tres Chiquillos como era su derecho como patriarca de la raza vampírica. Pero la Segunda Generación desobedeció el edicto de Caín y creó Chiquillos propios, la Tercera Generación, la cual Abrazó como habían hecho con ella en un acto de desobediencia, se volvió celosa del estado perfecto de Caín y buscó emularlo al destruir y consumir a sus Sires, un crimen por el que Caín castigó a la Tercera Generación y a todos sus descendientes. Al destruir a los falsos dioses de la Tercera Generación, la Mano Negra de Caín demostrará su devoción y ser merecedora de las bendiciones del Padre Oscuro.

Después será recompensada al verse perfeccionada como Caín lo fue y aún es.

Realidad de las Sendas

Adoptar una Senda

El Sacerdote responsable de la comprensión que el vampiro tiene de la Senda le lleva a un grupo de Cainitas que también sigue esa Senda: la manada. Las manadas son devotas no sólo de una Senda de Iluminación concreta, sino también de un propósito mayor, como dicte un Obispo, Arzobispo u otra figura de liderazgo. Algunos son soldados de la Guerra de la Gehenna, algunos son ladrones de cuerpos responsables de fortalecer las filas de la Secta, algunos socavan las reclamaciones de dominio de otras Sectas, etc. de acuerdo con los intereses del Sabbat en la región que la manada llama hogar.

Sea cual sea el caso, la función de la manada queda complementada por su Senda; esa perspectiva moldea cómo la manada lleva a cabo sus responsabilidades. Por supuesto, para algunas manadas, ellas mismas son su propia autoridad y al infierno con cualquier pez gordo de la Mano Negra que trate de mangonearlas. O la influencia del Sabbat en una zona ha colapsado, lo que deja a una manada sin líderes más allá de sus propias ambiciones.

Lo que es decir que la manada es la Senda y la Senda, la manada. Los Cainitas que comparten manada comparten mentalidad de una forma que resulta hasta perturbadora, lo que ha aumentado la reputación de mente colmena de la Secta. Aunque esto no es literalmente cierto, nadie puede negar que la unidad de una manada es la mayor fuerza del Sabbat. Pocos que se adentren en el dominio de fanáticos Albigeneses dudarán de su compromiso con sus nauseabundos propósitos, por ejemplo.

La Senda de Iluminación reemplaza la Humanidad para el Sabbat. Moldea la forma en que la Bestia controla al Cainita, a diferencia de la Humanidad, que es una forma de denegar a la Bestia o mantenerla a raya. Para la forma de pensar del Sabbat, la Bestia es parte de ser un vampiro, una relación con uno mismo que ha de ser cultivada, no subyugada. Cada vampiro que sigue una Senda de Iluminación es un estudiante

de sus costumbres y, para bien o para mal, está atado a la Bestia. Donde ella va, va el Cainita.

Desde una perspectiva foránea, ésta es una forma de pensamiento alienígena, y esto influye en cómo otros se relacionan con el Sabbat. Para los mortales y vampiros que preservan su Humanidad, es imposible relacionarse con los vampiros del Sabbat. Es como tratar de empatizar con un tiburón.

Para la mentalidad del Sabbat, en cambio, empatizar con la presa tiene poco sentido. En el mejor de los casos es ganado; en el peor, pretenden ser ganado para así no sentir accidentalmente el poder que se les ha concedido.

Cada Senda tiene una perspectiva distintiva del mundo y del lugar del vampiro en él. Lo que todas tienen en común es la comprensión de que la Bestia reside dentro de cada vampiro. Así, cada Senda podría describirse como la forma por la que cada vampiro se liga a su Bestia. Tiñe cada aspecto de la perspectiva del Cainita, desde la forma en que interactúa con los demás a la forma en que se ve a sí mismo, así como la consideración que tiene por cualquiera «inferior» a un Chiquillo del Padre Oscuro sediento de sangre.

Cambiar de Senda

Es posible, aunque muy poco habitual, que un Sabbat cambie de Senda de Iluminación tras ser iniciado en una. El riesgo es obvio: el Cainita debe ser roto de nuevo hasta el borde del Wassail y que luego una de las epifanías de la nueva Senda lo ancle para que se autocontrole. Es un proceso que pocos vampiros expertos intentarían, pero para quienes ven más potencial en otra Senda, cambiar la naturaleza de la propia monstruosidad puede ofrecer una oportunidad de alcanzar la apoteosis.

Abandonar las Sendas

La noción de abandonar por completo las Sendas provoca repulsión por parte del Sabbat. Después de todo, ningún Verdadero Sabbat volvería la espalda a la Secta para adoptar la débil actitud de acobardarse entre mortales y pretender apreciar sus valores. ¿Anhela el lobo secretamente vivir como el cerdo? Es absurdo.

Hacerlo, por decirlo de forma sutil, es atroz. No sólo se aplican todos los peligros de cambiar de Senda, sino que volver a adoptar los valores de

los mortales suele resultar irreconciliable para los Cainitas, quienes han puesto muchísimo esfuerzo emocional y psíquico en someterlos en primer lugar. Es muy probable que la mayoría de dichos intentos (los que muy probablemente son escasísimos, para empezar) simplemente fallen, lo que deja al Cainita convertido en una criatura o... algo peor.

Sin duda, el Sabbat tiene poco interés en «rehabilitar» a miembros de Sendas, ya que las Sendas son una característica definitoria de la afiliación a la Secta. Otras Sectas suelen ser demasiado paranoicas en lo que respecta a chaqueteros, espías encubiertos, agentes dobles ocultos y otros peligros de intentar repatriar a un viejo Sabbat como para tener algo de fe en la desprogramación. No hay una metodología infalible ni demostrada por la que regresar de los terrores de las Sendas.

Lo que no quiere decir que no pueda pasar, sólo que es un camino solitario y peligroso. Los que tienen éxito son anomalías, casos individuales. Dejar una Senda y regresar a la moralidad de la Humanidad puede ocurrir con ayuda de un mentor o mientras se busca expiación mediante la Golconda; pero tome la forma que tome, cada viaje es único, y no hay certeza de que vaya a tener éxito.

Las especulaciones en la Espada de Caín sobre el éxodo Lasombra de la Secta aumentan. Algunos argumentan que muchos seguían Sendas «adyacentes a la Humanidad» como la del Acuerdo Honorable, las cuales no estaban realmente en línea con las actitudes del Sabbat de todas formas, así sus engrandecidas «oscuras caballerías» realmente no tienen que ir muy lejos para realinearse con la Humanidad. Otros, como con muchas otras perspectivas del Sabbat, ven las garras de los Antediluvianos en juego, lo que sugiere que el liderazgo Lasombra de la Secta fue un engaño de siglos orquestado por los Ancianos para dejar a la Espada de Caín abandonada cuando la Guerra de la Gehenna ganara impulso. Sin duda, tal histeria es infundada, pero tiempos desesperados requieren explicaciones desesperadas de quienes buscan algo en lo que creer.

Títulos del Sabbat

En la actualidad, el Sabbat se ha dividido, con conflictos repartidos por todo el mundo y un planteamiento descentralizado de la Lucha Eterna. Lo que es cierto

respecto al dolor de la muerte en un territorio de la Mano Negra podría ser totalmente inaudito en otro. Incluso los conceptos universales de la Secta están sujetos a interpretaciones regionales o individuales, como Ritae y Sendas de Iluminación. En estas variaciones locales se incluyen las estructuras de liderazgo y los títulos de la Espada de Caín.

Como con sus membresías, el Sabbat ha vaciado la parte media de su jerarquía de alguna forma. Tiene pocos títulos de alto rango y literalmente ninguno de rango medio que supere a los más bajos. Esto es en parte simplemente por una realidad práctica: en una Secta descentralizada y fraccionada como el Sabbat, no existen los administradores de rango medio y no hay una ortodoxia real que dicho rango medio deba sustentar. Los rangos más altos deciden lo que harán y los más bajos luchan esas batallas o no. Con el pequeño tamaño de la Mano Negra y su altísima tasa de Muerte Definitiva, lo que pasa en el frente de la guerra es lo que moldea a la Secta. En resumen, la Secta consiste en una serie de Antiguos, una destacable falta de Ancillae y una inmensa proporción de Retoños entre los Cabezapalas.

Regente

La naturaleza de muchas instituciones vampíricas implica una organización vertical. Desde los Príncipes neofeudales de la Camarilla a los Barones callejeros de los Anarquistas, la figura individual evoca una autoridad suprema para ese dominio, o al menos una actitud responsable y sin tiempo para estupideces aunque la realidad tenga más matices. Aun así, esto es cierto para la jerarquía vaciada del Sabbat hasta cierto punto. A diferencia de las demás grandes Sectas, la Mano Negra tiene un único líder de Secta conocido como Regente.

En la práctica no es tan sencillo, ya que, ¿qué lo es entre los Condenados? De hecho, actualmente no se sabe quién es el Regente del Sabbat o dónde puede encontrarse.

De hecho, muchos sospechan que el Sabbat actualmente carece de Regente, que la naturaleza de guerrilla de la Guerra de la Gehenna se combate mejor sin una pesada jerarquía. Otros opinan que la ausencia de una figura al mando ilustra la mentalidad de colmena de la Espada de Caín o que no es una Secta

unificada luchando una cruzada sin sentido, sino una confederación de cultos malévolos y enloquecidos. Especialmente entre los Sabbat jóvenes, la falta de un Regente es todo lo que siempre han conocido, lo que apoya la idea de que el Sabbat no necesita un Regente, Papa, Visir ni nada semejante.

Sea cual sea el caso, si hay un Regente en la actualidad, nadie dice quién es, y el Sabbat tiene muchísimo impulso sin él.

Arzobispo y Obispo

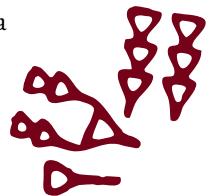
Aunque al Sabbat le preocupa poco la noción del dominio de la misma forma que a las demás Sectas ve, sin embargo, valor a mantener diversos territorios para reclutar y como puntos de retirada estratégicos. Igualmente, cada ciudad reclamada y mantenida es una que los lameculos de las demás Sectas no pueden tener, lo cual es una recompensa en sí mismo.

La responsabilidad principal de Arzobispos y Obispos es mantener dominios para servir mejor a los esfuerzos de la Guerra de la Gehenna. Esto toma diversas formas, desde proporcionar material para mantener los repositorios de conocimiento sobre lo que han descubierto los combatientes y exploradores del frente a proporcionar refugio seguro para manadas de sabotaje con tácticas de ataque relámpago en el frente de la guerra o en dominios rivales. En este sentido, los dominios reclamados por Obispos y Arzobispos pueden ser «dominios donde replegarse» o lugares donde asambleas de Necronomistas investigan nuevos ritos para inmovilizar a los peones de los Antediluvianos. Por ejemplo, los Ghouls de carne soldada ([pág. 44](#)) fueron desarrollados en un Obispado Necronomista de los Cárpatos, y el antaño Arzobispado de Ciudad de México ayudó en la creación de lo que hoy se conoce como los Aprisionados ([pág. 43](#)).

En los Obispos y Arzobispos recae cierto liderazgo espiritual, aunque no autoridad directa. De hecho, la cultura Cainita que existe en una ciudad suele adquirir un temperamento debido a la Senda del Obispo o Arzobispo. La violencia autoritaria puede caracterizar el dominio de un Obispo que sigue la Senda del Poder y la Voz Interior mientras que los crecientes cementerios y los opulentos mausoleos de una ciudad pueden ser lugares venerados por un Arzobispo Necronomista. No resulta sorprendente que estos lugares puedan

convertirse casi en escuelas de pensamiento para esas Sendas, y no siempre son dominios agradables para quienes poseen perspectivas distintas.

Como ocurre con muchas distinciones del Sabbat, la diferencia entre los roles puede discutirse de forma cruenta, pero un Obispo suele poseer un único dominio y un Arzobispo posee múltiples o uno especialmente importante. En este sentido, el cargo es conceptualmente similar al de un Príncipe o un Barón: el Cainita más eminente del dominio al cual se considera su líder. Además de reclamar el dominio, por supuesto, es necesaria la capacidad de mantenerlo y, con no pocos enemigos externos y seguidores de mirada astuta de diversas Sendas ávidas de poder, los Cainitas que tienen la habilidad de mantener la Praxis suelen demostrar ser aterradora competentes.



OBISPO Y ARZOBISPOS DESTACADOS

Lucita de Aragón (Senda de la Noche): Madrid es una corte de la Camarilla. O, más bien, es un dominio disputado que en otras circunstancias sería una corte de la Camarilla, pero la presencia de la Arzobispo Lucita de Aragón, que aún usa su nombre humano en burla del orgullo y el temor mortal de la Camarilla y de cuya manada se dice que cuenta con cien miembros, es un asunto complicado, ya que ciertos Vástagos notables aseguran que Lucita ha encontrado la Muerte Definitiva pero, si eso es cierto, ¿a quién siguen sus compañeros de manada? La Senda de la Noche parece ser una variante de la Senda de los Cátaros y Lucita es su adepta más preeminente.

El Doctor (Senda del Poder y la Voz Interior): Julius Sutphen, antaño el Obispo de Atlanta, fue uno de los primeros en unirse a la Guerra de la Gehenna. Como parte de un triunvirato de Obispos que mantiene el dominio de Belgrado, el Doctor es crucial a la hora de desplazar Cainitas por ese dominio hasta el frente usando sus credenciales médicas. Desde que tomó el título en Belgrado se le ha considerado una voz sabia entre los seguidores de la Senda del Poder y la Voz Interior.

Cicatriz (Senda de Caín): El Obispo de Tijuana es un consumado comandante de la Guerra de la Gehenna, con una carrera no-muerta a partir de haber



descubierto personalmente la tumba de un Antiguo. Los artefactos encontrados en ella han expuesto los lugares de descanso de más Antiguos de la era pre-colombina. Bajo el liderazgo de Cicatriz, el dominio de Tijuana ha adquirido renombre por sus duelos de Monomacia, casi una «escuela de oficiales» de la que surgen Sacerdotes de manada como modelos de la Senda de Caín, su Sangre más poderosa por la Diablerie.

Sacerdote de manada

A los foráneos les suele sorprender el lado existencial del Sabbat, al darse cuenta de que la Secta no trata de monstruosidad, violencia y brutalidad contra los mortales. Ciertamente, son parte del Sabbat, pero la Mano Negra tiene razones filosóficas para hacer lo que hace y métodos para lidiar con la Maldición de Caín guiados por devoción a las Sendas de Iluminación. El principal encargado de llevar a cabo esto es el Sacerdote de manada.

En la mayoría de manadas, todos los Cainitas que pertenecen a ella siguen la misma Senda de Iluminación. Un Sacerdote sirve tanto de líder espiritual

como táctico de manadas individuales del Sabbat de acuerdo a los preceptos de esa Senda. Es la voz que doblega a la Bestia, el oficiante de los ritos que unen a la manada y el sargento que satisface su necesidad de dirección. Ya sea como un instigador que incite a sus compañeros de manada a arrebatos de violencia en el campo de batalla o como un mentor que les inspire a levantarse y combatir otra noche, el deber del Sacerdote es la piedra angular del Sabbat.

Hay una gran variedad de Sacerdotes, a menudo muy influidos por dónde se encuentran, en lo que respecta a cómo desarrollan su función. Algunos se toman su título de forma literal, y tratan sus Sendas y guía como lo haría un líder religioso. Algunos adoptan el aspecto de brujas que empujan a un aullante aquellarré contra sus enemigos. Pueden ser veteranos curtidos de la guerra no-muerta que saben lo crucial que es una Senda para prevenir que sus compañeros se conviertan en voraces criaturas. Pueden usar iconografía religiosa para motivar a sus manadas o pueden confiar en la oratoria sobre sangre y fuego de la vieja escuela.

SACERDOTE DESTACADOS

Mokhtar Sahnoun (Senda de Caín): Deja que las demás manadas rujan y peleen, la de Mokhtar conoce el valor de la logística. Con la vista puesta en la turbulenta Marsella, Mokhtar ha estado introduciendo discretamente manadas en el sur de Francia. Por el momento, sus intenciones no parecen ser un violento golpe para hacerse con la Praxis, sino impedir que Marsella sea un punto de acceso por el que los ajenos al Sabbat pudieran moverse a través de Europa occidental. Éste es un territorio muy peligroso para los Cainitas, ya que la DGSE francesa considera que la ciudad ha sido purgada de presencia vampírica, pero tiene demasiado valor estratégico para que eso sea cierto durante demasiado tiempo y la manada de Mokhtar bien puede tener la insuperable ventaja de ser la primera en dar el paso.

Tadarida (Senda de la Muerte y el Alma): Tadarida es una Necronomista especializada en los efectos de la

Vitae Cainita sobre los tejidos vivos. Ella y su manada suelen unirse a otras manadas Sabbat en situaciones de guerra tanto fría como caliente. Su manada suele preceder a asaltos más sustanciales y confunde a rivales vampíricos al matar, secuestrar o hacerles cosas más extrañas a los Ghouls que tienen empleados. En concreto, poseen un agente sanguíneo que puede causar convulsiones en Ghouls y dominan una ceremonia que puede hacer que un Ghoul envejezca hasta ser una quebradiza cáscara en cuestión de minutos.

Ballerino (Senda de los Cátaros): Ballerino y su grupo prometen deleites prohibidos a quienes reciben invitación a su circo de placeres. Ya cortejen a mortales que misteriosamente adquieran enfermedades venéreas que transmiten a través de su sangre a los vampiros que se alimentan de ellos o Vástagos que se rinden al Letargo nacido de la languidez tras una noche de bendición sensual, la manada de Ballerino atrapa de forma experta a sus víctimas en la trampa de su propia lujuria.



Verdaderos Sabbat, hermanos y hermanas en Caín

El título de Verdadero Sabbat pertenece a todos los Cainitas que han servido a su manada de alguna forma y han sido luego honrados con el Ritus que los reconoce como miembros de la Secta. No confiere ningún rango real, pero su poder yace en el concepto de pertenencia. Los Verdaderos Sabbat ya no están a prueba, y están sin duda por encima de los Cabezapalas de mañana por la noche, incluso aunque sean Cabezapalas de anoche. Conforme la destrozada Humanidad se derrumba inexorablemente para ser suplantada por una Senda de Iluminación, tener la camaradería de tus compañeras criaturas nocturnas malditas es uno de los «consuelos» inhumanos que llegan a apreciar. A la monstruosidad le gusta la compañía, y la condenación se regocija en ella, sin duda.

Otros títulos

En noches previas, el Sabbat tenía una jerarquía mucho más sustancial con puestos muy formalizados. Sin embargo, dado que la Segunda Inquisición ha sido tan efectiva contra la Secta y la Guerra de la Gehenna exige tanta atención Cainita, muchos Cainitas que antes reclamaban estos títulos han desaparecido dejándolos vacantes y sin ocupar.

Unos pocos miembros de la Espada de Caín aún son conocidos por usar los siguientes títulos. Si la aho-

ra mucho más descentralizada Secta decidirá designar a otros con ellos o si su nuevo propósito significa que los desechará por completo aún está por ver.

CARDENALES

Con el estallido de la Guerra de la Gehenna, quienes se autodenominan Cardenales se han convertido en apariencia en señores de la guerra de la Espada de Caín y cuentan entre ellos con diversos especialistas de varias Sendas y facciones regionales distintas. Una serie de Cainitas no confirmados también han asumido el título de Cardenal y éstos pueden haber sido acordados por luminarias del Sabbat o no. De hecho, es probable que las filas de los Cardenales hayan dado paso a una cruenta junta, y que los deberes más sublimes del título hayan quedado en nada al empujar el empeño bélico a un conflicto abierto a los Condenados.

Los pocos Cardenales que quedan y son reconocidos organizan ocasionalmente congregaciones regionales de sus Sendas de Iluminación. Éstas pueden adoptar diversas formas, desde «dominios móviles» de fundamentalistas de Senda a campamentos de entrenamiento rápidamente establecidos en la periferia del supuesto lugar de descanso de un Matusalén cuando se preparan para un ataque. La manada de la Cardenal Escarabajo que merodea por Florida se presenta como un *revival* religioso, por ejemplo, aunque la propia Cardenal lleva menos de diez años en la noche.



PRISCUS

Todo ejército necesita a sus especialistas y el Sabbat no es una excepción. Aunque la mayoría de la Secta está entregada al empeño bélico, los Prisci han ascendido como un aspecto distinto de la Mano Negra. Los Prisci, desde maestros de espías que organizan la infiltración en otras Sectas a expertos en reconocimiento que se escabullen más allá de las líneas de frente, pasando por consejeros influyentes con acceso a los Arzobispos, suelen ser las mentes que apoyan el brazo que esgrime la Espada de Caín. En sus propios términos, son Cainitas consumados y el título señala en general una habilidad reconocida. Pueden alinearse con un dominio concreto y aconsejar a sus Obispos o pueden errar, llevando sus talentos y recursos allá donde crean que son necesarios.

Los Prisci suelen ser las fuentes principales de la información e inteligencia reunida por la Secta y hacen realidad el odio de ésta de formas indirectas. Pueden ser tareas de un Priscus formar y abastecer a una manada que descubre la cripta de un Antiguo en Letargo bajo el río Negro en las afueras de Manaos o entregar a un fugitivo de la Camarilla a los recelosos Anarquistas en Tánger para así mantener a ambas Sectas lanzándose una al cuello de la otra. Los Estilistas de la Tarantella de Argentina, una manada de exploradores y espías, está liderada por una Priscus cuyo nombre nadie puede recordar tras encontrarse con ella, sólo su título.

Los Prisci rara vez tienen ninguna responsabilidad específica y por lo general no están ligados a ningún punto geográfico, lo que a veces hace que los soldados que luchan en el frente de la Guerra de la Gehenna tengan poco respeto por ellos. La verdad sea dicha, sin las diversas especializaciones de los Prisci, el Sabbat sería casi con toda certeza menos efectivo, más bien un instrumento romo. Mientras que otras posiciones de autoridad proyectan una brutal influencia del Sabbat hacia fuera, los Prisci obtienen información y otros recursos para la Secta.

PALADÍN O TEMPLARIO

Hubo un tiempo en el que estos títulos pertenecían a los séquitos personales de estimados Sabbat. En la actualidad, han caído en gran medida en desuso, ya que la Secta posee demasiados pocos dominios como para

seguir reconociéndolos en toda la Secta. Los Sabbat emprendedores a veces reclaman este título para sí, ya sea como identidad de manada («Los Templarios del Southside») o como apodo personal («Euryale, la Paladín de la Muerte»). En casi todos los casos, lo hacen Sabbat que fueron Abrazados antes de la Llamada y la Guerra de la Gehenna para exigir respeto y fortalecer su reputación de experiencia. Tales hábitos tienen una efectividad desigual, especialmente entre los tropieles de nuevos Sabbat que no tienen ni idea de lo que se supone que es un Paladín.

DUCTUS

Las responsabilidades del liderazgo de una manada se dividían antaño entre el Sacerdote, que atendía las necesidades espirituales de la manada, y el Ductus, que era su líder táctico. Sin embargo, con la urgencia de la Guerra de la Gehenna, que es en sí misma una guerra santa, la distinción pasó a tener poco valor. En la actualidad, Ductus se usa casi siempre como burla para un Sacerdote de poco rigor espiritual, aunque algunos líderes de manadas veteranas aún lo usan para otorgar un matiz de rango y experiencia.

Patrones de manada

Los miembros de manadas Sabbat de éxito cumplen una amplia variedad de roles y responsabilidades, cada uno de acuerdo con sus capacidades, habilidades o lugar en la jerarquía interna. Aunque no se han formalizado hasta la extensión de títulos de Secta, estos roles comparten suficientes similitudes en distintas manadas y Sendas para que se establezca un patrón.

La distribución de estos roles varía de forma significativa, dependiendo del tamaño de la manada, su Senda y su función como parte de una fuerza mayor. Las manadas pequeñas suelen tener miembros que sirven en múltiples roles, mientras que los Sacerdotes suelen disfrutar de la opción de elegir o tienen las manos llenas con sus deberes sacerdotales.

Las manadas que no aprovechan las ventajas de las afinidades de sus miembros suelen tener una vida corta y verse destrozadas por predilecciones en conflicto, o desintegrarse a causa de una logística descuidada, pero las que lo hacen se convierten en máquinas infernales bien engrasadas.

Guerrero

El guerrero, el estereotipo del Sabbat, se asegura de que se hagan las cosas. Para una Secta en perpetua guerra, los guerreros son la columna vertebral de cualquier operación que lleve a cabo la manada. Aunque los miembros en otros roles sin duda pueden defenderse en una pelea, los guerreros buscan el triunfo.

Al ser tan comunes, su rol también muestra más variedad. Aparte de la Senda de la Muerte y el Alma, donde las manadas directamente evitan el conflicto directo o delegan la violencia en sus creaciones, las Sendas contribuyen a un desfile de salvajismo. Desde enloquecidos expoliadores Cátaros a silenciosos asesinos Nodistas, pasando por afectados brutos Ulanos, cada guerrero aporta un tipo distintivo de crueldad a la refriega. Para la mayoría de vampiros fuera del Sabbat, son lo primero y lo último que ven de la Secta.

EN HISTORIAS:

Cuando se topa con ellos, los Sabbat con este papel están sedientos de sangre o posicionados como guardias de otros miembros de la manada o su refugio. En cualquier caso, luchan como fanáticos (y probablemente hasta la Muerte Definitiva, si hay algo que puedan ganar con ello).

Enlace

En las raras ocasiones en las que la violencia no es la respuesta, muchas manadas tienen a alguien a quien recurrir para que se encargue de hablar. Éste no es un rol que pueda realizar cualquiera, ya que muchas Sendas dejan a sus adeptos tan distanciados del mundo fuera de la Mano Negra que les cuesta simplemente no tratar con brutalidad a cada extraño, mucho menos entenderse con él.

Los Sabbat que sí poseen un don para el discurso pueden ser implacablemente eficientes en la arena social. Libres de nociones de reciprocidad o empatía, son manipuladores y mentirosos expertos, capaces de jugar con Vástagos y mortales por igual con la misma facilidad con la que el diablo toca el violín.

Las manadas de Cátaros y Unificadores son las más proclives a tener Cainitas de esta especialidad en sus filas. Los primeros son expertos tentadores y los segundos exhiben comportamientos que dejan poco espacio para la disensión.

EN HISTORIAS:

Los enlaces son luchadores como todo el Sabbat pero, si se les encuentra a solas, normalmente no recurrirán a la violencia si creen que pueden recurrir a engaños, charlatanería o seducción para salir de la situación. Si no pueden tener la mano triunfadora, ganarán tiempo o tratarán de escapar si no hay refuerzos disponibles.

Explorador

Las manadas eficientes suelen pasar meses o años inspeccionando con cuidado su próximo centro de operaciones. Desde cartografiar las líneas de oposición en un dominio hostil a desenmarañar las redes de influencia, pasando por localizar refugios enemigos, la responsabilidad de un explorador puede hacer que aceche tras las líneas enemigas durante meses.

Los exploradores aptos a nivel social pueden infiltrarse, hacerse pasar por libres o Anarquistas locales, intercambiar rumores o sólo bordear los márgenes. Otros se quedan en las sombras mientras vigilan cada noche territorios de Caza destacados, alerta ante cualquier signo de actividad vampírica, colgados como gárgolas sobre lugares de interés. Los que tienen inclinación por lo arcano usan medios más esotéricos y los exploradores que también poseen cualidades como enlaces son los radicalizadores perfectos.

Aunque este rol suele terminar siendo el deber de quienes están en lo más bajo de la manada, exige de todas formas cierta confianza, ya que se espera que el Cainita opere sin observar la Vaulderie de forma regular. Esto puede dar como resultado que los exploradores se sientan alienados de sus manadas, y que vayan por libre o abandonen sus deberes por completo. A veces, estos desertores terminan como Autarcas o incluso se unen a otra Secta si alguien se preocupa siquiera de sacarlos de la calle, por así decirlo.

EN HISTORIAS:

Suelen ser jóvenes, están ansiosos por demostrar su valor y rara vez pueden recurrir a su manada. Esto hace que sean proclives a enfrentarse a enemigos mayores de aquéllos con los que pueden lidiar si se presenta la oportunidad. No suelen huir a menos que puedan escapar con algo de valor, ya que un explorador que no puede explorar probablemente será destrozado por una manada desagradecida.





Limiador

Inevitablemente, las cosas se complican y es trabajo de alguien encargarse de ellas. Ése es el limiador. Sus deberes van desde limpiar la escena de una masacre antes de que lleguen las autoridades mortales a cazar a la víctima de una alimentación fallida en su hogar (y quemarlo hasta los cimientos por si acaso), pasando por reunir a los testigos de un rito que se fue de las manos.

El deber de limiador normalmente se deja a los Cabezapalas más jóvenes de la manada, aunque también puede servir como castigo. Algunas manadas incluso rotan este cargo, y no pocos Cátaros son conocidos por convertirlo en un corrupto deporte.

A pesar de la ignominia de la tarea, las manadas bendecidas con un limiador astuto no sólo son capaces de cubrir su rastro, sino de redirigirlo hacia la oposición. Este rol es menos común entre Devoradores y Unificadores, ya que ambos suelen intimidar

a Ghouls o reclutas que aún no han demostrado su valor para que lidien con estos inconvenientes.

EN HISTORIAS:

Si se da con un limiador, éste no tiene tiempo para estupideces. Si existe riesgo de ser visto por otros vampiros, es probable que mantenga un perfil bajo y espere astutamente una oportunidad de achacar el desastre actual a quienquiera que sea lo bastante descuidado para tropezarse con el mismo.

Erudito

Muy pocos vampiros del Sabbat demuestran su valía no por su capacidad para enfrentarse con otros (vivos o muertos), sino por su aptitud para la investigación y el aprendizaje. Dependiendo de las metas de la manada, pueden ser dedicados estrategas que transmiten información y coordinan un asalto a una reunión en

un Elíseo, traductores refugiados en un búnker apesento que examinan con cuidado diseños arquitectónicos preacadios o hechiceros de Sangre de guardia para realizar protecciones en territorio hostil.

Este rol, al que rara vez se le encuentra en trabajo activo, tiene una miríada de encarnaciones, desde líder *de facto* a sabiondo ridiculizado. Algunas manadas de Necronomistas consisten sólo en eruditos, aunque suelen compartir también otros roles.

EN HISTORIAS:

Es más probable que los Vástagos que se encuentran con el Sabbat se topen con las creaciones de los eruditos que con ellos, ya sea con el resto de la manada actuando en base a su información o al caer en diversas trampas o estratagemas, sobrenaturales o no. Si se les arrincona, tienden a haber dispuesto maquinaciones que les concedan una Muerte Definitiva rápida y que se lleve a tantos enemigos como puedan con ellos.

Facilitador

Desde proxenetas a arregladores, pasando por contrabandistas e ingenieros, los facilitadores devotos son lo más cercano que el Sabbat tiene a la logística. Los ejemplos incluyen zalameros narcotraficantes Cátaros, agresivos saqueadores Nodistas y despóticos lugartenientes pandilleros Unificados. Sólo los Segadores pueden permitirse ignorar este trabajo y a menudo dependen de sirvientes o creaciones para la mayoría de sus necesidades.

Dado que es igual de probable que los «bienes» de un procurador necesiten respirar como reposar tranquilamente en las estanterías de un almacén, muchos facilitadores también son hábiles lidiando con mortales, ya que la mayoría de manadas entienden el valor de un ser tras una puerta cerrada antes de que comiencen los gritos.

EN HISTORIAS:

Al lidiar con recipientes y comerciantes, los facilitadores suelen estar en posición de hacer la no-vida más difícil para los Vástagos que quieren minimizar la implicación de los mortales. Si se les confronta, no tienen problema en sacrificar bienes antiguos para obtener ventaja, y al conocer las calles por necesidad, suelen estar un paso por delante de cualquiera que decida ignorar el daño colateral ■





MK
2021

Capítulo cuatro:

LA GUERRA DE LA GEHENNA



Los éxitos de Satán son mayores cuando aparece con el nombre de Dios en los labios.

— MAHATMA GANDHI

Una breve y sucia historia del Sabbat

Que la gente pueda recordar, el Sabbat surgió de los fuegos de la (Primera) Inquisición. Así, la gran ironía de los cazadores de la era de la Segunda Inquisición es que son más efectivos contra el Sabbat de entre todas las Sectas.

Antes de que el Sabbat fuese una Secta reconocida, esbats de vampiros (poco más que cultos localizados, en realidad) habían adoptado sus propias formas de lidiar con la Bestia. Antes, o quizás en paralelo a la mutua comprensión de *humanitas*, estas funestas proles hacían lo que podían para templar los impulsos de la Bestia y codificar una comprensión de en lo que los vampiros se habían convertido al recibir el Abrazo.

Ninguno de estos tempranos esbats tenía simpatía alguna por los mortales de los que se alimentaban.

Si algo sobre la Mano Negra ha sido consistente a lo largo del curso de los siglos, ha sido este cruel hecho.

Sangre y fuego

A principios del siglo XIII, la Iglesia Católica comenzó la cruzada albigense con el objetivo de destruir una herejía de los mortales. Pero en el curso de exterminar lo que hoy es un apenas recordado movimiento religioso mortal, la Iglesia descubrió la verdad del vampirismo. Por supuesto, las leyendas de criaturas chupasangres no-muertas habían sido parte del folclor durante mucho tiempo, pero la realidad de toda una conspiración oculta de tales criaturas que en secreto depredaban los rebaños desde las sombras era algo totalmente distinto.

La Iglesia respondió con la creación de la Inquisición (la «Primera» Inquisición a la luz de los desarrollos actuales), a la que el pontífice encargó erradicar y destruir vampiros y otros monstruos sobrenaturales allá donde pudiera encontrarlos.

Y durante algún tiempo, la Inquisición fue muy buena en su trabajo.

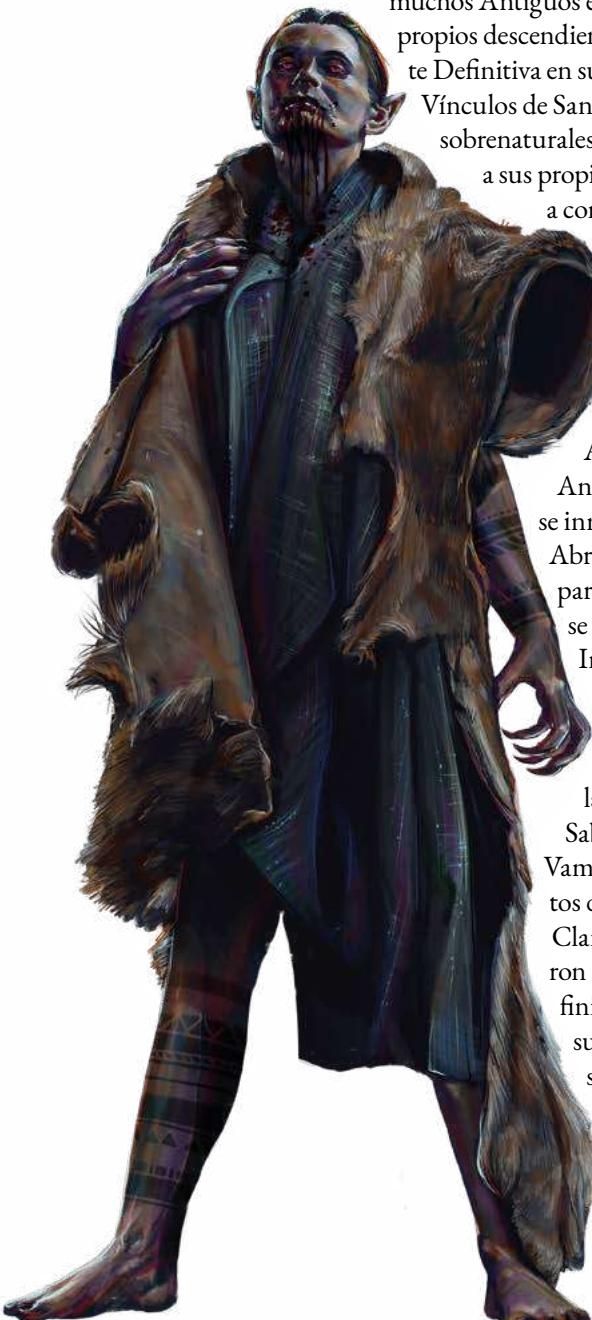
Tan buena, de hecho, que los Antiguos Cainitas de Europa pronto entraron en pánico cuando un terror reaccionario envolvió al continente y hasta los Vástagos más viejos y poderosos fueron arrastrados desde su lugar de descanso para encontrarse con las llamas o el sol. En su desesperación por sobrevivir,

muchos Antiguos enviaron a sus propios descendientes a la Muerte Definitiva en su lugar, usando Vínculos de Sangre y Poderes sobrenaturales para compelir a sus propios Chiquillos a combatir a los Inquisidores mientras sus Sires se desvanecían en las sombras.

Algunos Antiguos incluso se inmiscuyeron en Abrazos en masa para protegerse contra la

Inquisición, un precursor de las tácticas de palazos en la cabeza del Sabbat actual.

Vampiros Neonatos de todos los Clanes encontraron la Muerte Definitiva mientras su Sires huían, se escondían o recurrían a su influencia sobre los mortales para sobrevivir.



Los Anarquistas se revuelven

Para finales del siglo XIV, los vampiros jóvenes, enfurecidos por el desalmado trato y temerosos de que los sacrificasen a la Inquisición, se rebelaron contra sus Sires. Estos Anarquistas, como fueron llamados por los temerosos Antiguos, renegaron de las serviles costumbres de sus Sires. En lo que se conoció como la Revuelta Anarquista, los Chiquillos destruyeron a sus Sires, se emborracharon de la Sangre del Corazón de sus Antiguos y sumieron muchos dominios en toda clase de trastornos. Cualquier orden local que pasase por la sociedad vampírica antes de la Inquisición perdió el equilibrio conforme los Anarquistas rechazaban las costumbres de sus Sires. Cuando los dominios ardían podían haber sido los inquisidores o los Anarquistas (o ambos) quienes habían lanzado las antorchas.

El mito dominante es que la Revuelta Anarquista es en gran medida un desarrollo europeo, pero no es el caso. Sin duda, los Anarquistas habían sumido Europa en confusión, pero dominios tan lejanos como Kiev, dominios que pertenecían a los selyúcidas, e incluso el reino de Aoa, fueron testigos de una revuelta contemporánea.

La actitud de los Antiguos respecto a que los Anarquistas no eran más que una molestia cambió precipitadamente cuando atacaron las bases del propio Vínculo de Sangre. Sus orígenes precisos se han perdido, pero la información que prevalece sugiere que la Hechicería de Sangre demostró las bases de la Vaulderie, un ritual por el que los Vástagos podían romper los Vínculos de Sangre. Si se originó con los Tzimisce Koldun de los dominios de los Cárpatos, en los alambiques hechiceros de los Tremere o en lo alto de Alamut no importa. Casi de la noche a la mañana, el inmisericorde garrote en el que los Sires podían confiar para apalear a los Chiquillos descarriados y obligarles a someterse había desaparecido.

Como los fuegos de los inquisidores, la Vaulderie se extendió de un dominio a otro, entre esbats furtivos y Anarquistas libres por igual. Ahora libres de su esclavitud sobrenatural a los Sires y ligados unos

a otros por inquebrantables vínculos de lealtad, la última generación de Anarquistas rápidamente se convirtió en una amenaza más inmediata para la sociedad vampírica.

No mucho después, un aluvión de historias sobre Antediluvianos destruidos corrió entre los Anarquistas de Europa, Levante y el norte de África. Chiquillos rebeldes aseguraban haber destruido a numerosos Ancianos, habiendo sido supuestamente los Antediluvianos Lasombra y Tzimisce los primeros en caer. En aquel tiempo, aunque era imposible de corroborar, la aparente destrucción de los numerosos Antediluvianos elevó el estatus de los Anarquistas incluso cuando les marcaba como parricidas a ojos de una floreciente conspiración de Antiguos que planeaba doblegar a todos los insurrectos.

De las cenizas de la Revuelta

A pesar de su creciente impulso, la Revuelta Anarquista terminó por flaquerar. Una red de Antiguos influyentes orquestó una contrarrebelión usando, como cabía esperar, las mismas ventajas bajo su poder que la Revuelta había convertido en un cruel alivio. De acuerdo con algunas fuentes, los Antiguos incluso avivaron los fuegos de la propia Inquisición, usándola para quemar los refugios de manadas Anarquistas que se habían emancipado mediante la Vaulderie.

Los organizadores de la contrarrevolución formalizaron su conspiración como una aristocracia de la noche, una poderosa camarilla contra los Retoños rebeldes y el ritualismo medieval de los esbats. El conflicto acabó oficialmente con la ratificación de la Convención de Thorns en 1493. La mayoría de líderes Anarquistas presentes firmó el tratado de paz y reconoció la primacía de la Camarilla.

Si esos términos (oficialmente, ratificación, convención, primacía) suenan parciales, bueno, es por una razón. Cuando te das abiertamente el nombre de una conspiración que organizaste para infiijir dolor a los justos...

Pero no todos. La noche siguiente, los Anarquistas arrasaron la ciudad de Silchester como parte de una violación intencionada de la Mascarada. A los Anarquistas y esbats merodeadores se les unieron Vástagos que habían sido marcados para morir por sus transgresiones.

Los supervivientes mortales de Silchester describieron a los vampiros atacantes como «sabbats de diablos y brujas» y los Cainitas que participaron tomaron la descripción para bautizar a su nuevo movimiento: el Sabbat. La notoriedad (incluso infamia) del baño de sangre tras la Convención de Thorns vio a vampiros de incontables dominios rechazar el viejo orden de esta «nueva» Camarilla y la declararon como lo que era. Y donde los cobardes de la Camarilla se ocultaban tras su Mascarada y el barniz de una falsa Humanidad, el Sabbat se convertía en los monstruos que todos Cainitas estaban destinados a ser.

Iluminación en Sangre

Lo que originalmente comenzó como cultos párroquiales de monstruosa autoadoración terminó por surgir como algo mucho más terrible: toda una serie de perspectivas vampíricas que sus seguidores no-muertos observaban con celo casi fanático porque su supervivencia dependía de ello.

Dada la elección de la dominante Camarilla de exaltar el linaje como la expresión principal del carácter de un vampiro, el Sabbat en su lugar se unió bajo esas Sendas de Iluminación como su propia declaración de virtud. El Clan y linaje propios no significaban nada para los monstruos que trataban de construir un mundo de noche eterna en el que los mortales temerían con justicia a sus amos bebedores de sangre.

Conforme el conflicto entre las manadas dirigidas por las Sendas y los dominios tradicionales se prolongaba hasta el siglo XVI, las manadas del Sabbat adoptaron la causa no sólo contra la Camarilla, sino contra el principio central de la sociedad vampírica, la propia noción de los Clanes.

De hecho, el Sabbat no sólo rechazó los Clanes, sino a los Fundadores de los mismos, los propios Antediluvianos. Para mediados del siglo XVI, el Sabbat (aunque como confederación descentralizada de

esbats) se había declarado campeón de un pogromo contra todos los que se apartaran de las virtudes de Caín, el Padre Oscuro.

Desde las cortes Camarilla de Europa a los dominios de la Ashirra y más allá, a través de los territorios montañosos defendidos con desesperación de las tierras más allá de las montañas, el fuego iluminó los cielos nocturnos y la Sangre del Corazón de los Antiguos fluyó de nuevo por las venas de los insurgentes. Los ritos de las manadas y esbats los empujaba al fervor, la más antigua de las guerras tenía nuevos fanáticos llevándola a cabo.

El comienzo del fin del mundo

Desde este crisol de fuegos de la Inquisición y a través de la aterradora evolución de las Sendas de Iluminación, el Sabbat siempre ha estado en la vanguardia de incontables conflictos. Los siguientes siglos vieron algunas insignificantes ganancias y el establecimiento de algunos dominios del Sabbat, pero poco de ellos serían considerados un logro por el Sabbat actual.

Sostengo que la gloriosa Mano Negra de hecho obtuvo grandes ganancias durante estos desatendidos siglos, pero nosotros hemos malgastado los recursos que ellos cosecharon. Sin embargo, no hay vergüenza en rehuir la ilusión de imperio. Deja que los Príncipes de la Camarilla y los Barones Anarquistas bailen al compás del otro. Sus mundanas e inferiores reclamaciones se marchitarán. La nuestra no es sentarnos en tronos o exigir tributos, la nuestra es el dominio del Padre Oscuro.

Todo eso cambió cuando comenzó la Gehenna. Cuando primero los Antiguos y luego sus Ancillae oyeron la Llamada e inmediatamente acataron su súplica. A diferencia de los Vástagos de otras Sectas, que se resistieron cuanto pudieron, en gran medida

por avaricia y complacencia, el Sabbat encontró un nuevo propósito anunciado por el ominoso ascenso de los Ancianos.

No obstante, la Guerra de la Gehenna exigía un alto coste. Dominios que habían sido reclamados por el Sabbat en el Viejo y en el Nuevo Mundo cayeron o fueron activamente abandonados cuando la Mano Negra acudió a su apocalíptica llamada. Ciudad de México, Detroit, Madrid e incluso Nueva York habían sido considerados «dominios Sabbat», al igual que otros muchos territorios, pero todos ellos ardieron como el pasto cuando el verdadero propósito de la Secta se arrastró fuera de sus milenarias tumbas, amenazando con devorar a todos los Condenados.

Quienes consideran esta situación sabiamente dicen que el Sabbat sufre una especie de «vaciado» desde que arrancó la Guerra de la Gehenna. Muchos Antiguos del Sabbat oyeron la Llamada y tomaron las armas contra los Antediluvianos, mientras que otros demostraron una cobardía fundamental al refugiarse en otras Sectas, lo que dejó a muchos jóvenes Cainitas sin la estructura que había existido en el Sabbat previo. Los pocos Antiguos que no se han doblegado a la Llamada volvieron al resto de la Secta hacia el inevitable conflicto y muchos de ellos se desvanecieron subsecuentemente; aún queda por determinar si fueron bajas o se debió a causa de otros destinos.

En la actualidad, la situación del Sabbat es desesperada, pero esa desesperación es una que muchos miembros de la Secta no perciben o se niegan a reconocer. Diseminados por tres frentes de guerra geográficamente dispares y dos escenarios de retirada distintos, el Sabbat ha tenido que redefinir radicalmente sus métodos y tácticas sobre la marcha. La Espada de Caín, que ya no se contenta con «mantener dominio», se ha convertido en una fuerza de guerrilla activa. Y aunque sus territorios son menos y probablemente cuenta con menos Cainitas, la Secta ha extendido su influencia sobre un área mayor que nunca antes.



Informe de situación: La Guerra de la Gehenna

*Caminar entre la vida y la muerte es el menor de nuestros dones oscuros.
Somos los dioses de este mundo y hemos estado en las manos de los menos
dignos durante demasiado tiempo.*

— OZYMANDIAS, SACERDOTE DE LA SENDA DEL PODER Y LA VOZ INTERIOR

La Guerra de la Gehenna es la última encarnación de la guerra de quinientos años que el Sabbat libra contra los peones de los Antediluvianos. Aunque la Camarilla suele ser el objetivo principal de los esfuerzos del Sabbat, la Espada de Caín ve a todos los que reniegan de la Vaulderie como posibles herramientas al servicio de los amos de la Gehenna. Los Anarquistas fueron considerados durante mucho tiempo posibles conversos a la causa, pero en las noches actuales han mostrado sus verdaderos colores como oportunistas cortos de miras, ansiosos por suplantar la Torre de Marfil, pero nada dispuestos a hacer los sacrificios necesarios para la verdadera libertad.

Ahora que la Mano Negra ha llevado la lucha directamente a los Ancianos dormidos, el velo ha caído. Muchos en el Sabbat creen que la Camarilla y la Ashirra han estado unidas desde hace mucho tiempo en secreto al servicio de los Antediluvianos, pero que las pérdidas de la Guerra de la Gehenna han forzado a que esa unión salga a la palestra. Conforme la Guerra de la Gehenna continúa, muchos Sabbat en su zona de conflicto central creen que la en apariencia distante y despreocupada Ashirra es menos una Secta de vampiros musulmanes y más un culto devoto de adoradores de ancestros.

Durante generaciones, la Ashirra se mantuvo ociosa mientras la Camarilla y el Sabbat peleaban por peones mortales en dominios Ashirra de Oriente Próximo, el norte de África y los Balcanes. Sólo cuando la Mano Negra comenzó a desenterrar los secretos de los ancestros, la Llamada reclamó a los primeros Antiguos y los Vástagos de la Ashirra decidieron intervenir y arriesgar su propia Sangre.

Un imperio de sangre

Desde la primera recopilación del *Libro de Nod*, lo que ahora se conoce como Oriente Próximo se ha considerado el punto de origen de los Cainitas. Cuando la Guerra de la Gehenna se acaloró, los hermanos y hermanas en Caín tuvieron poca duda de dónde deberían buscar la Sangre de los vampiros más Antiguos.

Quedó rápidamente claro para la Espada de Caín que no se podía confiar en todos los textos nodistas como si fueran un mapa con el que desenterrar a los Antediluvianos, y que los sirvientes de estos amos secretos habían tenido los recursos y el tiempo para enterrar sus secretos donde desearon. Casi tan pronto como comenzó, la Guerra de la Gehenna se extendió a lugares distantes por toda la Tierra conforme el Sabbat seguía las pistas arrancadas de las almas consumidas de incontables Antiguos.

Aunque el *Libro de Nod* sigue siendo una colección sagrada de documentos para muchos en el Sabbat, las realidades de la Guerra de la Gehenna han llevado a que se considere que distintos manuscritos tengan distintos grados de autenticidad. Algunos Sabbat incluso sospechan que los eruditos que compilaron el texto original pudieron estar bajo el control de los Antediluvianos y que algunas de las pistas en los subsiguientes textos pueden realmente ser astutas trampas y versiones cebo diseñadas para proteger a los amos de la Gehenna frente a la ira de la Espada de Caín.

Una lucha eterna

Aunque la Diablerie y el asesinato son las tácticas favoritas del Sabbat en la Guerra de la Gehenna, las manadas aún reconocen la necesidad de la sutileza a la

hora de perseguir metas superiores. Siglos de combatir la influencia de los Antiguos ha enseñado a la Secta que derramar sangre sin más no les llevará a la victoria y la libertad. Los Ancianos son amos del engaño.

La Camarilla no era sólo una herramienta para preparar el mundo para la conquista de los Antediluvianos, era un objetivo fácil para sus enemigos, una pantalla de humo que no sólo les revelaría amenazas, sino que los mantendría ocupados y agotaría hasta que fuera demasiado tarde. Mientras que el Sabbat y la Camarilla peleaban por trozos de territorio insignificantes en Boston y Berlín, la noche de la Gehenna se acercaba cada vez un poquito más.

Al negarse a aceptar y repetir este agotador ciclo, el Sabbat ha cambiado las reglas del juego y los amos de la Gehenna se han esforzado por mover sus piezas imitándolos. Han movido sus hilos con firmeza y los Antiguos han prestado atención. La Camarilla ha arruinado toda su preciosa Mascarada en sus estertores de muerte y la moribunda Ashirra de re-

pente encuentra causa común con su rival histórico, mientras los envalentonados Anarquistas se han desecho de sus anacrónicas bases, posicionándose para devorar por completo a ambos rivales.

Incluso los cazadores tienen un rol en este último acto de creación. Muchos Sabbat, sobre todo entre los restantes Antiguos de la Secta, consideran el retorno al Tiempo de las Hogueras un seguro creado por los Antediluvianos. Esta línea de pensamiento conspirativo concreta postula que los Antediluvianos realmente han orquestado la Segunda Inquisición a través de sus peones de la Camarilla para hacer uso del poder de los mortales en su esfuerzo por mantener al Sabbat a raya lo suficiente para completar sus preparativos. Es sin duda una idea histriónica, pero comprensible, dada la paranoia que llevar a cabo siglos de Lucha Eterna causa en la identidad del Sabbat. Las mentes más jóvenes que las suyas creen cosas más extrañas.

El campo de jazmín a la luz de la luna

En términos de escatología y fe del Sabbat, la Guerra de la Gehenna es la última oportunidad de la Espada de Caín para asegurarse de que las cadenas de Sangre que rompieron hace tanto tiempo no vuelven a ser forjadas. La complacencia y el embobamiento mental los han llevado al borde de la ruina al desperdiciar siglos en una guerra territorial sin sentido contra los hombres de paja de la Camarilla y cortejando a los descarridos Anarquistas.

Quizás la Gehenna es inevitable y la promesa de crear un mundo basado en la visión de Caín de un gobierno vampírico claro nunca llegará a pasar. Pero igual que Caín no se comprometería con medidas a medias, tampoco lo hará el Sabbat que orgullosamente proclama su nombre como Cainitas.

Cuando puede, la Mano Negra disfruta de Sangre que lleva fluyendo milenios, despertando recuerdos muertos con la esperanza de atisbar las debilidades de un dios, y ya no le preocupan los títulos o las insignificantes diferencias en la doctrina. Además de combatir a los peones de los Ancianos, la Espada de Caín busca atravesar el sublime umbral que los separa de los amos de la Gehenna y terminar por alcanzar la apoteosis.

La Guerra de la Gehenna es la redención y el sacrificio del Sabbat ante lo imposible. De una forma u otra, serán libres.



Ciudad de México

Vástagos de la Camarilla, óiganme cuando les elogio como orgullosos y dignos alcaldes que reclaman dominios que serán flamantes joyas en la corona.

¡Veintiún millones de recipientes mortales! Saboreen el prestigio de un dominio de veintiún millones de recipientes mortales.

¿Por qué diablos las langostas de la Mano Negra abandonarían tal premio? Por no decir nada de los bulliciosos Anarquistas que reclaman lo que se les antoja, enfrentándose vergonzosamente con nuestros estimados linajes. Una revuelta con la que acabar antes de que mancille esa ensombrecida corona.

Su locura es nuestra fortuna.

¡Oportunidad!

Ésa es una palabra que no oímos mucho como Vástagos, ¡oportunidad! No la oímos porque no se nos suele conceder. La Camarilla no nos dará una oportunidad. Y no la esperaremos porque nunca vendrá de ellos. Eso es lo que nos hace Anarquistas.

Pero el Sabbat nos ha dado una oportunidad aquí. Huyó para combatir en su guerra, en su Guerra de la Gehenna, y miren lo que han dejado aquí. Oportunidad.

¿Quieren instalarse en el lujo? Ahora es su oportunidad. ¿Quieren sábanas de seda, coches caros y recipientes tan calientes que hagan que su pija se ponga dura aunque estén muertos? Háganlo. Digan: «Polanco es mío. Todo lo de Miguel Hidalgo es mío». Tómenlo, confirmenlo, tienen esa oportunidad.

Yo también tengo esa oportunidad. ¿Quieren El Pedregal? Tendrán que arrebátmelo. Diablos, puede que también tome Polanco mientras ustedes beben esa joven sangre. La cosa es que la oportunidad está ahí.

La Mano Negra puede combatir con viejas cosas muertas durante mil años si quiere. Yo voy a aprovechar esta oportunidad.

Apúrense, gente.

Información nueva de esta mañana. Algo raro para comenzar su día.

¿Esas personas de interés a las que Guatiérrez y Marzouk han estado vigilando? La policía de Ciudad de México los ha identificado a todos.

Sí, lo sé, buen trabajo, chóquenla todos. Eso no es lo raro, que Marzouk logre hacer algo.

Lo raro es que las identificaciones en todos ellos coinciden con descripciones de muertos reconocidos. Incluso usted debería saber que eso es sospechoso, Hines, y usted es el peor maldito detective con el que he trabajado en mis treinta años trabajando.

En cualquier caso, voy a entregarle esto al agente Blunt de la... ¿División de Asuntos Especiales? El atril es suyo, agente Blunt.

con qué velocidad se zambuyen las moscas en la tela de araña

cuidado, pequeñas moscas, ya que los paquetes de hilo de seda esparcidos por la tela contienen los restos de los invitados que la araña recibió antes que a ustedes

la seda oculta carne soldada

la seda oculta aprisionados

la seda guarda

la seda acecha

nosotros hilamos seda

nosotros los muertos

de hebras pegajosas cuelgan los chapiteles de una torre de marfil sobre las sombrías calles de quienes se distinguen al robar una diadema y cantar soberanía

cuántas marcas sellan acechadores durmientes, una veintena o más

cada hebra de la telaraña, invisible, pero cuidadosamente dispuesta

sólo porque la mosca no vea a la araña no significa que la red esté abandonada

Brasil: Guerra civil

Sí, solía ir con el Sabbat. Bueno, no exactamente con. Saqué mi culo de los Ritos de Creación, pero me remataron poco después de eso. Cuando desperté, todo era distinto. Busqué pasar desapercibida y mantenerme al margen. Hay que ser cuidadosa. Aun así, las cosas cambian deprisa y el clavo que sobresale es el que se lleva el martillazo. ¿Qué año es? Supongo que llevo no-muerta y más que no-muerta unos 50 años o así.

Todo esto solía ser un campo de batalla entre el Sabbat y la Camarilla. Río, São Paulo, Brasilia, escoge la que quieras. Desde que el Sabbat abandonó aquella guerra en la sombra tratando de combatir a la Torre de Marfil en sus propios términos, la Camarilla se ha instalado de forma vengativa.

No pienses en ello como dominio perdido. Eso es lo que piensan los idiotas. Así es como se genera la estasis, siempre pensando en cómo empujar un poco más allá esa pretendida frontera o quién está tratando de empujar la tuya.

Piensa en lo que importa: ésta es una de las cunas originales de la civilización. Cagarías Sangre durante una semana si supieras cuántos Antiguos se han enterrado aquí. Cuántas de esas cortes de la Camarilla que llenan el vacío no son más que herramientas de la Lucha Eterna.

Eso es por lo que el Sabbat está aquí. Para joderles a todos y quemarlo todo. No trates de proteger el castillo, ríndelo y cuando el enemigo ice su propia bandera saltará la trampa.

Debería ser sencillo, ¿verdad? El viejo sueño. El ratón toma el queso y tú le das una descarga.

Resulta que no es tan sencillo aquí. Mientras que los Sacerdotes y Obispos estaban disponiendo la trampa, nadie prestó ninguna atención a... mira, nadie limpió después del plan b o de las bombas con temporizador de las fosas comunes que la Mano Negra dejó en su retirada.

Seamos honestos, esto rebosa de Sangre Débil. Normalmente estos mamones permanecen dormidos en sus tumbas o terminan hechos trizas por no ser conscientes de lo que pasa, pero ahora es distinto aquí. Tienen un Culto al Sol o alguna otra estupidez y están Mordiendo a «hermanos y hermanas» con los que se supone que deberían estar trabajando para joder a la Granmarilla y para poner firmes a los Anarquistas a base de patadas.

No te calientes, no quiero saber nada de ello.

Pero si les oyes contarla, ellos están cansados de que les jodian. Cansados de que les abandonen o de ser canarios en una mina, y saben qué clase de Sangre hay ahí abajo esperando a ser tomada y no les importa de quién la tomen.

Es malo, amigo. Se han dibujado fronteras. Se han lanzado desafíos. Tienes vampiros lidiando con magias muertas desconocidas y mientras tú tratas de derribarlos, llegan unos cincuenta adoradores del sol ansiosos por hacerse con tu presa o de soltar al BOPE y a los cuerpos especiales en los territorios de Caza, jodiendo todo el proceso.

No le encuentro ningún sentido. Quieren lo mismo que cualquier chupóptero, quieren lo mismo que nosotros. Algunos Sabbat incluso tratan de trabajar con ellos, o al menos con los que se dan

cuenta de que son hermanos y hermanas también. Pero parece haber muchos de ellos (muchísimos) que no quieren hacer las cosas si no es a su manera, y no se lo piensan dos veces si te cruzas en su camino. Eres un precio que pueden pagar, seas quien seas, Sabbat o no.

Hormigas, amigo. Las hormigas de fuego derribarían a un perro. Una hormiga no importa, pero suficientes de ellas y considéralo hecho. No pienses en las ciudades una vez sales de los mapas de mayor nivel. ¿Los lugares entre medias? Son todo Sangre Débil. En algunos sitios superan en número al Ganado. Lo juro por Dios. Convierten ciudades enteras en granjas de cría intensiva. Proles enteras; familias.

Pero los Obispos no quieren tocarlos. No quieren realizar una cruzada contra los suyos.

Supongo que hay algunos putos Obispos demasiado cómodos que cedieron mucho en el último par de décadas y no quieren perder lo que han recuperado o eso digo yo.

Y eso resume lo que pasa aquí. No hay «Sabbat»; no hay «Espada de Caín». Hay peces gordos en un extremo, que no quieren jugarse nada. En el otro extremo hay una infinidad de esas hormigas de fuego de uno de esos Cultos del Sol. Siguen creando más cuando no puedes verlas. Luego están los soldados rasos, los gloriosos «¡Verdaderos Sabbat!». Los que se supone que están haciendo todo el trabajo sucio, quemando y derribando las torres, pero en realidad están atrapados entre las hormigas de fuego y el púlpito. Y están cansados de pelotas de estar atrapados.

No me importa una mierda quién dicen las hormigas de fuego que son; sólo mantengo la cabeza gacha y paso. Pero sé lo que me harían. Pasó por toda la costa hace sólo unas semanas.

Morir o matar, eso es el Sabbat. Matar a los suyos, ya sea por el Padre Oscuro o porque Aquí Viene el Sol. Hace muy difícil salir adelante a un chupótero como yo.



Rusia y los bálticos

Al indisputable Barón de como sea que estéis llamando al dominio esta noche:

He investigado esa solicitud de más información sobre los chupópteros desconocidos de los que hablamos hace unos meses.

Siento que haya llevado tanto tiempo. Se cometieron errores. Déjame que me explique.

Contactos en Kiev, Tallin y Riga vieron lo mismo que nosotros. Picos de poblaciones de <Vástagos itinerantes> a lo largo de finales de verano y en otoño, y con ellas un repunte de la violencia en los dominios. No hay razones para endulzarlo; Riga se puso mal durante cierto tiempo, no es que me importe una mierda cuando alguna corte de la Camarilla es destrozada. Ése es un humo bonito de ver.

Volviendo al tema.

Creíamos que eran compañeros Anarquistas siguiendo patrones de migración de refugiados mortales. Ése fue el error número uno. No lo eran. Esos chupópteros estaban migrando, sí, pero no cómo nosotros asumíamos que lo estaban haciendo.

Unos cuantos compañeros veteranos de la desintegración de Yugoslavia confirmaron que parte de la iconografía de aquella estaba aún en uso en quienes vimos moviéndose en aeropuertos y otros centros de transporte. Manos negras, símbolos de fuego, variaciones de la simbología de magia popular.

Y sus filas crecían entre los controles de seguridad: ocho ascendiendo desde Bucarest, doce observados en Moldavia como parte del mismo grupo, más de veinte para cuando llegaron a Ódesa, pero aún el mismo grupo.

El Sabbat rellenando sus filas.

Y tú sabes tan bien como yo que no <recogen> simplemente Vástagos aquí y allá. Si eran veinte en Ódesa, quién sabe cuántos han dejado atrás, aún enterrados, convertidos en ceniza o durmientes.

Normalmente, eso significa que alguien está a punto de despertar y enfrentarse a una cruzada. Nadie es experto en esta mierda, pero el Sabbat no Abraza por amor o soledad. Abraza para arrasar.

Error número dos: No es una cruzada, a pesar de todas las evidencias de lo contrario.

Para estas alturas estábamos comiéndonos las uñas. ¿Quién es el objetivo?

Encubrir la cobertura de los medios alternativos tras su paso fue toda una pesadilla. Podemos mantenerlo fuera de periódicos

y noticiarios, pero las publicaciones en redes sociales y los archivos de vídeo son gráficos y... bueno, raros. Llevo décadas matando gente y bebiéndome su sangre, e incluso antes de eso hice algunos favores desagradables para <gente influyente> desagradable (y bien situada) de los Balcanes, y ni yo quiero ver esta mierda. Y sabes tan bien como yo que cuanto más perceptible es, más miradas de cazadores atrae.

Entonces caí en la cuenta: es un patrón migratorio, pero no uno de los mortales ni de una cruzada. Es una retirada. Sea lo que sea que está pasando en Oriente Próximo, adonde quiera que estos sacos de mierda de la Mano Negra están persiguiendo a los Antiguos que han oído la Llamada, de repente están huyendo de algo, desplazándose por Europa del Este para ello, y hasta Rusia.

Aunque, recuerda, mis contactos bálticos confirman movimientos similares por sus regiones. Así que pongo mis chinchetas en mi corcho de asesinatos y las líneas empiezan a engrosarse cuanto más avanzan hacia el este, cuantos más miembros recogen. Y los vectores empiezan a converger.

Tengo menos contactos cuanto más se desplazan las cosas hacia el este, y me quedo sin información más allá de un ángulo imaginario que podría dibujar conectando San Petersburgo, Nóvgorod y Donetsk.

Siendo sincero, les he perdido el rastro, probablemente sean más de cincuenta a estas alturas y estoy seguro de que no son los únicos. Estoy seguro de que otros grupos están también moviéndose, pero estaba demasiado ocupado vigilando a esta manada en concreto para vigilar a otras.

Error número tres: No es una retirada, es una persecución.

Están persiguiendo algo. Están persiguiendo algo que parece que terminará en Siberia.

O, aún peor, ya está allí y están convergiendo sobre ello.

Supongo que han encontrado algo grande. Algo grande y viejo. Grande, viejo y lleno de odio.

Necesitamos determinar qué hacer a continuación. Porque no me voy a sentar a esperar a que lo que quiera que sea esto desate un infierno sobre nosotros.



El Magreb y Alamut

No puedo más que informar fielmente lo que los rafiqs han visto, tal y como me habéis encargado, por extraño que pueda parecer: Alamut se ha perdido.

Está en las garras de un Anciano que ya era Anciano cuando los Chiquillos de Caín eran jóvenes, un asesino de asesinos.

Está en las garras de un brujo con tres ojos cuya Vitae esclaviza a quienes toman de ella siquiera una gota.

Está en las garras de un culto que reverencia aunque teme que se alcen aquéllos que han sido juzgados.

Yo mismo he sido testigo una sola noche a los pies de la montaña que se extendía cuarenta noches, tan grande es la hechicería que rodea la fortaleza en lo alto.

Nuestros rafiqs no pueden aproximarse, algo se lo prohíbe. Pero estaba entre ellos cuando la cumbre se desvaneció en la oscuridad y la risa de muertos y las voces sin aliento repicaron por el pie de las colinas. La mañana siguiente la villa estaba vacía, una cosa muerta a la sombra de la montaña de los diablos.

Busqué rastros de sangre mientras pensaba que los saqueadores de Ur-Shulgi han de alimentarse y ni siquiera ellos pueden ser tan precisos como para no derramar ni una gota. Pero ni una gota encontré. La aldea estaba abandonada. Pero temí ver la casa del almuedín, ya que en su techo había marcadas huellas de hollín, como si alguna blasfema danza se hubiera realizado en él.

Confieso, que estas cosas terribles me aterrizzan. No las entiendo. No sé qué quieren decir o siquiera cómo se logran. Son las cosas que atemorizan a gente en tiempos más supersticiosos, y aun así, aquí están ante nosotros.

La forma en la que luchan desafía el término. ¿Cómo puede uno enfrentarse a un enemigo que lo mancilla invisible desde dentro hasta que todo lo que queda es un cascarón, seco y replegado sobre sí mismo? He aprendido a esperar fuego, pero en su lugar he encontrado un lugar donde los propios pensamientos se han vuelto extraños.

No sólo Alamut porta estas cargas. Nuestros Ghouls se extienden por todas partes, incluso en

lugares donde nosotros no podemos. En palabras de otros de la Sangre, éstas son las noches de la Segunda Inquisición, un retorno al Tiempo de las Hogueras.

Han visto el destello de las armas de los cazadores, ya que son una fuerza prominente tanto en Israel como en los territorios palestinos ocupados. Y los Vástagos se mueven con cuidado por miedo a atraer la atención de los cazadores. No es sorprendente que los cazadores se hayan apropiado de la misma financiación y tecnología que impone el apartheid y la ocupación para rastrear y destruir a sus enemigos no-muertos. Drones, reconocimiento facial, termografía y recolección de datos con IA hacen la no-vida difícil para aquéllos de la Sangre que operan en la era de la Segunda Inquisición. Ni siquiera Fatima se enfrenta a ello. Debo asumir que esto es también cierto para la Mano Negra, ya que los fuegos de la Segunda Inquisición los quemarán con la misma falta de reparos que a nosotros.

Los reverenciados miembros de la Ashirra con los que he intercambiado correspondencia insisten que Egipto no da socorro al dios de la Sangre de Alamut. Y aun así, extrañamente, veo en los rituales del Sabbat un aterrador paralelismo con los realizados por la Iglesia de Caín, la cual ahora tiene influencia en El Cairo. Hace veinte años no se habrían oído esos Sermones de Caín ahí. ¿Se han rendido los miembros de la Ashirra a la Mano Negra?

Una única gota de Sangre en el suelo se extenderá, encontrará diminutos canales en la superficie y correrá en riachuelos donde encuentra esa resistencia que rápidamente se doblega.

Sabemos que Alamut se ha perdido; es la gota de Sangre de la que emana la creciente mancha. Y allá donde miramos, se revela su propagación. Ésta es una guerra no sólo de sangre y fuego, sino también de la muerte de mentes.

El dominio a la vuelta de la esquina

Bueno, diablos. Sobreviví a una incursión del Sabbat. Una vez. Eso me convierte en el experto residente, supongo, dado que todos los demás son humo en el viento o están gritando sobre una venganza bíblica y bebiendo las almas de los Vástagos a su alrededor. Así que compartiré lo que sé, que no es mucho.

La mayoría de ellos son nuevos. Vivieron, murieron y ahora han nacido por el fuego en una guerra secreta contra cosas que nunca supieron que existían y la única forma de detener a esas Ancianas cosas muertas imaginarias en la otra punta del mundo es prender fuego a todo lo que puedan encontrar aquí.

Ya está. Ése es su entrenamiento básico. Si creen que algo quiere matarlos o esclavizarlos, tratan de matarlo primero. Y creen que todo quiere matarlos o esclavizarlos.

Parece que hay multitud de ellos, pero no creo que sea realmente cierto. Quizás fueran unos diez cuando ocurrió mi experiencia. Diez a la vez aproximadamente. Diablos, puede que sólo hubiera un puñado. No se levantan precisamente cuando les derribas, crean más. Y no parecen muy selectivos sobre a quién convierten. Simplemente agarran gente de la calle mientras grita o la arrastran fuera de sus apartamentos.

La última vez que lidié con ellos, no iban tras objetivos de alto perfil. No acudieron a la mansión del Príncipe. No tocaron el Elíseo. Creo que alto perfil no significa alto valor para sus propósitos. Están tras el valor para sacar partido al máximo.

No necesitaron derribar a ningún Primogénito ni similar. Sencillamente escogieron la fruta de las ramas bajas. La Mano Negra fue tras

cualquiera sin ninguna clase de título en mayúscula, se lo bebió y dejó las cenizas en alguna parte donde su coterie se las encontrase.

Supongo que fue una premisa tipo corazones y mentes: muéstrales que no le importan a nadie con un título, que los augustos personajes están protegiendo sus propios activos y haciendo lo que los amos secretos les dicen que hagan. Los Vástagos que quieren bailar al ritmo de los Antiguos pueden tratar de capear el temporal y ellos los derribarán bebiéndose los.

He oído que hicieron ofertas a algunos chupópteros: «Únete a nosotros donde no serás carne de cañón». Ollan bastante mal. Vampiros que quieren que te unas a ellos en echarlo todo abajo, te llevan a la casa embrujada donde quiera que duerman y obran alguna clase de maldición que te hace pensar en amos secretos y oír el ritmo de los Antiguos.

Si dudas con ellos, estás muerto.

Una cosa de la que me percaté es que parecen mantenerse apartados de la policía. Tiene sentido, pero yo no soy un asesino maníaco cubierto de sangre, así que, ¿quién sabe en qué piensan en realidad? Pensaba que el Sabbat buscaría a los policías, pero supongo que son lo bastante inteligentes para saber que no vale la pena. Nadie quiere la atención adicional, y terminarás matándolos o atrayendo a dos décadas de excedentes de la Guerra del Golfo a la ciudad.

Pequeñas victorias, supongo.

¿Cómo los combates? Diablos, no lo sé. No sobreviví por enfrentarme a ellos.



MK
2021

Capítulo cinco:

RECURSOS DEL NARRADOR



Para un fanático, todos los miembros de su secta son santos, mientras que los más honestos de otra son hijos de la perdición.

— HENRY HOME, LORD KAMES

Además del material centrado en la ambientación presentado en este libro, a los Narradores pueden serles útiles ciertas técnicas y herramientas con las que enfatizar la experiencia que el Sabbat aporta a la crónica. Siéntete libre de usar las que quieras en tu crónica, ya deseas un elemento sutil de suspense fuera de escena o una tensión creciente que culmina en una sangrienta conflagración.

Recuerda que basta con poco. El Sabbat se presenta como antagonista, y cuanto más sepan los jugadores sobre los antagonistas, menos terribles se volverán, especialmente en un juego de horror en el que el miedo a lo desconocido es un tema central. La información a continuación contribuye a dar contexto al Sabbat, para ayudar a los Narradores a planear los elementos de ambientación y las narrativas que componen sus crónicas.

Los Narradores deberían evitar que los jugadores tengan una excesiva exposición. Cuanto más surja el Sabbat como una serie de extraños detalles, motivaciones horribles y casualidades impredecibles, más efectivo

será a la hora de funcionar como antagonista. Deja que sean variopintos y aterradores enemigos que golpean de forma inesperada en lugar de los malos que aparecen sólo porque es el momento de un poco de acción.

Elemento de ambientación: Dominios del Sabbat

Es importante recordar que muy pocos Sabbat echan raíces en algún dominio, sin importar el estado del mismo. Para la mayoría del Sabbat, desplazarse al frente bélico o dar caza a enemigos es el resumen de ser un vampiro. Sin duda, esto supone una no-vida dura. Y muchos Cainitas encuentran su fin cuando están en movimiento, cruzando un territorio peligroso o en el conflicto de la auténtica Guerra de

la Gehenna. Y eso se refleja mucho en la mitología del Sabbat, desde su propia imagen de sí mismo a la terrible reputación que tiene en otras Sectas. Ya sea un incansable azote o una plaga bíblica de langostas, el Sabbat siempre está en movimiento en algún sentido.

Aun así, la guerra se reduce a logística y hasta un azote incansable necesita abastecerse con reclutas, sangre y otros activos. Los dominios del Sabbat tienden a existir en tres posibles estados, en base a lo que Secta necesita de ellos en un momento dado. De hecho, comprender esto es la clave para entender cómo la Espada de Caín ve el mundo: poco más que un recurso del que extraer material en su guerra contra los Antediluvianos. El número de dominios del Sabbat no es estático; los dominios cambian de mano muy rápidamente. La Espada de Caín está más que satisfecha de arrebatar dominios a sus rivales o de agotarlos por medio de interminables conflictos y desgaste.

BALUARTES Y DOMINIOS

Ten en cuenta que, en las noches actuales, muy pocos dominios podrían considerarse únicamente territorio Sabbat. En casi todos los casos, un «dominio Sabbat» es la porción Sabbat de un dominio disputado o incluso una ocupación deliberadamente breve del territorio de alguna otra Secta, como una ebullición para dar el palazo en la cabeza de nuevos reclutas. El Sabbat mastica y escupe dominio, y sólo permanece el tiempo suficiente para tomar lo que quiere. Tras eso, sigue en movimiento, yendo adonde la Guerra de la Gehenna lo lleva.

Esto concede una gran flexibilidad cuando el Narrador crea su mundo. Una ciudad bien puede ser reconocida como el dominio de un Príncipe o una emblemática Baronía al mismo tiempo que tiene un Obispo y su séquito ocupándola o que una manada especializada tiene una presencia permanente en la ciudad como Cainitas que buscan saber nodista.

Se alienta a los Narradores a añadir la presencia del Sabbat a las ciudades donde tienen lugar sus crónicas según desejen. No queremos declarar «tu ciudad» una ciudad sólo del Sabbat, dado que éste se presenta como una facción antagonista.

Dicho esto, puede haber baluartes del Sabbat de una naturaleza (probablemente semi-) permanente repartidos por el mundo. Una aldea remota asediada como un reducto, un campamento en el frente bélico con mortales encarcelados como reses, o un lugar histórico mancillado por practicantes de Olvido tienen mucho sentido como lugares que permiten que el Sabbat lleve a cabo su guerra existencial.

Ebullición

Los dominios del Sabbat en ebullición ven crecer sus filas rápidamente con mayores campañas de palazos en la cabeza. Estos dominios son testigos de un inmenso pero breve repunte de violencia, el cual no puede evitarse que llegue hasta los mortales y llame su atención, y con la misma rapidez cesa. Estas campañas de reclutamiento son efectivamente reinados de terror para los dominios en los que ocurren, con manadas que merodean y asesinan con gratuito abandono, secuestran y lavan el cerebro de forma brutal a los reclutas para que se unan a la Secta cultora, y se atiborran con la sangre de las víctimas necesarias para sustentar a una prole desmadrada de nuevos vampiros.

Elementos prácticos (puede que cínicos) de los dominios en ebullición suelen explicarla a través de campañas en medios que denuncian agitación civil, inestabilidad política u otros movimientos de los mortales, para evitar mejor atención indeseada por parte de la Segunda Inquisición y otras entidades conocedoras de los movimientos de entidades sobrenaturales. Sin embargo, en una era de vigilancia omnipresente y cámaras conectadas a Internet en cada bolsillo, estos métodos tradicionales se vuelven cada vez menos fiables y la Mascarada se tensa hasta su límite.

El dominio Sabbat estereotípico del que hacen propaganda las demás Sectas es uno en constante y horrible ebullición siempre salpicada de vísceras. En realidad, la ebullición sólo ocurre en intensos «picos» de la existencia de un dominio; aunque están sin duda entre los momentos más memorables.

En la historia reciente, han ocurrido ebulliciones Sabbat destacables en Ciudad de México, Kiev, Budapest, Sarajevo y Kansas City.



Acuerdo

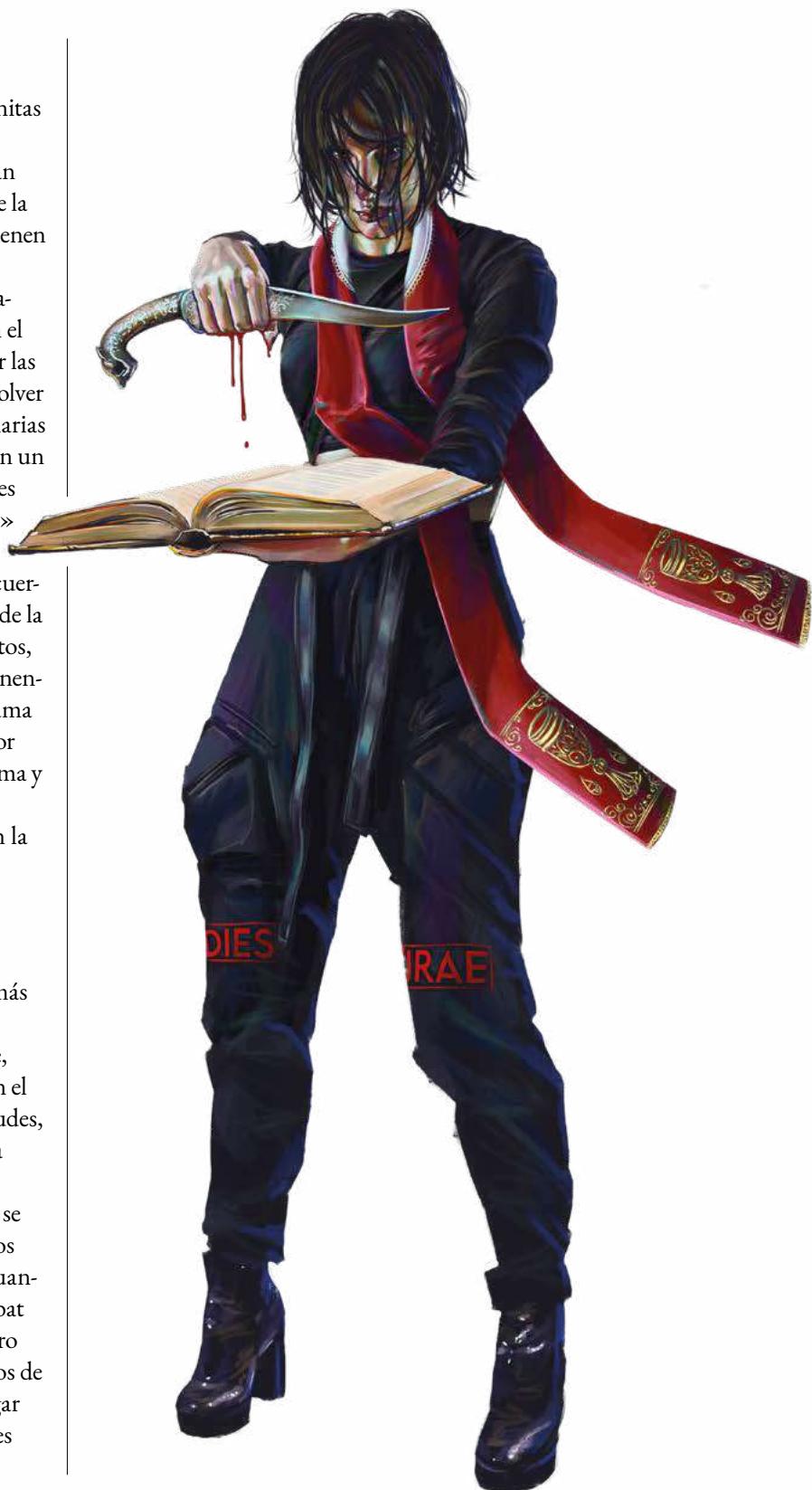
Los dominios en acuerdo tienen poblaciones Cainitas excepcionalmente pequeñas, ya que la mayoría de los vampiros Abrazados durante la agitación se han desplazado a los frentes de los conflictos activos de la Guerra de la Gehenna. Las ciudades en acuerdo tienen poblaciones vampíricas notablemente por debajo incluso de las ratios de Vástagos – mortales normales. La presencia del Sabbat en ellas existe sólo con el propósito de apoyar el esfuerzo bélico o complicar las reclamaciones de Praxis de vecinos que podrían volver sus acaparadoras miradas hacia ellas. Pocos luminarias de la Camarilla tendrían escrúpulos de hacerse con un territorio Sabbat mal defendido, y muchos Barones Anarquistas se han hecho con el título al «liberar» un dominio Sabbat en acuerdo.

Los vampiros del Sabbat de un dominio en acuerdo suelen ser figuras de alto rango en la jerarquía de la Secta. En la práctica, para ciertos dominios remotos, esto puede literalmente significar un Cainita eminentemente por dominio o incluso un único líder que reclama autoridad sobre múltiples dominios próximos. Por ejemplo, el Obispo de Vilna o el Arzobispo de Lima y Cuzco, o la Arzobispo Lucita de Madrid.

La mayoría de los dominios del Sabbat pasan la mayor parte del tiempo en acuerdo.

Entente

Los dominios en entente son probablemente los más familiares para los Vástagos de otras Sectas. Hay presentes numerosos vampiros de la Secta en auge, cada uno con algún interés o dominio personal en el que participan. Ahí es donde acaban tales similitudes, ya que los Sabbat prominentes rara vez tienen una influencia sutil y profundamente enraizada en los mecanismos de la industria de un dominio. Todo se reduce a la sangre para la mayoría del Sabbat, cuyos intereses yacen en rebaños y reses mortales para cuando comience una ebullición. Los esbirros del Sabbat bien situados en las salas de juntas son escasos, pero los Cainitas del Sabbat tienen ojos en los despachos de logística, aeropuertos y puertos y en cualquier lugar donde puedan reclutarse con facilidad poblaciones transitorias para la Guerra de la Gehenna.





Para un nuevo Cainita en un dominio en entente, aquí es donde tiene lugar el adoctrinamiento de la Mano Negra. Por cada sociópata del Sabbat que disfruta abusando de mortales y miembros a prueba de la Secta bajo él hay gran cantidad de lavado de cerebro, privación y simplemente comer mierda que rápidamente disuelve la ilusión de reinar en el infierno. La jerarquía de la Secta en dominios en entente rápidamente se revela como la perversa y degradante desprogramación que es. Imagina ser el «poderoso Cainita» responsable de limpiar la carnicería del refugio de una manada tras la noche en la que ha organizado un inmoral Ritus.

El entente a veces indica defensa contra alguna entidad amenazante, ya sea la oposición de los esbirros de un Antediluviano, una toma de Praxis por una Secta rival o incluso una escaramuza contra un Lupino destructor. Aunque para la mayoría del Sabbat, especialmente quienes han recibido el palazo en la cabeza en medio de la Guerra de la Gehenna, el entente parece insoportablemente improductivo al poner las Sendas de Iluminación a prueba conforme la Bestia

intranquila amenaza el autocontrol de su amo. La horrible verdad es que los dominios del Sabbat en entente tienden a destrozarse a sí mismos a menos que se galvanicen en otra Cruzada. Por ejemplo, la Camarilla fue capaz de arrebatarle el dominio de Nueva York a un Sabbat fraccionado sólo hace unas décadas.

Cruzada

Una Cruzada es cuando el Sabbat lleva a cabo un esfuerzo para expulsar la presencia de una Secta existente en un dominio. Las Cruzadas son eventos, no estados de dominio en sí. Son como la Secta arrebata a otros dominios ya existentes, y por lo general pasan a un estado de entente tras tomar la Praxis. Suele ocurrir sobre todo tras una ebullición en un dominio cercano, pero en los dominios mal mantenidos se sabe que el Sabbat ha organizado ebulliciones dentro del dominio objetivo de la Cruzada.

En la mayoría de casos, un dominio bajo una Cruzada es lógicamente importante para un punto caliente de la Guerra de la Gehenna. Ya se encuentre

cerca del rumoreado refugio de un Matusalén o Antediluviano o posea recursos valiosos para la empresa bélica, tal dominio se encuentra en peligro de violencia y miseria. Después de todo, si el Sabbat está dispuesto a dedicar tiempo y Vitae a usurpar un dominio, es obviamente importante para su esfuerzo bélico, y por ello vale la pena la inversión para intentar arrebatarlo a otro.

Elemento argumental: Estructuras de crónica

Esta sección explora cómo el Sabbat realiza su guerra santa y, más importante, las formas en las que los personajes jugadores podrían entrar en conflicto con él.

Cabe destacar que los Narradores deberían sentirse libres de combinar cualquiera de los planteamientos siguientes o, por supuesto, idear los suyos propios. Un asedio a gran escala puede estar precedido por un tenso período de espionaje no-muerto, o el macabro descubrimiento de fosas comunes aún no activas podría dar la pista a los Vástagos de la crónica sobre un inminente esfuerzo del Sabbat para aterrorizar a los vampiros locales antes de tomar impulso. Recuerda que una crónica consiste en una serie de historias y una historia de un tipo puede llevar a otra de otro en la secuencia mayor de la crónica.

Sangre y fuego

La forma más obvia en que los personajes jugadores podrían descubrir la actividad del Sabbat es encontrarse en medio de un conflicto abierto. En su mayor parte, el Sabbat no es sutil, y cuando una Cruzada acude al dominio ([ver pág. 108](#)), es probable que involucre a todos los Vástagos de la ciudad e incluso más. De forma semejante, si el Sabbat está en ebullición en el dominio ([ver pág. 106](#)), los Vástagos locales probablemente encontrarán un montón de enemigos atacándolos sin tener que buscar muy lejos.

Las diferencias ideológicas entre las Sectas subrayan el conflicto y definen sus motivaciones. El Sabbat es el enemigo porque es el Sabbat y representa una perversión, subyugación o quema del barniz de civilización al que se afellan los Vástagos. Aquí no existe la ambigüedad, el Sabbat admitirá sin problemas esa posición en cuanto comience a cortar gargantas y prender fuegos perversamente.

EN CRÓNICAS

Los conflictos de sangre y fuego pueden ajustarse a gran número de crónicas, desde una batalla cargada de acción por un paisaje urbano al clímax de un arco argumental en el que se persigue a un odiado rival que está tratando de derribar la ciudad para sumirla en la ruina y reclamarla para sí. Desde una única manada no preparada que fanáticamente declara la guerra a un dominio a un asedio bien coordinado por más de una docena de manadas veteranas, el sello de sangre y fuego es la violencia extrema y las muchas formas en las que se manifiesta; así como lo abrupta que es.

Para el Sabbat, la violencia es una herramienta. Es un campo de pruebas para la supervivencia de los más crueles, y es el garrote que mantiene derribados a la miríada de enemigos de la Secta. Sangre y fuego son tanto medios como fines para el Sabbat.

Involucrarse

EXPLOTA EL POLVORÍN: El dominio en el que transcurre la crónica está próximo al frente de la Guerra de la Gehenna y el Sabbat quiere arrebatarle la ciudad a la Secta dominante para usarlo como reducto al que replegarse si el propio frente se caldea demasiado. El Sabbat busca que el dominio se derrumbe desde arriba lanzando una oleada de Cabezapalas tras otra contra objetivos vampíricos prominentes con la esperanza de acabar con la moral del resto de los vampiros del dominio al mostrarles lo mal preparadas que están las supuestas élites para enfrentarse a la Espada de Caín.

CAZARRECOMPENSAS: Con la ciudad bajo asedio, numerosas manadas callejeras que compiten por la gloria observan un Ignobilis Ritus ([ver pág. 64](#)) al que llaman «Tomar Trofeos». Comenzando por los Vástagos y coterías más vulnerables del dominio, las manadas del Sabbat competidoras están tratando

de abrirse paso en la jerarquía vampírica del dominio matando, colecciónando espeluznantes pruebas de sus presas al hacerlo. Dependiendo de sus propios logros y estatus, y qué ritmo pretenda dar el Narrador a la historia, la coterie de los jugadores puede encontrarse siendo un objetivo pronto o puede descubrir los destrozados restos de coteries menos prestigiosas que revelen la presencia de invasores Cainitas. Ten en cuenta también el incipiente horror cuando la coterie destruye una manada y sólo entonces descubre que hay otras ahí fuera observando el mismo Ritus y persiguiendo los mismos objetivos.

EL ENEMIGO DE MI ENEMIGO: Buscar la gloria es parte de la experiencia del Sabbat, especialmente entre manadas jóvenes, y cualquier Vástago o coterie puede ser la presa de dos o más manadas que compiten por ser los ejecutores de su destrucción. Dado el temperamento de la Mano Negra, no hay garantías de que estos rivales no se vuelvan uno contra el otro para reclamar la presa. Aquí hay espacio para que una coterie astuta enfrente a manadas en competencia una contra otra o que gasten sus esfuerzos en sacar ventaja una a la otra. De nuevo, es también posible que la coterie lo joda todo y termine siendo rehén simultáneo de manadas rivales que buscan explotarla para sacar mayor provecho.

Corazones y mentes

En contraste con Sangre y fuego, los métodos de Corazones y mentes tratan de derribar la oposición al Sabbat al aturdir a quienes se enfrentan a él. La Espada de Caín no necesita necesariamente eliminar toda oposición, en cambio, puede forzar a los miembros de una Secta rival a rendirse, huir o incluso convertirse a la causa. Desde la perspectiva del Sabbat, ganarse los corazones y las mentes suele ser cuestión de iniciar una profecía que se cumple a sí misma al demostrar que las metodologías de otras Sectas son insuficientes.

Tras la destrucción (y segura Diablerie) de enemigos de alto perfil, el Sabbat se burla de las Tradiciones del dominio. Lo que antaño era un Elíseo y salón de eruditos se convierte en un Gran Guiñol de Autoridades Ritae. Los opulentos refugios de prestigiosos Vástagos se convierten en cubiles de placer comunales para que estridentes manadas los usen hasta que se

caldean demasiado y luego los abandonan, descartando todos los adornos del libertinaje. Los secuestreadores de la Mano Negra enfrentan a Chiquillos marginados contra sus Sires para que salden cuentas. La propia Mascarada se tensa hasta estar a punto de romperse, lo que atrae la atención de cazadores, algo que el Sabbat ignora hasta que parece demasiado tarde y todo el dominio sufre por las indiscreciones de los Cainitas, lo que el Sabbat usa como lección de por qué acobardarse en las sombras no es una coexistencia sostenible con los mortales.

EN CRÓNICAS

La violencia del Sabbat no siempre significa una crónica orientada a la acción, como pasaba con Sangre y fuego. Fiel al horror de los temas de **Vampiro**, la violencia puede tomar la forma de un asalto brutal, terroríficas ejecuciones y la persecución salvaje de objetivos marcados en lugar de un ejercicio táctico. Puede usarse como una descripción narrativa, como la humillación y ejecución de un Primogénito fugitivo, o una escena metafórica, como que un Obispo oficie un Banquete de Sangre en un antiguo matadero.

El propio combate se vuelve abrupto e incisivo, un teatro de lesiones y sufrimiento en lugar de estrategia y técnica. Las peleas duran tres turnos o menos (ver Tres turnos y fuera, **Vampiro: La Mascarada**, pág. 130), y la mayoría del daño viene de crear víctimas, ya sea a manos de un salvaje escuadrón o cuando los participantes de un ritual dejan malheridos a los Vástagos.

Involucrarse

UNIRSE O MORIR: Conforme el asedio avanza por la ciudad, los Vástagos supervivientes resisten contra un telón de fondo de aterradores Ritae. Experimentan la ruptura de dominios que antes valoraban, el sufrimiento o muerte de Piedras de Toque importantes para ellos. El Sabbat pretende romper la voluntad de Vástagos que se les enfrentarían o, incluso mejor, hacen trizas la Humanidad de un Vástago rival y lo introducen a sus propias Sendas de Iluminación, llevando a prestigiosos veteranos al favor del Padre Oscuro. En una historia o crónica con este enfoque, las pruebas a las que se sometan las relaciones entre los compañeros de coterie serán conflictos tan cautivadores como los enemigos externos de la Mano Negra, si no más.

LA RESISTENCIA: Con el Sabbat regodeándose en un reinado de terror, los vampiros astutos reconocerán lo que la Secta está tratando de hacer y caerán luchando; puede que organicen una gran resistencia. Recurriendo a la premisa de violencia «afilada» contra la Mano Negra, la coterie se une o forma una fuerza opositora, embosca a Cainitas, sabotea Ritae o engaña a cazadores mortales. Por supuesto, en respuesta, el Sabbat intensifica su campaña de brutalidad (la monstruosidad continuará hasta que mejore la moral) y para algunos vampiros surge la cuestión de soportar la miseria y defenderse o retirarse a un dominio que no esté en los estertores de un tormento. ¿O resisten los personajes jugadores al convertirse en monstruos mayores que la propia Espada de Caín?

PLANTAS DE MUERTE: El Sabbat necesita sangre, mucha sangre, especialmente durante una ebullición o una Cruzada. Aunque mucha de la fantasía del vampiro gira en torno a la propia Caza, satisfacer sus necesidades de tal forma en gran volumen puede ser ineficiente para la Mano Negra. Así, los procuradores Cainitas reúnen víctimas que sacien sed no-muerta, ya sea mediante Ritae formalizados como el Banquete de Sangre o como simple material de guerra deshumanizado. No es sorprendente que a menudo sea más fácil obtener tales recipientes de entre las comunidades con menos ventajas de la sociedad: un dilema moral para un individuo que se aferre a la Humanidad, pero algo que en absoluto preocupa a alguien que sigue una Senda. La coterie de los jugadores puede descubrir tal alijo (literalmente mortales encarcelados esperando a que los desangren) mientras investiga la actividad del Sabbat o durante una persecución activa de enemigos Sabbat. Estas «granjas de zumo» pueden adoptar muchas apariencias, desde una planta cárnica en ruinas donde un coyote sin escrúpulos abandona su cargoamento a un barrio chabolista de caravanas pobemente



iluminado poblado de nómadas y adictos, pasando por un hotel por horas junto al distrito financiero donde a los trabajadores sexuales les ha confiscado los pasaportes una *madame* cómplice. Esto puede descubrirse como prefacio a la violencia y dar oportunidad de hacer lo correcto, o puede aparecer en medio de la acción o tras esta, cuando una coterie persigue a una manada desmadrada.

Avivar la revolución

El Sabbat ha sido una Secta revolucionaria durante siglos y se puede argumentar que ha tenido más éxito que el propio Movimiento Anarquista. Con su mensaje de derribar la tiranía de los Antiguos y des trozar las anquilosadas reclamaciones de dominio y privilegio, la retórica del Sabbat, suena de hecho, muy semejante a la de los Anarquistas, al menos hasta que aparece el elemento quasi-religioso y apocalíptico.

Socavar la base ideológica de una Secta en un dominio comienza como algo pequeño y va creciendo a lo largo de años, cuando no décadas. Esta noche algún chupóptero de ojos desorbitados al que nadie ha

visto antes comienza a «simplemente hacer preguntas» sobre el ascenso al poder de una eminencia local y en cinco años es la Noche de los Cuchillos Largos para todos los de Octava Generación o inferior.

Los seductores del Sabbat suelen comenzar sus esfuerzos de conversión entre los marginados de la estructura social del dominio. Comienzan con un Anarquista solitario o un Autarca cansado de todo que les da acceso a una coterie olvidada, luego a un prestigioso salón o una Capilla gentrificada y antes de que los Vástagos locales lo sepan, hasta el último joven es un sedicioso y un hereje. Según las élites establecidas, por supuesto.

EN CRÓNICAS

Aunque la imagen propagandística del rebelde Cainita es un píromano cubierto de sangre, los proselitistas del Sabbat son capaces de muchos más matices de los que la fogosa revuelta abierta sugiere. Muchos Cainitas son grandes tentadores, especialmente aquéllos con Sendas que prometen la satisfacción del placer del poder. Los agitadores políticos encuentran audiencias para su disidencia incluso en los dominios más tradicionales. Uno siempre puede encontrar un oído amigo entre los jóvenes, ya sean Chiquillos desilusionados con Sires avariciosos o ingobernables Anarquistas que quieren tener acciones más decisivas de las que el Movimiento ofrece.

El método preferido por los rebeldes del Sabbat suele ser primero encontrar un terreno común basado en una sensación de injusticia que pueda sentir el posible simpatizante. Las zalamerías y la exposición de hipocresía de los privilegiados hacen más que las llamadas abiertas a la destrucción sin sentido y la Diablerie (al menos al principio). Los disidentes hábiles pueden alejar rápidamente a Vástagos impresionables a derribar a sus ídolos y cantar consignas del Sabbat sin saber que están defendiendo los ideales de la Mano Negra. Sólo entonces llega la oportunidad de jurar lealtad al Padre Oscuro y explorar los oscuros misterios de una Senda: después de que el posible recluta se haya convertido en un enemigo público del orden de su antigua Secta.

Involucrarse

JÓVENES RADICALES: En los muelles, en la parte sórdida del Coto y en los barrios de inmigrantes, alguien está incitando de nuevo a los Neonatos.

Estas cosas ocurren en ciclos, y normalmente es necesario que el Sheriff rompa algunos cráneos o el Barón haga algunas concesiones para que los muchachos se callen. Pero esta vez es distinto. A lo alto han llegado rumores de que están bebiendo sangre en extraños cálices y que uno de estos Neonatos, cuya Sire estaba cacareando sobre su férreo Vínculo de Sangre con él en el Elíseo el mes pasado, la estacó y se la bebió hasta dejarla seca. Ahora que hay una amenaza real, los Ancillae y Antiguos quieren llegar al fondo del asunto.

LA (DES)LEAL OPOSICIÓN: Los Vástagos que llevan mucho en la noche saben que el Sabbat opera como una mala hierba, ascendiendo entre las grietas de los dominios vecinos donde las aceras de hecho tienen grietas. Piensa en su inquietud entonces cuando uno de los suyos comienza con referencias casuales a lo que sólo puede considerarse herejía, lanzando calumnias sobre linajes de Clanes ¡e incluso pidiendo la expulsión del propio Barón! Y no está sólo jugando a sorprender a sus compañeros: resulta que tiene multitud de admiradores e incluso seguidores entre la chusma. Y ahora están hablando sobre reunir a ciertos mortales en campamentos para así no preocuparse en Cazarlos individualmente. ¿Cuándo ha pasado esto?

AMARANTO PROHIBIDO: El mayor crimen vampírico está de repente de moda, sin duda un signo de estos tiempos degenerados. Lo que originalmente parecía ser una epidemia de Neonatos idiotas poniendo a prueba los límites de aquello en lo que acababan de convertirse repentinamente ha pasado a ser una respuesta autoritaria a los problemas individuales entre todos los rangos de la sociedad vampírica. En unos pocos meses, la población vampírica del dominio ha menguado a la mitad, con dominios longevos de repente sin amo y el cruel grupo de Arpias convertido en una única y abotargada gran dama. La raíz de todo esto (dependiendo de a quién preguntes) es ese predicador hijo de puta del que todos los jóvenes chupópteros parecían irónicamente encandilados o esa Primogénita miserable que siempre se rodea de sombras. Ambos recitan poemas sobre «el propio odio del Dedo de Dios» y «tomar el sacramento sangriento de Caín». Algo está muy mal en el dominio y puede que nada sea capaz de detener la marea de Sangre del Corazón.



Infiltración y espionaje

Antes de las ebulliciones y asedios, antes de prender ningún fuego o arrastrar a ningún Antiguo por los colmillos, el Sabbat sabe que necesita información. O, más bien, diversos segmentos localizados de la Secta necesitan información sobre los dominios en los que se ocultan o los colindantes.

Dada la descentralización de la Mano Negra, no está garantizado que la información obtenida por medio de espías circule por la Secta. De hecho, es muy posible que, especialmente en dominios grandes o estratégicamente importantes, distintos espías del Sabbat se hayan infiltrado en la ciudad y no sean conscientes

de la presencia de los otros, y que den distinta información a distintos superiores, quienes pueden o no saber de la presencia de los agentes de los demás.

Este hecho ha creado un puesto emergente en el Sabbat, el de manada de espías mensajeros. Los Cainitas y manadas que se especializan en recopilar y distribuir información se están convirtiendo rápidamente en algunos de los activos más valorados de la Secta. Saber que los movimientos de las demás Sectas ha ayudado a las contramaniobras del Sabbat y a mantener un entente en dominios como Madrid, ha permitido que el Sabbat gane reductos bálticos conforme se introduce en territorio de la Torre de Marfil desde hace mucho tiempo, como Riga. Así, entregar información crítica

hará que un Cainita sea bien recibido por los estrategas del Sabbat; y eliminar a estos mensajeros espías es un logro de prestigio para los Vástagos de otras Sectas.

Los Narradores pueden decidir cuánto jugar con los tropos del género, desde un «*thriller* de espías» cargado de espionaje con influencias de John Le Carré hasta un relato de lealtades callejeras y traiciones oportunistas. Las Sectas pueden cernirse amenazadoras como instituciones ideológicas o pueden pasar a un segundo plano conforme la fuerza de las relaciones entre los vampiros principales se pone en duda.

EN CRÓNICAS

Entre los no-muertos, la información es siempre un lujo. Incluso en dominios sin amenazas externas, la Lucha Eterna asegura que algunos Vástagos siempre actúen unos contra otros. Los espías del Sabbat complican esto, ya que pueden estar recopilando información para la Espada de Caín con la que atacar al dominio, o pueden estar llevando a cabo campañas de desinformación y de destapar escándalos en las que usan los conflictos internos para mantener débil al dominio, al enfatizar las disputas de los Vástagos entre sí.

Cualquier vampiro podría ser un informador o un agente activo. El delegado sindicalista Brujah sabe a quién está tratando de colar en la ciudad la Arpía Toreador en ese vuelo de Lufthansa y pasa esa información al Arzobispo de Miami. El promotor vampírico de un club de San Luis sobrevivió a un asalto de cazadores y desde entonces se refugia en Kansas City, donde compra la protección de los Cainitas de allí con información sobre la actividad de la SAD. El lacayo del Sheriff del sur de Londres es un Nodista en secreto que pasa información a un Sacerdote de manada de Marsella.

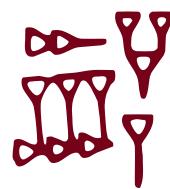
Por supuesto, como se mencionaba antes, el miedo a los espías del Sabbat es una amenaza mayor que los propios espías; a los cuales no hay que tomar a la ligera. De una forma extraña, este estado elevado de ansiedad ayuda al Sabbat, ya que las demás Sectas temen tanto estar llenas de infiltrados que dedican gran parte de sus esfuerzos a investigar cada rumor, lo que las enrlea en sospechas y recriminaciones. Al mismo tiempo, una vez que un verdadero espía llama la atención, es probable que sólo sea cuestión de tiempo antes de que realmente lo descubran o que decida acabar en un estallido de cruenta gloria.

Esto es una espada de doble filo para las coterie de los personajes jugadores. Una serie de historias en una crónica podría bien estar dedicada a erradicar y terminar por destruir a infiltrados del Sabbat, mientras que el mismo número de historias subsiguientes podría dedicarse a exonerarse a sí mismos cuando un rival prestigioso (¿un peón del Sabbat él mismo?) les acusa de simpatizar con la Mano Negra. La danza infinita de sospechas y absoluciones puede conformar una crónica llena de suspense.

Involucrarse

LOS COMPRADORES DE FAVORES: Una coterie que busca causar sensación en el dominio ha estado acumulando deudas de prestación de diversos Vástagos, y ha demostrado tener muchos recursos a la hora de hacerlo. Todo ha pasado tan rápido que nadie se ha dado cuenta, pero ahora la élite social está con el alma en vilo al haber intercambiado unos los trapos sucios de los otros por ganancias a corto plazo. La coterie que ha acumulado todos los favores es, de hecho, una manada del Sabbat, algo de lo que se percata la coterie cuando la descubre preparándose para un Abrazo en masa. El plan de la manada es revelar todos los favores que ha adquirido en el Elíseo para enfrentar a unos Vástagos contra otros con la revelación de todas las maliciosas maquinaciones y *vendettas* personales que están llevando a cabo vampiros individuales y luego arrasar el dominio con Cabezalpas una vez los vampiros locales se hayan vuelto unos contra otros para quejarse.

DOBLAR AL TRIPLE AGENTE: Alguien cercano a la coterie resulta ser un informador del Sabbat. Pero cuando la coterie le sigue para encontrarse con su contacto, reconocen a éste como un Vástago de alto rango de un dominio vecino. Esto significa que el aliado de la coterie es un agente doble o que su contacto es el agente doble o un agente triple... resulta que no está tan claro como una pistola aún caliente.



Elemento argumental: Estructuras narrativas

Como antagonista, el Sabbat se cruzará en el camino de los jugadores de diversas formas. La más obvia es, por supuesto, un conflicto abierto, pero como contrapartida versátil, el Sabbat es más que la sangre y el fuego con los que sus rivales les pintan. Siempre serán el antagonista, pero ese antagonismo es la sustancia de gran cantidad de profundidad narrativa.

Acción creciente

El Sabbat puede actuar de forma insidiosa o puede anunciar su llegada a un dominio con toda una Cruzada. Sin importar cómo se involucre la Mano Negra en el dominio, los personajes jugadores deberían tener la oportunidad de exponer sus esfuerzos y quizás incluso detenerla antes de que desate un infierno.

La Espada de Caín puede crear de un palazo en la cabeza a tropas de choque en el dominio de la coterie. Los rumores llegan a la red de cotilleos de los vampiros y sus contactos hacen llegar noticias cruciales a vampiros que podrían ser capaces de hacer algo sobre la inminente llegada de la Mano Negra. El dominio experimenta una creciente paranoia, temeroso del enemigo a sus puertas, y los Vástagos nuevos o poco familiares sienten el peso nada sutil de la sospecha. El Elíseo se convierte en un asunto tenso, ya que se ponen en duda las lealtades y rencores duraderos vuelven a disputarse en frente del dominio allí reunido.

El Sabbat también podría establecer una operación de Corazones y mentes (ver más atrás) para tratar de atraer a los Vástagos jóvenes y marginados contra la injusticia de la Camarilla o una presencia Anarquista que no es tan igualitaria como pretende. La Guerra de las Edades puede caldearse, avivada por la Mano Negra en un esfuerzo por desestabilizar facciones vampíricas que de otra forma existirían en un estado de conciencia mutua.

Un Sabbat fortalecido puede realizar Ritae en el dominio de una coterie, lo que despierta en sus

miembros un fervor justiciero y aterroriza a la población mortal mientras alguien en el lugar correcto en el momento correcto es testigo de todo. ¿Tratan de ponerle fin o se lo dejan a quienes saben que son vampiros más capaces?

La violencia, el sello del Sabbat, tiene lugar en estallidos diferenciados, ya sean descubrir el horrible trato a los mortales o una fosa ahora vacía pero reveladora de un Abrazo en masa y sus espeluznantes restos. Hay pequeñas pero espantosas escaramuzas, quizás entre los residentes del dominio e intrusos del Sabbat, o entre facciones de vampiros que llevaban mucho en malos términos, al bullir la tensión en el dominio. En cualquier caso, correrá la sangre y lo hará cada vez más.

Narrar acción creciente

A menos que la crónica comience *in media res*, una buena estructura narrativa proporciona una tensión creciente conforme los personajes jugadores descubren que el Sabbat está presente o pronto lo estará. Una progresión narrativa lógica comienza con los bandos desconocidos, pasando a la comprensión de que el Sabbat está activo en el dominio conforme las evidencias de su presencia aumentan. Conforme la acción aumenta, surgen conflictos y los jugadores de la coterie pueden interactuar con vampiros individuales de una manada entrometida y quizás descubrir la Senda de Iluminación predominante dentro de ésta. Un miembro longevo del dominio podría cambiar de bando o ser un agente doble oculto, y los personajes jugadores podrían ser cruciales para descubrirlo. También surge algún indicativo de los objetivos de la Mano Negra que recompensa a los jugadores con conocimiento por sus investigaciones y permite a los jugadores planear cómo (o siquiera si...) frustrar los planes de la manada. También tiene lugar alguna clase de conflicto evidente, que abre el apetito de los jugadores para el enfrentamiento final por llegar, y estos conflictos tempranos no necesitan ser sólo violencia física. Es importante que los jugadores vean al Sabbat no sólo como enemigos a los que derrotar, sino como rivales inteligentes, aunque alienígenas, con los que se puede negociar de forma social y a los que enfrentarse mentalmente.



Saborea la acción creciente. Es donde se establece el tono de todo el conflicto, recompensa el ingenio de los jugadores y su capacidad para resolver problemas y también permite que un Narrador hábil disponga una red de secretos. El Sabbat no es una Secta monótona; hay mucho sobre con exactamente qué cara del Sabbat se encontrará la coterie que puede aflorar durante el aumento de la tensión.

Desarrollos de ejemplo

- El Sabbat busca derribar a un Príncipe, Barón o alguna otra figura de autoridad en riesgo, o desestabilizar el dominio de alguna otra forma, ya sea para reclamar sus recursos o para mostrar la debilidad de una Secta rival.
- Una célula durmiente, que no se sabe que pertenece al Sabbat, sobre la que no dejan de crecer las

LAS SENDAS DESDE FUERA

¿Cuánto sabe la gente que no es del Sabbat de las Sendas de Iluminación del Sabbat?

Es una pregunta excelente, una sobre la que querrás tomar algunas decisiones en base al tipo de crónica que quieras dirigir. En general, asume que los Vástagos fuera de la Secta saben, de hecho, muy poco sobre el Sabbat, menos aún que siquiera existe el concepto de las Sendas de Iluminación. Los Vástagos al tanto de las costumbres del Sabbat pueden saber que existen, conocer algunas de sus características e incluso algunas de ellas por el nombre.

Los Vástagos que se han enfrentado a Cainitas en conflictos podrían conocer mejor algunas de las actitudes de las Sendas como «*Dar un palazo en la cabeza a todo un burdel?* Parece que podría ser cosa de un culto de los Cátaros» o «*Estos símbolos y cenizas indican que han Diabolizado de forma ritual al Antiguo,* probablemente estemos lidiando con la Senda de Caín». De nuevo, tal información podría ser imperfecta, parcial o directamente incorrecta: «*Estos símbolos y cenizas implican que han Diabolizado al Antiguo.* Probablemente estamos lidiando con la Senda del Poder de la Noche». Después de todo, el Sabbat no es especialmente efusivo a la hora de compartir detalles sobre sus prácticas como culto con los foráneos y obtener información sobre el enemigo puede ser una de las principales actividades de la crónica.

Como Narrador, decide de antemano cuánta información sobre la Secta te gustaría revelar cuando el grupo considere los Preceptos de la crónica y estés trabajando en los temas de la misma. Podrías querer revelar los dogmas de la Secta como parte del incipiente horror de la crónica, o tal vez desear sumir a la coterie en una guerra caliente con antagonistas a los que podrían aprender rápidamente cómo oponerse y explotar.

sospechas entre los Vástagos del dominio, se ve forzada a tomar acciones.

- Espías del Sabbat están poniendo a prueba el dominio y buscando forzar a nuevos reclutas a la Guerra de la Gehenna.

Conflictos abiertos

En el conflicto abierto, el Sabbat no sólo se revela, sino que actúa con su lengua materna: la violencia catastrófica.

Las historias que muestran la Guerra de la Gehenna probablemente tienen gran cantidad de conflicto físico entre vampiros, ya que los Cainitas de la Mano Negra tratan de destruir a los Antediluvianos y a cualquiera que vean como esbirros de esos aborrecidos Ancianos. Esto puede fácilmente incluir a Vástagos de cualquier otra Secta, ya que el Sabbat no es muy exigente con los daños colaterales y los vampiros de la Mano Negra no necesitan ser participantes inmediatos de un conflicto abierto de la Guerra de la Gehenna. Los Vástagos pueden estar destrozando cultos de sangre, saboteando refugios o llevándose a aspirantes a recipientes del frente bélico para que así la Espada de Caín muera de hambre. Ya realicen asaltos de tipo guerrilla a través de la taiga euroasiática o combatan por impedir que los fanáticos de la Mano Negra asalten el refugio de un Autarca de Sangre potente, el conflicto abierto puede tener lugar en cualquier parte y está ligado a los objetivos directos de la Secta o la manada concreta.

El conflicto abierto con el Sabbat también puede relacionarse con choques de dominio y no con el conflicto central de la Guerra de la Gehenna. Las Cruzadas para tomar dominios de Sectas establecidas tienen lugar cada noche. Incluso algo tan a pequeña escala como aplastar a una única manada en un dominio por lo demás estable puede proporcionar un pico de horrible violencia en un dominio normalmente conocido por sus intrigas y devastadora conversación social.

No es necesario que el Sabbat sea siempre el atacante. Puede verse atrapado entre un frente de la Guerra de la Gehenna y una coterie diligente que lo ha rastreado a los terrenos yermos ibéricos. Puede necesitar mantener un piso franco en Nueva York mientras una manada aliada se abre camino desde Miami.

Narrar un conflicto abierto

El conflicto abierto es donde la mierda empieza a salpicar. Es donde tiene lugar la mayor «acción» tradicional, para los jugadores que disfrutan de ese aspecto del juego, con combate y Disciplinas y todas las demás manifestaciones evidentes de vampiros

pateándose los culos unos a otros en lugares interesantes. Los Narradores hábiles pueden urdir conflictos abiertos ligados a otras interacciones con el Sabbat, de forma que se logre un ritmo emocionante que alterne entre guerra fría y caliente.

Inevitablemente, el Sabbat *quiere algo*. No lucha por luchar, la Mano Negra quiere fervientemente llevar la lucha a los Antediluvianos, y las guerras de territorio menores no tienen importancia a menos que ayuden en esa empresa. Dicho esto, puede que no siempre sea obvio lo que quiere la Secta, y entenderlo ayuda a dar contexto a un conflicto abierto. El Sabbat no son criaturas voraces; escogen sus batallas con un propósito.

Desarrollos de ejemplo

- El Sabbat asalta el dominio, expulsando o Diabolizando a los Vástagos vulnerables que no tienen las conexiones o habilidades para protegerse.
- Una partida de guerra del Sabbat arrasa el dominio, exaltándose en un frenesí de sangre y fuego de camino al frente de la Guerra de la Gehenna o una valorada Diablerie y «convirtiendo» a nuevos reclutas que llevar con ella.
- Una manada veterana regresa del frente de la Guerra de la Gehenna, su sed de sangre avivada por el conflicto, y pierde los estribos en el dominio.
- Los Cainitas agravan una vieja rencilla entre las facciones vampíricas de un dominio y se unen a la refriega cuando «la corrupción de los Antediluvianos» lleva las tensiones entre Vástagos a un punto de no retorno.

Tentación

Los Vástagos que lidian con el Sabbat pueden sorprenderse de lo lúcida e incluso seductora que puede ser la Mano Negra. En el núcleo de la filosofía del Sabbat yace la libertad: libertad de la opresión de los Antiguos, de la Lucha Eterna, de la explotación y las dinámicas de poder anacrónicas; libertad de las nociones mortales de culpa y Humanidad. «No es un culto a la muerte, es un *ejército revolucionario*». Todo eso puede ser atractivo para un joven Vástago Abrazado en una servidumbre neofeudal o una coterie en los márgenes de la política de bandas del poder Anarquista predominante.

Hasta que uno ve la brutalidad del Sabbat o examina directamente su filosofía, todo suena bien. Y puede suponer una dinámica social singular en un dominio con sus propios problemas. La inestabilidad de Los Ángeles, la purga de Londres y el levantamiento de Berlín afligen a los Vástagos que moran allí, así que no es una sorpresa encontrar vampiros (jóvenes, especialmente) dispuestos a escuchar alternativas.

Pero las palabras zalameras de la Espada de Caín no nacen de la verdad de sus dominios. Para cuando se ha engatusado a un Neonato para que se una a la Mano Negra, la verdad sale a la luz, comienza el lavado de cerebro, empiezan los abusos y la marea de violencia asesina ya lo ha atrapado.

Aun así, tal y como otros vampiros lo ven, hay un atractivo ineludible en la promesa que el Sabbat hace al reclutar o cuando socava dominios. Un Vástago tambaleándose en el borde entre lo malo conocido y la promesa de una justificada libertad experimenta un conflicto interno y externo que puede resultar ser el choque personal más profundo. Y las Sendas de Iluminación, que sobornan o satisfacen a la Bestia de diversas formas, pueden demostrar ser un respiro (uno espantoso e ilusorio) para lo que se percibe como una eternidad ocultándose de ella.

Narrar la tentación

La tentación es una oportunidad para narrar contrastes. El Sabbat mentirá sin reparos para convencer a otros vampiros de que se unan a la Secta, lo que da una gran oportunidad de conflicto social, subterfugio y búsqueda de datos. Por supuesto, simplemente ser visto conversando con la Mano Negra puede cavar una tumba social para los personajes jugadores de la que pueden tardar en salir.

Los propios personajes no necesitan ser los tentados por el Sabbat. Quizás un compañero es cortejado por la Mano Negra o una Piedra de Toque mortal es Abrazada en la Secta y debe ser «rescatabada» para tener alguna oportunidad de redención. O puede que un Vástago de alto rango del dominio se haya dejado llevar por el fervor de la Guerra de la Gehenna dejando un vacío de poder y liberado una esfera de influencia antes reclamada.

Como Narrador, asegúrate de manejar la tentación con cuidado. Una conversación filosófica entre

un Cainita de la Senda de los Cátaros y un personaje jugador sobre lo similares que son sus perspectivas debería interpretarse para expresar una repulsión incipiente (la cual puede estar precedida de una fuerte simpatía...). Realmente no estás tratando de empujar a los jugadores a la Secta de los antagonistas.

Desarrollos de ejemplo

- Un desertor del Sabbat (quizás un Cabezapala que no tuvo elección en su Abrazo o un viejo converso desilusionado) busca dejar la Secta al darse cuenta del horror de la Cruzada del Sabbat pero, ¿puede confiar en él la coterie? ¿Le queda suficiente Humanidad para redimirse?
- Un insidioso diplomático Sabbat quiere ayuda «sólo esta vez» en una estrategia que parece ofrecer a todo el mundo algo que quiere.
- Un Vástago se encuentra con un miembro de su familia mortal, ahora un Cainita del Sabbat, y la tragedia personal sucede a este catastrófico reencuentro.

El enemigo de mi enemigo

La política hace extraños compañeros de cama y la política vampírica no es distinta. Pueden surgir situaciones en las que la coterie simplemente tenga que cooperar con una manada del Sabbat para oponerse a una amenaza aún mayor. Un Lupino en frenesí puede estar amenazando el territorio de Caza de la coterie perseguido por una manada nómada o un Arconte autoritario puede estar investigando la presencia de manadas de la Mano Negra con tanto celo que una coterie Anarquista se ve atrapada en el fuego cruzado. O el Sabbat está dando caza a un poderoso desertor y la coterie ve la oportunidad de resolver dos problemas con una rápida respuesta, usando a uno para llegar al otro antes de dar un golpe de gracia.

Ten en cuenta también que las Sectas no son molitos, y que la Lucha Eterna podría tener un tercer componente en el dominio, como el tenso «entendimiento» a tres bandas en Tánger. A nadie le gusta, pero nadie es tan estúpido como para perturbar ese delicado equilibrio, y por ello el acuerdo se mantiene cada noche... hasta que deje de hacerlo.

Dado el fanatismo del Sabbat, que la Mano Negra se volverá contra la coterie es cuestión de cuándo, no de si lo hará; pero mucho puede pasar mientras tanto.

Narrar el enemigo de mi enemigo

La función de este conflicto es hacer que los jugadores se cuestionen sus prioridades. Cuando se enfrentan con la presencia del Sabbat y algo que es, de hecho, una amenaza existencial, ¿qué hacen los jugadores? El conflicto es siempre más interesante cuando requiere tomar decisiones en lugar de seguir una oposición pre-definida (ver Triángulos de conflictos, más adelante).

Como con Tentación, la intención no es arrojar a la coterie a los brazos del Sabbat. El resultado más probable de una breve alianza es que el Sabbat se vuelva de todas formas contra los personajes jugadores cuando estén agotados tras un conflicto significativo, así que la tensión engendrada por esta

narrativa en concreto construye una sensación de suspense y paranoia. ¿Es el tercer bando realmente la mayor amenaza? ¿Qué cree la manada del Sabbat?

Desarrollos de ejemplo

- Un Sabbat siendo cazado por una agencia de la Segunda Inquisición pone un pacto con el diablo sobre la mesa: ayudar a la Mano Negra, ponerse de parte de los cazadores o sufrir el «¿menor?» de los males al no tomar partido por ninguno y soportar las consecuencias.
- Una destrozada manada del Sabbat entra en la ciudad haciéndola trizas. Es fácil lidiar con ella pero, ¿de qué está huyendo?
- Una célula durmiente que no se sabe que pertenece al Sabbat sigue atrayendo las sospechas hasta que los Vástagos del dominio se ven obligados a tomar medidas.



Elemento argumental: Conflictos triangulares

El talento del estratega es identificar el punto decisivo y concentrar todo en él, eliminando las fuerzas de los frentes secundarios e ignorando los objetivos inferiores.

— CARL VON CLAUSEWITZ

En cierto momento, un Narrador podría querer una crónica con un conflicto más complejo que simplemente «la coterie contra el Sabbat» y las crónicas que posicionan facciones en un conflicto con múltiples facetas tienen un rico potencial. El conflicto es siempre más interesante cuando implica tomar una decisión, o incluso determinar quién entre una serie de posibles antagonistas es el verdadero enemigo, y si se puede llegar a un acuerdo de oportunidad o no.

Como Narrador, establecer un conflicto triangular requiere que los jugadores tomen decisiones difíciles, decidan qué alianzas hacer y si honrarlas o no (por supuesto, sus «aliados» también pueden renegar de los acuerdos...). Estas decisiones pueden y deben poner a prueba las Convicciones de cada jugador e iniciar la clase de dilemas morales con los que tanto medran las historias de **Vampiro**. En un mundo en el que todas las elecciones tienen consecuencias, tener que escoger a qué monstruos apoyar o ignorar tiene su propio peso en la identidad de un Vástago.

Sectas rivales

El conflicto entre Sectas es capital en **Vampiro**. Quizás una corte de la Camarilla y un dominio Anarquista están lo bastante cerca para que una manada Sabbat astuta escenifique asaltos relámpago contra uno mientras se hacen pasar por vampiros del otro. Provoca suficiente conflicto y ambos dominios podrían ir a la guerra, dejando que la Mano Negra

tenga por objetivo a la Secta vencedora una vez que la otra haya sido derrotada.

Tales engaños pueden funcionar en ambos sentidos, por supuesto. Quizás una coterie Anarquista ve una oportunidad de socavar un dominio de la Camarilla cerca de un frente de la Guerra de la Gehenna, organizando operaciones de falsa bandera que pretenden empujar a Camarilla y Cainitas a un conflicto abierto, con la coterie lista para hacerse con el territorio mientras sus rivales se hacen pedazos uno al otro.

O quizás el dominio de la crónica cuenta con los Hécata como elemento por determinar y que podría ofrecer una alianza a un dominio Anarquista que está siendo amenazado por una Cruzada del Sabbat. Pero, ¿qué quieren a cambio los Vástagos-Diablo? ¿Y van a hacer la misma oferta de alianza a la Espada de Caín?

Jugar con fuego: La Segunda Inquisición

Pero el triángulo más peligroso y arriesgado es el que implica al Sabbat, cazadores de vampiros mortales y una o más Sectas. Muchos vampiros, independientemente de su afiliación, creen que esta nueva era de inquisición fue el resultado de que la Camarilla tratase de usar a cazadores mortales contra sus enemigos y fracasase en el intento. Tras ello, ahora cada Secta aviva un creciente miedo por este renovado tiempo de la inquisición.

Aquí es donde se llega a un pacto con el diablo. Si los cazadores mortales han sido alertados de la presencia de vampiros en la localización de la coterie, podría corresponder a Vástagos de diversas afiliaciones hacer a un lado sus diferencias el tiempo suficiente para lidiar con el asunto. Alternativamente, en un dominio Anarquista o Camarilla, quizás los vampiros locales se han involucrado en un esfuerzo con éxito para ocultarse de los cazadores pero éste se ve en riesgo debido al surgimiento de manadas Sabbat que han entrado en el dominio con total (y cruenta) desconsideración por la Mascarada.

En tales crónicas, la coterie de los jugadores podría tratar de dirigir a los cazadores al conflicto con el Sabbat o atraer a éste para que ataque a los cazadores. O quizás es una finta del Sabbat en primer lugar: atraer a los

cazadores al dominio y retirarse subrepticiamente para agotar los recursos (y a los vampiros) de la Secta local.

Los peligros son terriblemente altos en cualquier caso, pero a menos que uno de los grupos de enemigos sea eliminado del tablero, los jugadores se arriesgan a verse atrapados entre sus más peligrosos enemigos. Como pueden atestiguar los Vástagos de Viena, ya sean los cazadores en cuestión un pequeño grupo de mortales bien informados o un departamento equipado y subvencionado por una autoridad política, todo lo necesario para hacer trizas la Mascarada y atraer atención indeseada al dominio es un Sabbat demasiado fanático.

Elemento temático: Inhumanidades

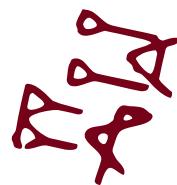
El Sabbat elige deliberadamente alienarse tanto de mortales como de Vástagos de otras Sectas. Aunque aún parecen (en general) humanoides en aspecto, estos vampiros deberían destacar como claramente ajenos en distintos grados cuando los personajes jugadores entran en contacto con ellos. Algunos ejemplos:

- Los vampiros del Sabbat se mueven en conjunto de forma extraña, como si anticipasen unos los movimientos de los otros, y la manada se comporta menos como un grupo de gente desplazándose por el entorno real y más como una manada de lobos o un cardumen de tiburones. Acechan y se agrupan, pero extrañamente evitan el contacto real unos con otros, eludiendo la presencia espacial de los demás en una expresión casi líquida de apartarse del camino de los demás el momento antes de que otro ocupe el espacio que uno abandonó hace un instante. Pueden apropiarse de los gestos de otras criaturas, como los estiramientos lánguidos de un gato o los acicalamientos de un simio.
- Los rasgos físicos individuales se alejan drásticamente de la norma de los humanos mortales. Un vampiro del Sabbat podría no tener blanco de los ojos, o tener dos filas de dientes o articulaciones que pueden salirse del sitio y recolocarse mientras anda. En general, aún tienen siluetas normales,

pero algo perturbador se abre paso a su presencia física. Una manada puede compartir una única característica inquietante, de forma que se convierte en un horror colectivo, o la manada puede ser un conjunto variopinto de rarezas individuales.

- Cómo se relacionan y comunican los vampiros del Sabbat unos con otros no se ajusta a las normas de mortales o Vástagos. Los miembros de las manadas suelen piar, croar, ladrar o aullarse unos a otros en lugar de usar palabras. Pueden mancharse unos a otros de sangre para demostrar afecto o visualizar su jerarquía. Pueden cerrar los ojos y sentir su entorno por el olfato o el oído, evitando tropezar unos con otros con pistas no táctiles.
- Los Cainitas exhiben algunos comportamientos mortales de forma extrema mientras otros están ausentes, como hablar unos por encima de otros ignorando las interrupciones o permanecer en absoluto silencio en deferencia a un miembro superior de la manada.
- Quizás dando origen a mitos arcaicos sobre vampiros, el Sabbat puede obsesionarse con alguna acción física en un lugar concreto, como no dejar quieto un picaporte, agarrar moscas en pleno vuelo o tentar al daño al pasar la mano sobre una llama repetidamente. Pueden romper un único panel de cristal de cada ventana, arrancar las solapas de la chaqueta de un compañero de manada o cortar papel a tiras y pasarlo por la llama de la vela de un compañero de manada. Hagan lo que hagan, expresa la impresión de que, aunque pequeña, la acción significa algo para ellos y la coterie es simplemente incapaz de discernir el qué.

Naturalmente, aquellos Sabbat con un enfoque más social son mejores a la hora de parecer normales (al menos dentro de sociedades de bebedores de sangre nocturnos no-muertos), pero para la mayor parte de la Secta, la diferencia observable es que lo que ayuda a hacer del Sabbat memorable y terrible. Acéptalo.



Elemento temático: La manada Caza como uno

Dada la desindividuación del Sabbat y el hecho de que muchos de sus Cainitas están tras las líneas enemigas o encubiertos en dominios enemigos, la alimentación individual es tanto ineficiente como un gran riesgo que atrae atención indeseada. Por ello, los Narradores deberían adoptar un único tipo de Depredador que se amolde a los hábitos de acecho de toda la manada. La propia manada Caza como una entidad única, lo que afecta a los métodos del tipo de Depredador; algo que debería ser observable por una coterie que conozca las prácticas alimenticias de los vampiros.

En términos de funciones argumentales, esto sirve a distintos propósitos. Primero, permite a la coterie de los jugadores observar la Caza en acción o reunir pistas tras ella que le avisen del hecho de que un grupo de vampiros no sólo está presente en el dominio, sino también Cazando de una forma que bien puede resultar antitética a sus propias preferencias. Segundo, concede a la manada una sensación adicional de identidad (grupal), que subraya su desindividuación. Tercero, proporciona una oportunidad para enfatizar ciertas creencias esotéricas sobre el Sabbat por medio del tipo de Depredador y la personalidad colectiva distintiva de la manada.

Más información sobre los tipos de Depredador en **Vampiro: La Mascarada** pág. 175-178.

Elemento de ambientación: Refugios del Sabbat

Al estar siempre en movimiento, el Sabbat en general hace poco uso de refugios establecidos. De hecho, los Cainitas rara vez dedican muchos esfuerzos a mantener refugios en absoluto, más allá de los dominios en entente o acuerdo (ver pág. 107).

Esto se debe tanto a pragmatismo como a negar claramente el materialismo de los mortales. Cuando el culto exige que uno se movilice para oponerse al despertar de dioses de la Sangre, los artificios y la propiedad personal son más cargas que beneficios.

Más que ninguna otra cosa, los refugios de los Cainitas de la Mano Negra tienen casi siempre un aire de prisa, de ser temporales. En la práctica, el Sabbat simplemente *toma* refugios: si encuentra un lugar donde quiere estar, se queda allí y si es capaz de saciar su Ansia mientras reclama un lugar donde dormir ese día, mejor. Ya aterrorice a gentrificadores urbanos y se establezca en su bloque, trate de pasar desapercibido en una habitación de hotel en una planta que está siendo renovada muy lentamente o se atiborre de Vitae animal de baja calidad en una granja en un páramo de camino al frente de la Guerra de la Gehenna, el Sabbat siempre tiende a considerar los refugios como desecharables.

Naturalmente, esto afecta a la forma en que los personajes jugadores podrían encontrar un refugio del Sabbat:

- En un dominio en un entente, la coterie investiga el refugio del Obispo, un antes opulento ático en un extraño estado de abandono y miseria. Una gruesa capa de polvo cubre buena parte del espacio habitable, mientras que el dormitorio parece haber estado habitado por animales salvajes, con sangre salpicando muchas de las superficies de la habitación y toallas bordadas pegadas con celo apresuradamente sobre las ventanas sirviendo como improvisadas cortinas que bloqueen la luz. Fotos de los residentes originales ahora muertos aún reposan en las estanterías y cuelgan de las paredes.
- La desprestigiada bodega fuera de la calle principal se ha convertido en una auténtica telaraña y de cuando en cuando una mosca mortal tropieza con la tienda. Las ventanas están parcialmente tapiadas, pero no lo suficiente para decir que está definitivamente cerrada; los fluorescentes parpadean dando un efecto antiséptico que oculta la suciedad y la comida echada a perder. Como extra, en ocasiones las estanterías proporcionan un ingrediente alquímico, como veneno para ratas, polvos blanqueadores o larvas frescas escarbando por lo que en otro tiempo



fue fruta. El calendario de páginas arrancables en el mostrador muestra que la última vez que alguien le prestó atención fue hace nueve días.

- Un edificio de metal corrugado en un trozo solitario de la autopista parece que fue construido rápidamente e igual de rápidamente abandonado. Hay toda clase de mierda extraña en ese lugar que no tiene sentido: dos tercios de un aeroplano ligero Piper Cub mugriente ensamblado el siglo pasado, un puñado de chismes de hormigón para jardín que comparten un motivo vagamente religioso, una piscina de plástico para niños que parece haber contenido lagartos o serpientes en algún momento, un reproductor de CD aún conectado con una solitaria canción *newwave* aún repitiéndose infinitamente. Cosas que nadie querría llevarse si estuviera huyendo, pero que obviamente tienen

algún significado para él mientras esté ahí. Espera un segundo, ¿está aún ahí?

Refugios comunales

Las dinámicas sociales del Sabbat significan que la mayoría de Cainitas pasan la mayor parte de su tiempo con su manada. Que ésta funcione como mecanismo de protección tanto como unidad espiritual se traduce en la práctica Sabbat de los refugios comunales. ¿Por qué gastar esfuerzos yendo del lugar donde descansan unos adonde lo hacen otros cuando la manada podría sumirse en su sueño diurno junta cada noche y matar a cualquier que acuda allí al creer que ha encontrado un lugar donde «un vampiro» podría recluirse? De hecho, aunque no existan datos, es probable que la mayoría de refugios Sabbat sean refugios comunales.

Esto puede ser especialmente aterrador si lo descubren las coterías ajenas al Sabbat. Sobre todo en las culturas y sociedades más individuales que valoran las expresiones de estética de Clan, un refugio es algo muy personal. Los refugios comunales destruyen esa noción y encima de eso son lugares inmediatamente peligrosos porque son nidos de fanáticos sedientos de sangre que probablemente no invitaron al Vástago a su hogar...

Formas en las que una coterie podría descubrir un refugio de manada:

- Al perseguir una amenaza que no saben que es una manada del Sabbat, la coterie descubre evidencias de okupas en las oficinas de un centro recreativo en ruinas en el centro de la ciudad. Pesados archivadores bloquean la mayoría de puertas, paneles de yeso baratos tienen agujeros con forma de persona y hay una serie de sacos de dormir estilo momia enrollados por todas partes, algunos de ellos con grandes cantidades de porquería de un olor extraño en ellos. El edificio está claramente abandonado, pero mientras buscan, oyen un balón de baloncesto botando en la cancha al otro lado del salón, como si alguien estuviera jugando.
- La coterie ha seguido a caóticos vagabundos a lo que parece un refugio administrado por la iglesia. Una manada del Sabbat con gusto por lo amanerado y lo blasfemo se lo ha arrebata do a la iglesia. Los adornos religiosos han sido deliberadamente rotos, invertidos o profanados; la sangre acumulada en un cuenco sacramental tiene una capa de mierda coagulada por encima y huellas de manos marrón rojizo manchan montones de literatura religiosa impresa. Deleitándose en una burla del papel del vicario, el Sacerdote y su manada tratan el lugar sagrado con toda la reverencia de una parada de autobús llena de ganado borracho en plena noche. ¿Adónde ha ido la gente a la que seguía la coterie?
- Todo el mundo sabe que no hay que ir al parque, especialmente después de que anochezca. Las leyendas urbanas han creado peligrosas fantasías al respecto desde que la mitad de los padres del barrio eran niños: un asesino vive en el cobertizo; las bandas hacen sus iniciaciones más allá de sendero

para bicis; un caimán se escapó del zoo y anidó en el estanque de los patos; el parque infantil está lleno de cristales rotos y el equipo está oxidado y roto; la policía encontró un cuerpo allí, justo tras las mesas de picnic donde los árboles comienzan a espesarse. Honestamente, cualquiera de ellas sería preferible a la verdad: hay una manada de monstros allí, durmiendo bajo la tierra cuando el sol sale y arrojando los huesos de sus víctimas donde la arboleda se espesa más.

Técnica narrativa: Paranoia y pistas falsas

Parte de la utilidad del Sabbat viene del hecho de que el miedo al mismo suele ser tan efectivo como su presencia real y en confrontación. Al dejar caer pistas que señalen hacia la presencia del Sabbat en lugar de pruebas evidentes de una presencia real del Sabbat, el Narrador puede hacer uso de elementos emocionantes y llenos de suspense en la crónica que pueden desarrollarse de cualquier forma que elija, desde un hervidero político a sangre en las calles.

Esto no necesita ser siempre una situación de clara deserción de una Secta en favor de otra. El miedo es una emoción poderosa y avivarlo en los Vástagos de un dominio que no pertenezca al Sabbat hace mucho para darse cuenta del papel del Sabbat como contraste a los personajes jugadores. También ayuda a darse cuenta de la promesa narrativa del Sabbat, que la Mano Negra engendra un pavor que supera con mucho el tamaño y la influencia real de la propia Secta.

Usar un sistema o elemento narrativo que normalmente esté asociado con el Sabbat puede provocar significativas preguntas en una crónica. De hecho, puede reemplazar a la propia Mano Negra cuando un Narrador no quiera realmente tener un conflicto del Sabbat como parte de la crónica pero quiera introducir un aire de incertidumbre que puede tener como resultado que la élite del poder del dominio o los agentes a nivel de calle se vuelvan unos contra otros.

Por ejemplo, la coterie puede descubrir que un Lasombra muy influyente en una corte de la Camailla sigue una Senda de Iluminación: ¿Simpatiza con el Sabbat? ¿O simplemente ha carecido del rigor para abandonar la Senda y defender las virtudes de la Humanidad? O quizás un Vástago conozca un Poder de Disciplina particularmente útil o un ritual propio del Sabbat. ¿Cómo lo aprendió? ¿La Sangre de quién bebió o qué favor debe para explicar su habilidad en él? Quizás el Sabbat ha ido y venido del dominio, con poco interés en él, pero ha dejado una pequeña «bomba con temporizador» de Nonatos (ver pág. 43) para causar el caos y joder la estructura de poder de la ciudad por puro desdén.

No te excedas con esto. Si cada rumor es una pista falsa, la coterie pronto perderá el interés en buscar información real. Pero una dosis sana de dudas circunstanciales puede desalentar a un grupo de vampiros tozudos a actuar primero y pensar después, especialmente si varios errores tienen consecuencias sensibles.

Elemento temático: Los Antediluvianos

*Gobernarán con garra de hierro.
Aplastarán los corazones de quienes
aún estén vivos.*

*Y la suma de todo lo vivo acudirá
y vivirá en la Última Ciudad,
llamada Gehenna.*

— EL LIBRO DE NOD

La Gehenna es el acto final de la Lucha Eterna y la Espada de Caín está determinada a ver a los Antediluvianos destruidos antes de que consuman a sus linajes. Ahora que la Gehenna ha llegado, el Sabbat está concentrado en desentrañar todos los secretos de los Antediluvianos como nunca antes.

¿Quién o qué son los Antediluvianos? Es la cuestión en el mismo núcleo del Sabbat, pero también

una que ha carecido de respuesta durante siglos. Se cree que los Chiquillos de los Chiquillos del Padre Oscuro fueron los progenitores de los Clanes vampíricos, los vampiros de la Tercera Generación malditos por Caín por el asesinato de sus propios creadores.

El término Antediluviano significa «de antes del Diluvio», en referencia a la inundación bíblica del mundo, lo que es en sí mismo enigmático, ya que seguramente los propios Antediluvianos son anteriores al cristianismo. Aun así, esto puede ser un tema de percepción.

Aunque tradicionalmente se cree que los 13 Antediluvianos fundaron 13 Clanes tal y como se relata en el *Libro de Nod*, algunos eruditos creen que algunos de los Clanes podrían haber sido iniciados por el mismo progenitor. Radicales entre estos eruditos se apresuran a señalar que el *Libro de Nod* no declara en ningún momento que sólo existan 13 Clanes; pero eso es asunto de otra noche.

Enemigo desconocido

*Mortal una vez, pero ahora ha traspasado la
inmortalidad. Ha adquirido las propiedades de los
dioses por los que ha pasado. El tiempo lo ha cubierto con
una impenetrable armadura, pero fue mortal una vez.*

— FUENTE DESCONOCIDA

Esto suscita la compleja cuestión de identificar a un Antediluviano. Poquísimos Condenados se han encontrado con uno y han vivido para contarla. Dado el período temporal del que supuestamente proceden, ¿son humanos neolíticos malditos? ¿Son entidades mitológicas al nivel de dioses, semidioses o similares? ¿Son siquiera antropomórficos en absoluto? ¿O son la propia Maldición que corre por las venas de sus aborrecidos linajes? ¿Es [Malkav] el demiurgo sanguíneo que empuja a los «Malkavian» a levantarse cada noche?

Incluso asumiendo que el Sabbat haya discernido las debilidades de los Antediluvianos, ¿cómo saben las manadas cuando han encontrado a uno? Ésa es una pregunta que ha irritado al Sabbat a lo largo de la Guerra de la Gehenna ya que muchos han afirmado haber destruido a un Antediluviano u otro sólo para luego haberse demostrado que era mentira, un «mero» Matusalén o un simulacro inferior.



La veneración y el ejercicio de la Diablerie por parte del Sabbat han arrojado algo de luz sobre esta cuestión, ya que se ha abierto camino devorando a linajes enteros y un puñado de Cainitas incluso han captado atisbos de estos Fundadores de Clan a través de la Sangre de su Progenie directa. De hecho, más de un místico Malkavian ha afirmado que las diferencias en su Sangre que hacen que otros los perciban como atormentados por visiones proféticas son realmente la presencia literal de su Fundador en su alma. Persisten innumerables relatos como cuentos casi populares de [Gangrel?] escarbando a través de la corteza terrestre o de [Tzimisce] convirtiéndose en una erupción de carne mitológica.

Que los Antediluvianos han trascendido sus marcos mortales bien puede ser cierto. Igual que el Sabbat se ha deshecho de sus identidades mortales, los Antediluvianos no tienen necesidad de disfraces mortales.

Puede que fueran mortales una vez (quizás), pero el poder de la Sangre del Padre Oscuro y el paso de incalculables épocas sin duda los ha refinado y transmutado.

Esto es en sí mismo parte del acertijo que el Sabbat busca responder con su cruzada caníbal. Entender qué pruebas han superado los Antediluvianos para alcanzar su divinidad, encontrarse donde una vez se encontraron ellos, sentir sus momentos de victoria y derrota. Todo esto para conocer a los Antediluvianos como una vez fueron, para conjurarlos y contenerlos en un recipiente que pueda ser destruido o quizás consumir su poder para sí.

Sangre robada

¿Qué hay de esos vampiros, como el amo de la Casa Tremere o la familia Giovanni, que nunca conocieron a Caín, pero robaron su poder de otros más ancianos? ¿Son estos usurpadores realmente Antediluvianos de la misma forma que esos monstruos que han existido desde antes del Diluvio? ¿Pueden estar seguros de haber matado a los Antediluvianos de quienes robaron su derecho a la Tercera Generación?

Estos «Antediluvianos» más recientes pueden ser simples peones de los verdaderos amos de la Gehenna que les han permitido robar una porción de su poder como forma de esclavizarlos. La heterodoxia de que los Antediluvianos no pueden ser destruidos por los métodos comunes de desmembramiento o Diablerie ha ganado apoyos dentro del Sabbat y arroja cierta duda en los legendarios pero aceptados triunfos de ciertos Clanes sobre sus progenitores.

Aunque este nuevo dogma fue difícil de aceptar para muchos Sabbat al comienzo de la Guerra de la Gehenna, la Llamada fue interpretada por muchos como una confirmación de que ninguno de los Antediluvianos había sido aún despachado. ¿Puede la última Generación con «dominio sobre la vida y la muerte» ser siquiera destruida si no lo desea así? El poder de los verdaderos Antediluvianos puede simplemente ser demasiado grande para acabar bajo colmillos o garras, e incluso el fuego o la luz del sol podrían no bastar para acabar con ellos. Entender la naturaleza de estos Ancianos será crítico en la victoria del Sabbat, o la raíz de su perdición ■

ÍNDICE



abandonar las Sendas, 79
 Abrazo en masa, 13, 114-115, *Ver*
 Abrazo
 Abrazos, 12, 13, 57, 92
 Absorción Visceral, 49
 acción creciente, 115, *Ver* estructuras narrativas
 acuerdo, 107, *Ver* dominios
 África, 93, 95
 Agarre Umbrío, 49
 Albigeneses, 23, 36, 61, *Ver* Cátaros
 Anarquistas, 12-13, 77-78, 92-96
 Animalismo, 12, 21, 47
 Ansia, 36, 43, 45, 49, 50, 52
 Antiguos, 12, 19, 27, 50, 71, 80, 82, 92-96
 Antediluvianos, 6, 65, 71, 74, 77, 93, 95, 125, 126
 Antitribu, 13, 74
 apodo, 57
 Aprisionados, 43-44, 81
 Aroma de la Presa, 46
 artesanía corporal, 44
 Arzobispo, 72, 79, 81
 asesino, 35
 Ashirra, 95, 102
 Auctoritas Ritae, 55, 56, 63
 Auspex, 23, 25, 46
 avivar la revolución, 111, *Ver* estructuras de crónica
 Ballerino, 83, *Ver* Sacerdote
 Banquete de Sangre, 58-59
 Baño de Sangre, 61-62
 Belcevete, 50
 Bestia, 15, 21, 23, 25, 27, 31, 79
 Brasil, 98
 Búsqueda Infalible, 46

Caballero, 41
 Cabezapala, 56, 72, 80, 109, 114
 Caín, 7, 13, 21-29, 46, 55-63, 78, 126
 Cainita, 8, 57, 63, 81, 107-108, Cainitas, 15, 23, 27, 29-30, 31, 56, 61-62, 71-72, 77, 121-122
 Camarilla, 7, 12, 71, 77, 81, 93, 95-100, 120
 cambiar de Senda, 79, *Ver* Sendas de Iluminación
 Cardenal, 84, *Ver* Títulos
 Cátaros, 23, 35-37, 65-66
 Catedral de la Carne, 8
 Caza Salvaje, 61, 62, 63
 Cegar el Ojo Aleado, 52
 Ceremonias, 52
 Cicatriz, 81-82
 Condenados, 15, 23, 125
 conflicto abierto, 109, 117, 120, *Ver* estructuras argumentales
 conflictos triangulares, 120
 consentimiento, 8
 Convención de Thorns, 93
 Convicciones, 47, 59, 120
 corazones y mentes, 110, *Ver* estructuras de crónica
 criatura, 80, 82, 117
 Cruzadas, 32, 72, 108, 109, 111
 culto, 16, 116, 122
 Danza de Fuego, 61
derby de demolición, 63, *Ver* Juegos de Instinto
 Devoradores, 33, 64, 88
 Diablerie, 8, 21, 58, 62, 65, 110, 112, 117
 Diablos de la Carne, *Ver* Cátaros
 Disciplinas, 46
 Doctor, el, 81, *Ver* Julius Sutphen
 Dominación, 25, 47
 dominios, 13-14, 33, 71, 92, 94, 105-108
 Ductus, 85, *Ver* Títulos
 durmiente, 38
 ebullición, 106, *Ver* dominios
 Egipto, 102
 elementos de ambientación, 105, 122
 elementos temáticos, 121, 122
 Embrujo Atormentado, 52
 enemigo de mi enemigo, el, 118, *Ver* estructuras narrativas
 enlace, 86, *Ver* patrones de manadas
 entente, 107-108, *Ver* dominios
 erudito, 88-89, *Ver* patrones de manada
 esbats, 91-94
 Espada de Caín, 7, 13, 21, 33, 56, 71, 76, 80, 95
 Espectro, 38, 40, 43, 44, 52
 estructura de la crónica, 109
 estructuras argumentales, 115
 explorador, 86, *Ver* patrones de manada
 Europa del Este, 101
 Europa occidental, 83
 fabricavidas, 40
 facilitador, 89, *Ver* patrones de manada
 Festival de los Muertos, 60-61
 Festivo dello Estinto, 60-61
 flautista, 38
 Fortaleza, 27
 Francia, 83
 ghouls, 36, 38, 41, 43-45, 50
 Ghouls de carne soldada, 44-45

guerra caliente, 32, 71-72
 Guerra de las Edades, 14, 115
 guerra fría, 71-72
 Guerra de la Gehenna, 13-15, 91-96, 107-108, 116-117,
 guerrero, 86, *Ver* patrones de manada
 Hécata, 120
 Hechicería de Sangre, 25, 49, 56, 92
 Heliófilo, 42
 hermanos y hermanas en Caín, 14, 62, 63, 84, *Ver* Cainitas
 holgazanes, 42
 Humanidad, 11, 32, 79, 80, 110, 111, 117-118
 Iglesia católica, 91
 Ignoblis Ritae, 55, 64-68
 Infiltración y espionaje, 112, *Ver* estructura de crónica
 informe de situación, 95
 inhumanidades, 121, *Ver* elementos temáticos
 Inquisición, 91, 92
 Israel, 102
 Juegos de Instinto, 63
 jugar con fuego, 120, *Ver* triángulos de conflicto y la Segunda Inquisición
 Julius Sutphen, 81, *Ver* el Doctor Koldun, 92
 Lasombra, 19, 80, 93

Libro de Nod, 6, 25, 64, 65, 95, 125
 Lilith, 31
 limpiador, 88, *Ver* patrones de manada
 Llamada, 13, 31, 94, 95, 126
 Lucha Eterna, 13, 14, 74, 80, 114, 117, 118, 125, *Ver* Guerra de la Gehenna
 Lucita de Aragón, 74, 81
 Máculas, 46-48, 50
 Madre Oscura, 31, *Ver* Lilith
 Magreb, 102
 manada, 85-89, 109-114, 121-124
 manada Caza como uno, la, 122, *Ver* elementos temáticos
 patrón de manada, 85
 Sacerdote de manada, 51, 58, 64, 82, 85, 114
 Mano Negra, 9, 13-16, 95-96
 marcar al perro, 63, *Ver* Juegos de Instinto
 Mascarada, la, 40, 59, 66, 72, 78, 93, 106, 120-122
 Matusalén, 59, 84, 125
 México, 94, 97, 106
 Mokhtar Sahnoun, 83, *Ver* Sacerdote Monomacia, 58, 61, 65, 68, 82
 Muerte y el Alma, 25, 37-40, 66-67
 Muerte Definitiva, 8, 13, 92
 Necronomista, 25, 37-40, 66-67, 81

Nodistas, 21, 33-35, 64-65
 Nonatos, 43
 Nosferatu, 74
 Obispo, 42, 81, *Ver* Títulos
 Ocultismo, 25, 37, 66
 Ofuscación, 21, 23, 48
 Olvido, 25, 49, 52
 Padre Oscuro, 13, 21, 56, 94, 126, *Ver* Caín
 Paladín, 85
 Palestina, 102
 Palla Grande, 64
 pandear, 64, *Ver* Juegos de Instinto
 paranoia y pistas falsas, 124, *Ver* técnicas narrativas
 Partida de Guerra, 62
 pelotón de abordaje, 63, *Ver* Juegos de Instinto
 Piedra de Toque, 47, 59, 110
 posthumanismo, 76
 Potencia, 21, 27
 Potencia de Sangre, 51
 predominio, 32, 33, 36, 38, 40
 Presencia, 23
 Principios, 59, 116
 Priscus, 85
 Protean, 21, 49
 Puerta Simulacro, 51
 Quemadura por Encargo, 53

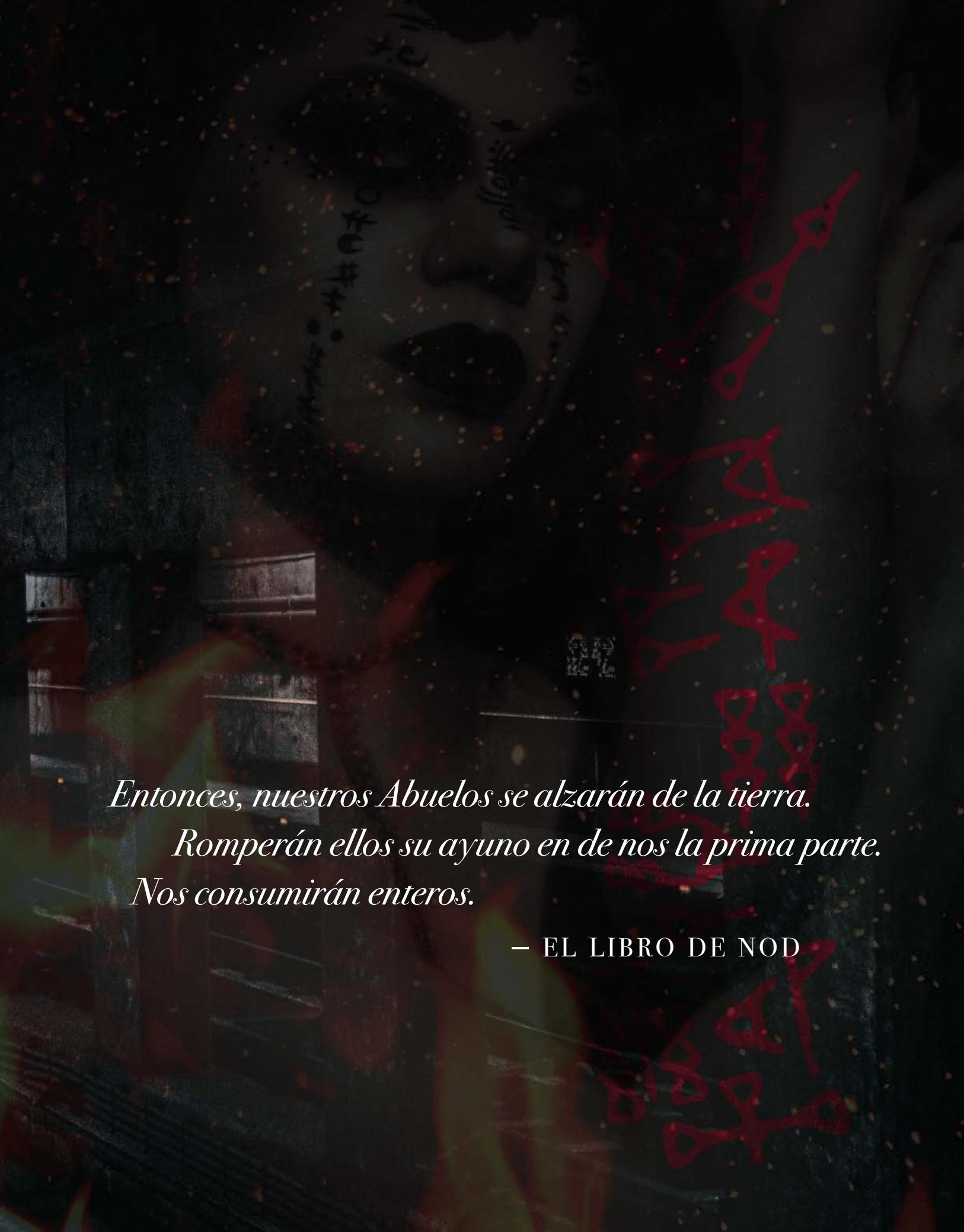


radicalizador, 37
 rastreador, 35
 Recipiente Ensuciado, 52
 Reclamación de Vitae, 50
 Refugios comunales, 123, *Ver* elementos de ambientación
 refugios del Sabbat, 122-123, *Ver* elementos de ambientación
 Regente, 80
Ritae, 55-68
Ritae de Caza, 55, 65-68. *Ver* *Ritae*
Ritae comunes, 64-68, *Ver* *Ritae*
Ritae de contrición, 65-68, *Ver* *Ritae*
 Ritos de Creación, 57
 Ruina Galvánica, 50-51
 Rusia, 71, 100
 Sabbat, 7-8, 11-16, 19, 55-58, 74, 91-94, 105-108, 109-114, 115-119, 122-123 *Ver* Mano Negra, la, *Ver* hermanos y hermanas en Caín, *Ver* Cainitas
 Sabueso de Sangre, 34
 Sangre Débil, 12, 29
 Sangre y fuego, 91, 109-110, *Ver* estructuras de crónicas
 Sangre robada, 126, *Ver* elementos temáticos
 Sectas rivales, 120, *Ver* conflicto triangular
 Segadores, 25, 37-40, 66-67
 Segunda Inquisición, 7, 60, 61, 66, 71, 91, 102, 120
 Sendas de Iluminación, 19-42
 realidad de las Sendas, 79
 Senda del Acuerdo Honorable, 31, 80
 Senda de Caín, 20-21, 33-35, 64-65, 81
 Senda de los Cátaros, 22-23, 35-37, 65-66
 Sendas desde fuera, las, 116, *Ver* estructuras narrativas
 Senda de Iluminación, 12, 15, 19, 55, 57, 79, 116
 Senda de Lilith, 31
 Senda de la Muerte y el Alma, 24-25, 37-40, 66-67, 83
 Senda del Poder y la Voz Interior, 26-27, 40-42, 67-68
 Senda del Sol, 28-30, 42, 98

Sendas prohibidas, 31
 Sermones de Caín, 64
 sirviente roto, 41
 Sombra Portátil, 53
 Sudamérica, 71
 Szlachta, 40
Tabula Rasa, 47
Tadarida, 83, *Ver* Sacerdote
 técnica narrativa, 124
 Templario, 85, *Ver* Títulos
 tentación, 117-118, *Ver* estructuras argumentales
 Tercera Generación, 13, 25, 29, 77-78, 125-126
 Tijuana, 78, 81-82
 Títulos, 58, 61, 80, 84
 Torre de Marfil, 41, 74, 95, 113
 Tradiciones, 60, 110
 trampa de miel, 36
 Tremere, 49, 92, 126
 Tzimisce, 45, 74, 92, 93, 126
 Ulanos, 40-42, 67-68
 Unificados, 27, 40-42
 «vampiro», 37
 Vástago, 9
 Vaulderie, 14, 51, 55, 56, 92
 Vigor Comunal, 51
 Víncula, 9, 56
 Vinculación, la, 63
 Vínculo de Sangre, 14, 38, 49, 56, 92
 Vínculo Transitivo, 49
 Vozhd, 45
 Wassail, 31, 79







Entonces, nuestros Abuelos se alzarán de la tierra.

Romperán ellos su ayuno en de nos la prima parte.

Nos consumirán enteros.

– EL LIBRO DE NOD



*Grité cargado de angustia por esta cruel maldición
y sajé mi carne.*

*Gotas de sangre lloradas,
vertidas sobre una copa, de donde las bebi.*

— EL LIBRO DE NOD

SABBAT



LA MANO NEGRA

*Hermanos y hermanas en Caín, unidos bajo
el estandarte del Padre Oscuro.*

Este libro, una guía de antagonistas que explora a los fanáticos cultores del Sabbat, contiene:

- ▷ Descripciones de las Sendas de Iluminación, los fundamentos de la identidad del Sabbat.
- ▷ Información sobre la Guerra de la Gehenna y cómo el Sabbat se opone a los temibles Antediluvianos.
- ▷ Nuevas herramientas para expandir tus crónicas, incluyendo Poderes de Disciplinas, antagonistas versátiles y los espeluznantes Ritae de la Mano Negra.

WORLD OF
DARKNESS

 paradox
INTERACTIVE[®]



NOSOLOROL

R 18+

Material adulto: Incluye contenido gráfico y escrito de naturaleza adulta, incluyendo violencia, temas sexuales y lenguaje fuerte. Se recomienda sólo para lectores adultos

