



CAMARILLA

VAMPIRO

LA MASCARADA



DEDICATORIA

A Tobias "Excel" Sjögren por trazar el curso durante tres años de noche.

DISEÑO

DESARROLLADO POR Kenneth Hite y Freja Gyldenström
HISTORIA Y DIRECCIÓN CREATIVA – Martin Ericsson

ESCRITO POR – Matthew Dawkins, Kenneth Hite, Mark Rein-Hagen, Juhana Pettersson, Martin Ericsson y Freja Gyldenström

TEXTO ADICIONAL POR – Karim Muammar y Khaldoun Khelil

EDICIÓN – Freja Gyldenström

EDICIÓN ADICIONAL – Karim Muammar

TRADUCCIÓN AL LATÍN (LATÍN MEDIEVAL) – Petra Lindve

ARTE

DIRECCIÓN ARTÍSTICA – Mary Lee, Martin Ericsson y Tomas Arfert

DISEÑO DEL LIBRO Y MAQUETA – Christian Granath y Fria Ligan AB con Tomas Arfert

MAQUETA ADICIONAL – Michal E. Cross

PORADA – Tomas Arfert | ARTE E ILUSTRACIONES – Mary "TwistedLamb" Lee, el equipo artístico de CCP Atlanta, dirigido por Reynir Harðarson, formado por Erling Ingi Sævarsson y muchos otros; Tomas Arfert, Mark Kelly y Mike Mignola.

SÍMBOLOS DE CLAN, FUENTES DE CLAN Y LOGOS DE VAMPIRO: LA MASCARADA – Chris Elliott y Tomas Arfert

| DISEÑO DE LA MODA Y LAS SESIONES DE FOTOS DE CLAN – Mary "TwistedLamb" Lee

FOTÓGRAFOS – Viktor Herak, Derek Hutchisson, Sequoia Emanuelle, Julius Konttinen, John-Paul Bidard y Anders Muammar

GESTIÓN DE LA MARCA MUNDO DE TINIEBLAS

GESTOR DE LA MARCA: Sean Greaney.

DIRECTOR CREATIVO: 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.

INTERVENTORA: Robyn Gaeta.

DIRECTORA DE OPERACIONES: Leisha Cummins.

DIRECTORA DE VENTAS Y MARKETING: Sara Erickson.

DIRECTORA CREATIVA: Anita Osburn.

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

PRODUCTORA SÉNIOR DE JUEGOS DE ROL: Elisa Teague.

DISEÑADOR DE JUEGOS SÉNIOR: Matt Hyra.

DISEÑADORA GRÁFICA SÉNIOR Y CREATIVA JEFE: Jeanne Torres.

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN CREATIVA: Gordon Tucker.

GESTOR DE VENTAS Y PROGRAMAS DE MARKETING: Matt Holland.

GESTORA DE PRODUCCIÓN DE VÍDEO: Desiree Love.

GESTOR DE EVENTOS: Chris Whitpan.

DISEÑADORES DE JUEGOS ASOCIADO: Dan Blanchett.

ATENCIÓN AL CLIENTE: Jenni Janikowski.

MODELOS

BRUJAH – Grace Rizzo, Jackie Penn, Jacqueline Roh, Lee Dawn, Marcus Natividad, Mario Ponce, Mila Dawn, Nate Kamm, Paul Olguin, Daphne Von Rey, Casey Driggers |

GANGREL – Zoe Jakes, Pixie Fordtears, Aram Giragos, Alessandro Giuliano, Hal Linton | MALKAVIAN – Ramsey, Custis Donner | NOSFERATU – Henrik Lillier, Hampus Ahlbom,

Camilla Palermo, Louise Björling | TOREADOR – Indhi Korth, Mariano Mastrin, Nisse "Septekh" Meske | TREMERE – Mary Lee, Taara Tati, Karis Wilde, Cassandra |

VENTRUE – Eve Harper Close, Angelo Delacruz, Amir Khaligi, Buzz Cuccia, Lola Tarlyan, Stacy LeLand, Aram Giragos | MODELOS ADICIONALES – Viktor Herak, Vera Kochubey,

Sanuye Shoreka, Gregory Homa, Ossian Reynolds y Martin Ericsson

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES A

Simon Bevis, Jenna Bevis y Andre Martinez, Arhan Ağaoğlu, Mohamad Rabah y Khaldoun Khelil, Mikko Pervilä, Anne Rice, Father Sebastiaan, Nicole Sixx, Maven, Matthew Webb, Lorenzo Melchor y Logan South.

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

EDICIÓN EN ESPAÑOL

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

©2019 WHITE WOLF ENTERTAINMENT, AB

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

Publicado por Nosolorol Ediciones | C/ Ocaña 32, 28047 Madrid

ISBN: 978-84-17775-58-2 | Depósito legal: M-34294-2019

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

VISITA WHITE WOLF ENTERTAINMENT ONLINE EN WWW.WHITE-WOLF.COM Y WWW.WORLD OF DARKNESS.COM.

VISITA BIBLIOTECA OSCURA ONLINE EN WWW.BIBLIOTECAOSCURA.COM.

VISITA NOSOLOROL ONLINE EN WWW.NOSOLOROL.COM.



CÓMO USAR ESTE LIBRO

Camarilla forma parte de un conjunto de dos volúmenes de contenido para *Vampiro: La Mascarada 5^a Edición*. Como la línea clásica de Libros de Clan de Vampiro, estos volúmenes están escritos para que los usen y disfruten por igual Narradores, jugadores, entusiastas del rol en vivo y aficionados de los vampiros que no juegan al rol.

Junto con el tomo complementario, *Anarquistas*, este libro describe la polarizada sociedad de la noche a través de las voces y puntos de vista de los propios Condenados. Este libro se compone de correspondencia personal, protocolos de vigilancia, informes oficiales, emails, documentos, conferencias, sermones y juramentos. Su contenido revela el funcionamiento, las jerarquías, las ciudades y las leyes de la Camarilla, la sociedad secreta más peligrosa que el mundo ha conocido jamás.

Se pretende que cada texto resulte útil no sólo como material de trasfondo para tu crónica y como buena lectura de terror, sino como artefacto dentro del juego. ¿Están tus personajes investigando un culto misterioso o han sido invitados a uno? Entrégales la Pasión de Uga Dugud (pág. 33). ¿Se están enfrentando a la Segunda Inquisición en Washington D. C.? Entrégales la sección sobre la Oficina de Información y Conocimiento (pág. 69) como punto de partida. ¿Necesitas un discurso estimulante antes de un cónclave? Usa “Debemos hacer más que sobrevivir” (pág. 44).

También elegimos este formato para hacer el libro agradable a los recién llegados. *Camarilla* es un libro sobre una sociedad secreta de vampiros y puede disfrutarse sin conocimientos previos de la ambientación de Mundo de Tinieblas.

Todo lo que necesitas saber es que los vampiros son reales. Aquí y ahora. Algunos dicen que el primer chupasangre fue el Cain bíblico, quien asesinó a Abel y fue maldecido con la vida eterna y un ansia insaciable. Ocultos a nosotros mediante una elaborada mascarada, los grandes Clanes de “Vástagos”, como se autodenominan, influyen en cada aspecto de la sociedad humana, llevando a cabo guerras secretas dirigidas por renillas personales perdidas en las nieblas de la historia.

Además del funcionamiento interno de la Camarilla, este libro contiene una completa sección sobre el Clan Banu Haqim, severos jueces y guerreros, ahora al servicio de la Torre de Marfil. Por último, una nueva serie de fichas de conocimientos permiten a los personajes jugadores cosechar los beneficios de asociarse con muchas de las personalidades de la Camarilla que encontrarás en estas páginas.

Al final, es de vital importancia recordar lo que no es la Camarilla: no son los buenos. Es una sociedad de depredadores no-muertos que existe con el único propósito de mantenerse a salvo en el poder. Como llegarás a saber a través de estos documentos, son una conspiración de los muertos que se ha establecido por encima tanto de la sociedad mortal como de cualquier Vástago que esté en desacuerdo con su derecho a gobernar, y estas páginas deberían verse a través de la lente de la arrogancia no-muerta. Son la lección definitiva sobre la influencia corruptora del poder. Estos cultos, gloriosos, sofisticados, despiadados e infinitamente hábiles inmortales tienen un hueco libre en su mesa. Toma asiento y prueba si el manto del poder es de tu talla. Te prometemos que lo disfrutarás.

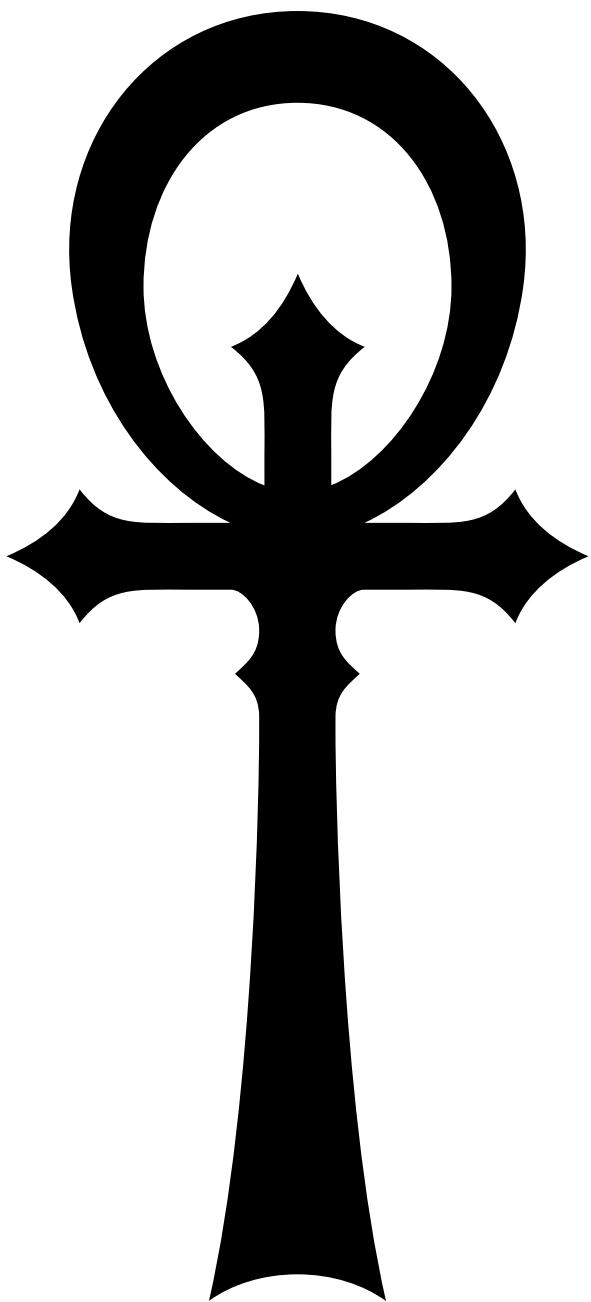


TABLA DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	7	LA GUERRA DE LA GEHENNA	55	El Concejo de la Primogenitura 99 Látigo de Clan 100 El Sheriff 100 El Heraldo 102 Cabeza de la Fe 103 La Sombra 104 El Guardián del Elíseo 105 Elíseos célebres de todo el mundo: 106 La ciudad 109 Ciudades importantes en el Mundo de Tinieblas en la actualidad 111 Alepo 111 Berlín 111 Bruselas 112 Budapest 113 Chicago 113 Constantinopla 113 Dubái 114 El Cairo 115 Estocolmo 115 Jerusalén 116 Londres 117 Miami 117 París 117 Praga 118 Río de Janeiro 118 San Petersburgo 119 Tokio 119 Venecia 120 Viena 121
LA VISTA DESDE LA CIMA	11	LA SEGUNDA INQUISICIÓN	67	Los escalones superiores 15 Círculo Interior 15 Diplomacia de la Secta 17
NUESTRA FE	21	Los nuevos inquisidores 68 Proyecto Crepúsculo 69 Grupo Newburgh 72 Octavo Directorio 74 BOES 74 Sociedad de San Leopoldo 75 Asociados y socios externos 76 Cazador y cazado 76 Cómo nos cazan 77 Lo que debe hacerse 79		
DECLARACIÓN DE OBJETIVOS	39	LEALTAD Y ORDEN	81	
Liderando la humanidad 39 Sosteniendo las Tradiciones 42 Debemos hacer más que sobrevivir 44 La Mascarada 45 Vástagos como ganado 46 Pagar las facturas 48 Mantenerse al día con la cultura 50 La Mascarada como arma 52		El Vínculo de Sangre 83 Coteries 85 Fortalecer alianzas 86 Edad y Generación 88 Justicia 89 Cónclaves 90 La institución del Matrimonio de Sangre 91		
		LA CORTE	95	
		El orden feudal como se presenta a los Retoños vampíricos 95 El Príncipe 96 El Senescal 97		

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

CLANES VAMPÍRICOS	123	Los Nosferatu en la sociedad mortal	153	LOS CAITIFF	177
VENTRUE	127	¡Alerta catfish!	154	LOS SANGRE DÉBIL	179
Los Ventrue en la sociedad vampírica	128	Pecados de los Nosferatu	154	EL SABBAT	180
Los Ventrue en la sociedad mortal	129	BANU HAQIM	157	FICHAS DE CONOCIMIENTO	184
Pecados de los Ventrue	129	El Pacto de Odense	158	CONFLICTO INSTITUCIONAL	192
TOREADOR	133	¿Quiénes son los Banu Haqim?	159	Escala institucional	192
Los Toreador en la sociedad vampírica	133	Los Banu Haqim en la sociedad vampírica	160	Atributos institucionales	192
Los Toreador en la sociedad mortal	134	Los Banu Haqim en la sociedad mortal	161	Reserva de conflicto	
Pecados de los Toreador	134	Pecados de los Banu Haqim	162	institucional	193
TREMERE	139	Arquetipos Banu Haqim	163	Daño institucional	193
Los Tremere en la sociedad vampírica	139	Disciplinas	165		
Los Tremere en la sociedad mortal	141	Prohibición	165		
Pecados de los Tremere	143	Compulsión de Clan	165		
MALKAVIAN	145	Rituales	166		
Los Malkavian en la sociedad vampírica	145	LOS CLANES ANARQUISTAS	167		
Los Malkavian en la sociedad mortal	146	La historia del Movimiento Anarquista y por qué nuestros Chiquillos perdidos deberían seguir siéndolo	168		
Pecados de los Malkavian	147	¿Por qué debemos deshacernos de la amenaza Anarquista?	170		
NOSFERATU	151	Cómo hablar sobre Anarquistas	170		
Los Nosferatu en la sociedad vampírica	152	CLAN GANGREL	172		
		CLAN BRUJAH	174		
		El Cónclave de Praga	174		



INTRODUCCIÓN

Mi querido Chiquillo:

*Vástago.
Qué hermosa palabra.*



Cuando te convertiste en uno de nosotros, puede que pensases en muchas otras palabras. “Vampiro” es una de las favoritas de los creadores mortales de mitos. “Chupóptero” muestra la vital vulgaridad de los Anarquistas. Tales palabras ya no son adecuadas. Eres un Vástago.

Tu primer cambio fue físico. Probaste la Sangre del Abrazo y te convertiste en un vampiro. Lo que has de entender es que eso fue simplemente el primer paso. El primer Abrazo.

El segundo Abrazo es cuando realmente te conviertes en Vástago, cuando eres iniciado en la Camarilla, la mayor sociedad de inmortales que el mundo ha conocido.

No siempre fue así. Cuando yo me convertí en uno de los nuestros, mucho tiempo atrás, la Camarilla aún estaba convencida de la evidentemente ridícula idea de que podría reunir a todos los que pertenecen a la Sangre bajo su afectuoso cuidado.

Eso nunca fue una realidad y me alegra de que la mentira haya sido finalmente abolida. La protección de la Camarilla está ahora reservada para quienes la merecen, y así un solo Abrazo se ha dividido en dos.

Cambiar o morir

El primer Abrazo es físico, el segundo social, pero tienen algo en común: ninguno puede rechazarse. Una vez eres invitado a unirte a la Camarilla, aceptas o mueres definitivamente.

Tú tomaste la decisión correcta, mi Chiquillo. La única posible. Tal y como yo sabía que harías.

Sé que tienes muchas preguntas. ¿Por qué te traje a la noche? ¿Por qué he dejado que te las arregles por tu cuenta durante una década antes de venir a por ti? ¿Por qué he elegido este momento para iniciarte en la Camarilla? Esta carta y los documentos en su interior están destinados a que le encuentres sentido a todo.

Responderé primero a las preguntas sencillas. Te Abracé y te abandoné para ver si podías sobrevivir. La Camarilla está llena de Chiquillos holgazanes de los poderosos, los descendientes de Justicar, Príncipes, miembros del Círculo Interior y otras personalidades. Nunca osaría cuestionar su juicio a la hora de elegir a quién Abrazar, pero yo he decidido seguir un camino distinto.

Hay una razón por la que hablamos del primer y el segundo Abrazo. Estoy segura de que me has maldecido durante las muchas solitarias y confusas noches de la última década, pero me darás las gracias cuando acudas a tu primer Elíseo fortalecido con al menos cierta comprensión independiente de lo que significa subsistir con sangre y existir fuera del rebaño humano.

¿Por qué he acudido ahora a ti, sólo para desaparecer? Bueno, tengo una boda a la que asistir. Lo entenderás a su debido tiempo. Considera esto otra prueba: si sobrevives a tu primera semana en la Camarilla sólo con estas notas como ayuda, habrás demostrado ser digno una vez más.

Supongo que también quieres saber por qué te escogí a ti específicamente. La verdad es que no lo hice. Obtuve permiso para traer un nuevo Chiquillo a la Camarilla, así que ordené a mis sirvientes que encontrasen buenos candidatos. Encontraron cinco. Los Abracé a todos. Sé que probablemente la Príncipe no lo hubiera aceptado, pero me debe demasiado como para quejarse si llegase a descubrirlo. Uno de ellos acabó consigo mismo a la semana. Otra se unió a una deprimente banda Anarquista y aún sigue subsistiendo, según sé. Dos fueron destruidos en redadas de la Segunda Inquisición.

Tú fuiste el único que tuvo éxito a la hora de tomar el control de su nueva existencia. Soy una romántica con muchas cosas, pero cuando le doy mi Sangre a alguien, quiero que sea digno de ella.

Bienvenido

Te he abierto la puerta, pero debes entrar por tu propio pie. Te he convertido en un miembro de la Camarilla, pero tú has de aprovechar la oportunidad y darle significado.

La Camarilla es poder, conexiones, protección. Ésta es una de las mayores lecciones que aprenden los poderosos entre la Estirpe y la Grey por igual: el secretismo siempre ha de vencer a la vanidad. Los multimillonarios humanos viven recluidos, sus propiedades están protegidas por ejércitos de guardias de seguridad. Viajan en avión y helicóptero, invisibles para la humanidad en general, salvo por unos pocos individuos extravagantes que se convierten en objetivos de odio.

La mayoría de la gente rica mantiene la discreción y prefiere el anonimato. En ésta y en otras muchas cosas, no hay mucha diferencia entre ellos y nosotros. La Camarilla sencillamente representa otra capa de poder en lo más alto. Nosotros también vivimos en secreto, ocultos de la población general en nuestros refugios y Elíseos. De hecho, el de la riqueza suele ser nuestro ámbito, los privilegios que concede la sociedad a sus miembros más ricos también nos protegen a nosotros.

La Camarilla puede ser muchas cosas. Cada ciudad se organiza a su manera, sus Vástagos dan forma a su existencia de acuerdo a sus necesidades y deseos. Aun así, la riqueza y la influencia son dos constantes.

Desaparecemos en la élite humana, así que no sólo debes adaptarte al mundo de la Camarilla. También has de hacerlo a los cócteles, las galas de inauguración y las recaudaciones de fondos. En gran medida, lo único que no podemos hacer es jugar al golf durante el día. En cualquier caso, el golf me aburre.

La Camarilla te protege de muchas cosas, pero no seas ingenuo respecto al ambiente en el que vas a internarte. A pesar de su profesión de paz, el Elíseo puede ser letal y, francamente, nos gusta así. Participar en el juego político es lo que hace la vida digna de ser vivida, es lógico que el precio de fallar sea la muerte.

Una vez hayas aprendido todo lo que hay en estos papeles, destrúyelos. Es un buen hábito que aprender. Cualquier documento puede traicionarte en las manos equivocadas. Mis sirvientes han sido instruidos para proporcionarte acceso a mis refugios, incluidos los que hay en la ciudad, la mansión,

así como mi cabaña isleña. También tengo algunos apartamentos que no tienen protección contra la luz. Te sugiero que los vendas. También obtendrás acceso a mis cuentas, mis holdings empresariales en paraísos fiscales y consejeros financieros. Los consejeros necesitan un suministro regular de Vitae.

Tendrás la mayoría de cosas que no me lleve contigo, pero no todo. Todos los Vástagos necesitan algún secreto...

He dispuesto una invitación al Elíseo para ti. Piensa en la impresión que quieras dar. Esta gente es con quienes compartirás la eternidad. A su debido tiempo, amarás y odiarás a todos y cada uno de ellos. Te aburrirás de ellos y te alegrarás de tener a alguien que te entienda. Tenlo en cuenta cuando te apetezca hacerte enemigos.

Bebe hasta saciarte

Debes amar la Camarilla y todo lo que puede hacer por ti más que nada que hayas amado jamás en tu vida. Debes disfrutar de su corrupción puntual y sus falsos cumplidos, de sus constantes traiciones y su tedio eterno. La Camarilla detecta la debilidad, los simpatizantes Anarquistas, la aversión al poder, y busca expulsar tales fallos.

Como el Abrazo, la inmortalidad real tiene dos partes. Muchos sólo entienden la primera, la manifestación física. Luego está la otra cara: la inmortalidad significa no morir, para decirlo banalmente. La mayoría de los libres son exterminados más jóvenes de lo que serían si hubieran muerto como humanos. Mueren por la estaca de un inquisidor o los colmillos de un Sheriff. Mueren bajo el sol y en las alcantarillas. Mueren porque nuestra vida es peligrosa y no tienen la protección adecuada.

En cierto sentido, la inmortalidad es una mentira. Cuando era humana, la sociedad se organizaba en la aristocracia, los gremios, los campesinos y el clero. Se suponía que todo el mundo era feliz en su lugar, pero muchos aspiraban a cosas mejores. Esto sembró las semillas de la revolución, porque la revolución era la única forma de mejorar sus vidas. En las noches actuales, los mortales se han vuelto más astutos. Dicen que todo el mundo tiene la oportunidad de ser parte de la élite, así que la gente olvida que la mayoría nunca lo hace. La oportunidad los ciega ante la realidad. La inmortalidad de la Sangre funciona de la misma manera. Los jóvenes Anarquistas creen que vivirán para siempre, cuando de hecho no sobrevivirán más que unos meses.

Tú eres un verdadero inmortal de la Camarilla. Persistirás. Protegido por todo el poder de la Torre de Marfil y nuestras ancestrales leyes, tú puedes alcanzar todo tu potencial.

A lo largo de siglos, obtendrás riqueza y poder asombrosos. Lo perderás todo y caerás de rodillas sólo para alzarte de nuevo. Servirás y gobernarás, ganarás y perderás, ya que éste es el verdadero secreto de la Camarilla: a la larga, lo único que importa es si aún puedes participar en el juego.

La inmortalidad significa que sobrevivir es una victoria.

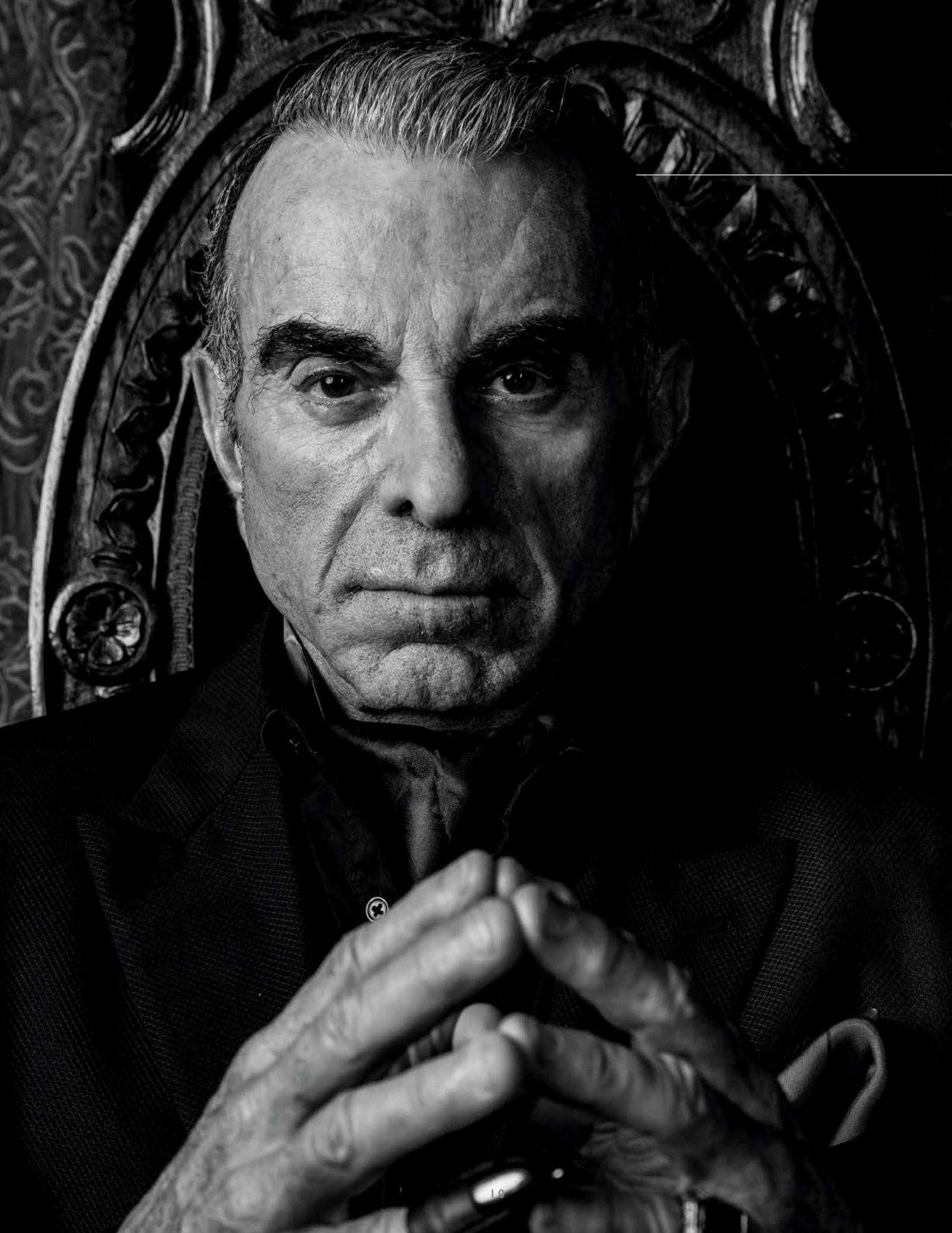
Una vez me haya asentado en mi nueva vida, puede que vuelva a por ti. Puedes esperarme en un año, una década, un siglo. Quiero ver mi dominio expandido, mis holdings empresariales desarrollados. Por encima de todo, espero encontrar a un Chiquillo que haya usado mi legado para convertirse en alguien.

La Sangre es un don. Incluso si eliges odiarme, dale un buen uso.

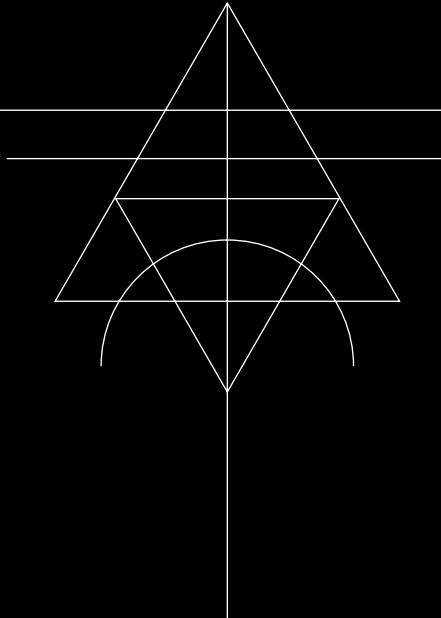
Tu amorosa Sire,

Victoria Ash





LA *vista* DESDE LA *cima*



Hay una diferencia entre esconderse por el miedo y aguardar nuestro momento. Nosotros esperamos el momento perfecto para atacar, como un hábil depredador.

— ELEANOR ZHENG,
ARCONTE DEL CLAN NOSFERATU



La Camarilla es una sociedad secreta. Esto es obvio. Pero ¿cuál es su iniciación final? ¿Cuándo conoces todos los secretos?

Esta experiencia no es ajena al mundo mortal. El poder ofrece muchas iniciaciones a quienes lo poseen. Políticos, periodistas, industrialistas: todos son invitados a situaciones sociales que terminan por ocultar algo más. A veces estos secretos se convierten en sociedades formales: el Gran Oriente, Skull and Bones, nombres de los que ni siquiera has oído hablar.

«Cuando entras en un grupo tan selecto, te conviertes en parte de un nuevo mundo. Comprendes cómo funciona el mundo desde un nivel superior.

El segundo Abrazo es tal iniciación, pero otras mucho más estrictas te aguardan en la Camarilla. Puedes unirte a la Primogenitura, convertirte en Príncipe, ascender incluso más alto en la jerarquía... para terminar por descubrir que ni siquiera el Círculo Interior lo sabe todo. Siempre aguardan más secretos.

Ten cuidado si se te ofrece un título. A veces, a los Príncipes les gusta poner a prueba a los Vástagos jóvenes dándoles poder. El poder es oportunidad pero también peligro. Tal vez quieras rechazarlo.

Permíteme este poco de humor. Por supuesto que nunca lo rechazarás. Tu ambición es demasiado grande.

Muchos en la Camarilla adoran los títulos. Quieren ser Príncipe, Justicar, miembro del Círculo Interior. Harás bien en recordar que, aunque el poder estriba en puestos oficiales, también se extiende fuera de sus límites.

Mírame a mí. A veces he ostentado un título oficial de la Camarilla. A menudo no. Y aun así, mi poder e influencia nunca han dependido de ello. Un título no es más que un asunto de conveniencia, nada más.

Mi boda me ofrece una nueva iniciación, una nueva fase en mi existencia, pero no existe un puesto oficial para aquello en lo que me convertiré en la Camarilla o la Ashirra.

¿Crees que careceré de poder?

A



Cada pesadilla confabulada por los paranoicos, cada miedo justificado que sienten los oprimidos, cada conspiración postulada por la ley e insinuada en el saber popular, la Camarilla va más allá y peor. Controla vidas, dinero e historia. Ellos les dijeron a tus ancestros en qué creer, les dicen a los medios sobre qué informar. Si la Camarilla quiere mantener algo en secreto para el ganado, entierra la historia... y al narrador.

Estos expertos conspiradores y manipuladores no tiran del mismo yugo como bueyes dóciles. Los Vástagos de la Camarilla usan las herramientas de manipulación y engaño unos con otros como lo hacen con el ganado y otras Sectas. Pero están de acuerdo en una verdad: somos más fuertes dentro de la Camarilla que cualquiera fuera de ella.

En palabras de Fiorenza Savona, cabecilla en ascenso del Clan Ventrue:

Comprende, mi pequeño Neonato, que la fortuna te sonríe. Los menos afortunados dicen que nuestra Secta bebe vanidad además de sangre, que sólo se preocupa por su propio reflejo sombrío en el espejo. Puede incluso que tus toscos compañeros Anarquistas te hayan dicho que somos "un elitista club de campo vampírico". Es cierto que la gente inferior y celosa suele confundir el orgullo con vanidad. Y de hecho, protegemos a los nuestros y retiрамos nuestra protección de los que son demasiado estúpidos como para aceptarla. Rebajándome a su jerga, somos auténticos elitistas, porque somos la élite auténtica. Mientras tanto, nuestro club de campo se juega países enteros.

La membresía de nuestro club, nuestro extenso club, implica cuotas, por supuesto. Te invitamos cuando te consideramos capaz de dominar la Mascarada y digno de servir a la realeza. Y tú debes pagar tus cuotas en la moneda del reino. En Atenas, puede ser suficiente contar con la aceptación de la mayoría de los Vástagos de la ciudad, mientras que en Ciudad del Cabo, sólo la palabra del Príncipe te admite en la Torre de Marfil tras poner a prueba la fuerza de tu Sangre. Demuestra que conoces las reglas y puede que seas invitado a ejecutarlas... o a redactarlas.

No todos los aspirantes entran en la Torre. Algunos incluso retroceden ante la primera puerta cerrada, traicionados por sus propias dudas. Destierra esas dudas. Si te consideras indigno de la Camarilla, ten por seguro que la Camarilla está de acuerdo contigo. Pero encubre tu muerte, corta tus lazos con el simple ganado y ocupa tu lugar como jugador en la mesa y entonces trataremos contigo, puede que incluso apuntalemos tu juego. Recuerda que mientras juegas con nosotros, la fortuna te sonríe. Ella sólo saca los colmillos en muy raras ocasiones.

—Las reglas son muy sencillas —susurró Rider entre el estrépito de voces mortales mientras caminaba junto a su Chiquilla y ambas atajaban por una estación de metro a rebosar de viajeros—. Ejercita la contención en todo. Nada de alimentarse de forma aventurada, nada de alardes de poder, nada de crear nuevos Chiquillos sin permiso del Príncipe y, por supuesto, nada de decirles a los vivos lo que hacemos.

Somos una cábala monolítica y cruel que expande y mantiene nuestra esfera de influencia mediante manos invisibles. Nos infiltramos en lugar de invadir, subvertimos antes que debatir, intimidamos sin pedir la opinión de nuestros inferiores. Nuestro poder vuela en la noche con alas íncubas en lugar de marchar con ejércitos durante el día. Nada puede interponerse en nuestro camino, igual que nadie puede hacerlo ante una sombra.

INFORME N° 68

ESTATUS SOCIAL

Investigaciones recientes sugieren que un cuerpo neutro que forma parte de una sociedad secreta llamada "la Torre" o "la Camarilla" es más respetado que alguien que no pertenezca a esta hermandad. En su sociedad, los cuerpos neutros de mayor rango adoptan títulos religiosos: "Príncipe", "Rey" o, en el caso del sujeto n° 7, "Emperador". Otros cuerpos neutros defieren a los miembros de la Torre, lo que hace pensar en una casta de élite.

Hasta la fecha, no hemos descubierto distinciones físicas entre los cuerpos neutros de dentro y fuera de la Torre. Aun así, los análisis indican (ver informe n° 27AL adjunto) que la red proporciona apoyo regular para ocultar la identidad y actividades de cuerpos neutros y probablemente proporciona su propia información y análisis a miembros favorecidos. Así, quienes están fuera de ella son más proclives a ser expuestos o exponerse ellos mismos, convirtiéndose en un blanco de oportunidad para nuestras acciones.

Asumiendo que los cuerpos neutros operen siguiendo parámetros psicológicos humanos, la membresía a la Torre probablemente proporciona una sensación de estima y pertenencia, como las organizaciones normales. Aunque los datos siguen siendo fragmentarios, los estudios de Tokio y Belém indican que los cuerpos neutros fuera de la Torre tienden al autoexterminio (o a actuar de forma tan agresiva que invitan al asesinato) en cuotas mucho mayores que quienes pertenecen a ella.

Los analistas no tienen clara la causa de este fenómeno: es improbable que la Torre ofrezca cuidado psicológico a sus miembros, pero, si su disciplina está caracterizada por la vigilancia interna, entonces divergencia equivale a traición. Una posibilidad es que los cuerpos neutros en este grupo adopten una mentalidad similar a la de unos trabajadores de un equipo de ventas bajo mucha presión (ver archivos Endron), donde los competidores (otros cuerpos neutros) depredan a cualquier miembro que muestre debilidad o un lapso de diligencia. Parece improbable que una personalidad autodestructiva dure en tal ambiente o ni siquiera sea aceptada como miembro.



Rusty**EN LÍNEA**

he oido que hay una gran fiesta del príncipe en
inferno

SH

oki

¿Lo sabias?

claro

Esta noche va a haber novedades.

nuevas bebidas???

Nuevo de todo. Bebidas. Bailarines. DJ.**Chastity incluso va a montar una especie de
galería en la planta baja.****¿Quieres venir?**

parece genial

Perfecto**Espera espera. ¿Te dijo el gran cerdo que ya
estabas dentro?**

en la gran C?

nop

pero pronto

Mierda. No puedes venir si no estás en la c.**Privilegios de la panda.****Joder. Lo siento. Parece que te tocará pillar
algo para llevar, ver una peli y estarte
tranquilito.**

no puedes responder por mí?

Ni de puta coña.**Tuve que romperme el culo para entrar.****No debería haberte contado tanto.****Mejor que no aparezcas.****¿Me oyés?**

si vale

menudo capullo de la gran c eres ahora
te guardas lo mejor y nos dejas sin
nada

**Que te den, pedazo de basura comemierda. No me
puedo creer que te haya respondido. Me siento
sucio. Joder. Borra este puto registro una vez
acabemos. No me vuelvas a hablar hasta que no
estés dentro. ¿De acuerdo?****¿Sí?****Pues que te den.**

Syl asintió al tiempo que trataba de mantener el ritmo de su Sire conforme se deslizaba entre el ganado como un pez que fluye sin esfuerzo contra las olas.

—Decías que podría preguntar cualquier cosa, ¿verdad? —Chocó con una anciana y se disculpó a su pesar.

—Correcto. Prefiero que preguntes a que cometas un error que regrese para perseguirme —respondió Rider, su tono apenas audible por encima del parloteo de pasajeros al teléfono y hablando unos con otros mientras iban de A a B.

—Bien. —Syl apretó el paso para alcanzar a la vampira que la había creado. —¿Cuál es el sentido de vivir para siempre si no puedes soltarte de cuando en cuando? Quiero decir, tenemos estos poderes por alguna razón, ¿verdad?

Rider se detuvo en seco, el ganado seguía a su alrededor sin parar a pesar de que su presencia estaba prácticamente bloqueando una escalera mecánica. Syl tuvo que dar un paso atrás para evitar verse arrastrada por la marea de tráfico humano.

—Sí, tenemos estos poderes por una razón. Esta cosa nuestra que no mencionaremos en un lugar tan público premia con títulos a quienes dominan sus dones. El nuestro es un grupo dedicado al control, tanto de nuestro mundo como de nosotros mismos.

El control es no dejar que tus garras surjan en tus manos cada vez que te sientes furiosa ni decirle a alguien que salte frente a un autobús cada vez que te molestas. El control es tener este poder, dejar que los demás sepan que lo tienes y escoger no usarlo.

La confusión de Syl se convirtió en una sonrisa al tiempo que terminaba el pensamiento de su Sire.

—Para que cuando tengamos que usarlo...

—Exacto. —Rider se deslizó a las escaleras mecánicas seguida de Syl.

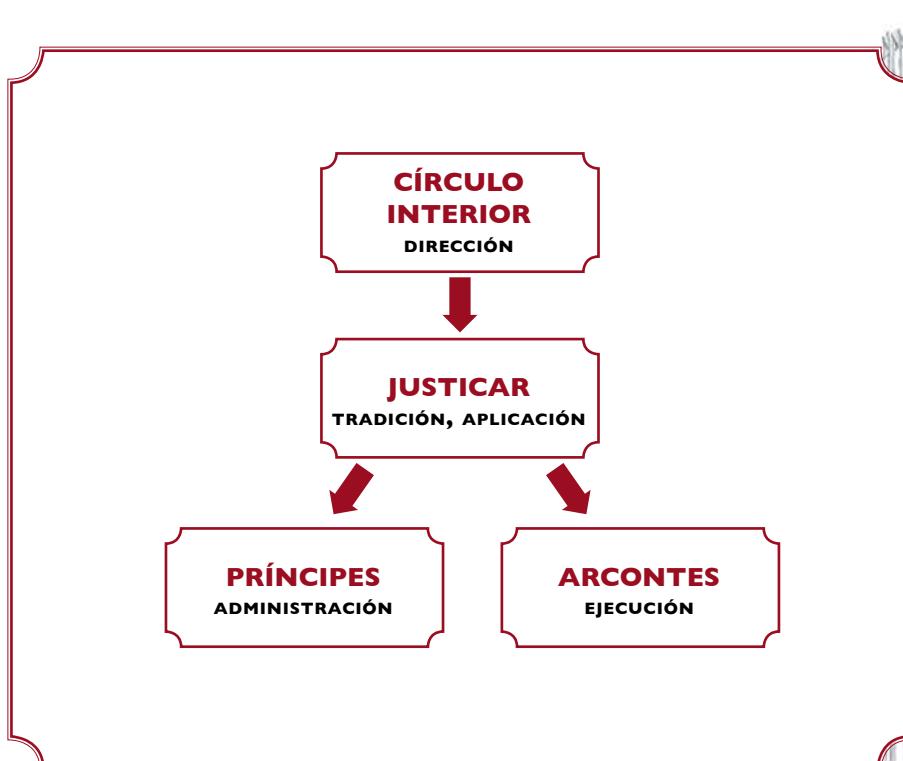
Los escalones superiores

Escrito por Alys la Audaz, creadora de reyes del Clan Tremere, Facción Tradicionalista, Bucarest:

Están ellos y estamos nosotros. Sí, somos Camarilla. Apoyamos las Tradiciones, jugamos a nuestros festivos juegos políticos y bebemos antigüedades de sangriento néctar mientras un cuarteto de cuerda toca cerca. Pero, y es un gran pero, no somos legisladores. He erigido tres Príncipes que se mantienen en su trono hasta esta noche, incluso con todos los problemas que hemos tenido recientemente. Pero ni yo ni ellos somos nada comparados con los grandes jefes en las sombras.

Sí, conocemos las sombras. Sabemos cómo ocultarnos de los mortales. Pero esta gente sabe ocultarse de nosotros. Ellos son sombras. ¿Crees que un Arconte te avisa antes de ir a tu dominio y cortarte la cabeza al Sheriff? ¿Crees que te dice por qué acaba de decapitar a ese pobre bastardo? Dime, ¿quién crees que está filtrando toda esa mierda de la Iglesia de Caín en nuestros dominios? No son unos cuantos Neonatos. Si los Justicar quieren que construyamos una iglesia, acabaremos erigiendo un buen puñado de ellas sin saber siquiera cómo.

Así que sí, seguimos con nuestras pequeñas y ajetreadas no-vidas y fingimos que somos importantes. Pero recuerda que hay alguien que puede alzarte un instante o destruirte con sólo pensarlo, y tú ni siquiera sabes su nombre.



Círculo Interior

Por Carmelita Neillson, arqueóloga y archivista del Clan Toreador

Es difícil para una historiadora como yo educar en la larga y colorida historia de la Camarilla cuando existen tantos vacíos intencionales. Puedo nombrar unos cuantos: nuevas Tradiciones aprobadas pero rápidamente abandonadas; un Clan que recibió una invitación para unirse a nuestra Secta pero que, sin razón aparente alguna, quemó ese puente antes de cruzarlo; muchas de las circunstancias que rodean a nuestra implicación pasada con los Setitas...

Como corresponde, entre los grandes misterios contamos a nuestros grandes amos. Los Siete

Interiores una vez fueron señores de sus Clanes, pero ¿quién se atreve ahora a darles nombre? Ocultando su identidad tras la ley, ponen en práctica crueza y exacciones necesarias. Sin un objetivo, no se puede dirigir la venganza, la resistencia no puede florecer. La orden llega en forma de susurros en la Sangre, de súbita certeza entre los Justicar, de breve sensación de unas garras alrededor del cuello.

Pero el misterio también engendra especulación. ¿Mi favorita? Recuerda que no es más que un rumor, pero... ¿y si el Círculo Interior abarca más que sólo los Clanes de la Camarilla? Piensa en ello. Eran siete, ahora somos cinco. ¿Querían los Antiguos Gangrel y Brujah

renunciar al poder definitivo en la Torre por simple principio entre los Anarquistas? O digamos que el líder Lasombra nunca se marchó o que los embajadores de los Banu Haqim se sientan a la mesa. Quizás alguien del Viejo Clan reclama un asiento por alguna inimaginablemente ancestral ley de Enoch.

Por supuesto, todo esto no es más que una teoría. Sería un poco perturbador si descubriéramos que el Círculo interior estuviera compuesto de cuatro miembros del Ministerio, dos Malkavian y un Lasombra, ¿verdad?

Justicar

Con sólo cinco Clanes dentro de la Torre por el momento, los cinco Justicar asumen incluso más responsabilidad... y poder. Deben representar a su Clan, decidir en asuntos de guerra y leyes y actuar como la voz del Círculo Interior. Por encima de todo, aplican las Tradiciones. Un Justicar puede descender sobre un Príncipe poco

preparado en un regnum regido con debilidad. Bueno, las Arpias aún cuchichean sobre lo que ocurrió “cuando el Velo volvió a caer con fuerza en San Antonio” y quién terminó sometido a él cuando Petrus le hizo una visita en 2006.

Los Justicar actúan como monarcas de sus Clanes, designados por el Círculo Interior en períodos de 13 años. Pocos, salvo la Ventrue, sirven más de uno. Los Justicar pueden disponer de cualquiera de los activos y recursos de la Camarilla a voluntad, incluyendo a cualquiera de sus miembros. Tales exacciones pueden parecer un valioso honor de la realeza o un aborrecible robo tiránico dependiendo de la etiqueta del Justicar y de si es a tu Chiquillo o tu refugio lo que ha confiscado.

JUSTICAR ACTUALES

- **JULIET PARR**, Justicar del Clan Malkavian y antigua Sheriff del Norte de Londres.

- **MOLLY MACDONALD**, Justicar del Clan Nosferatu.
- **DIANA IADANZA**, Justicar del Clan Toreador y Pesadilla del Clan Gangrel.
- **IAN CARFAX**, Justicar del Clan Tremere y antiguo Arconte de Karl Schrekt.
- **LUCINDE**, Justicar del Clan Ventrue, nombrada “Justicar de por No-Vida” en 2018.

Los representantes de los Clanes Gangrel y Brujah eran Geoffrey Leigh y Manuela Cardoso Pinto respectivamente, hasta que sus Clanes abandonaron la Camarilla. Abundan los rumores sobre un Vástago neutral que pronto será designado Justicar de los Foráneos, en representación de Antitribu y Clanes no afiliados.

Arcontes

Los Arcontes no son simples asesinos a sueldo. Son asesinos a sueldo de élite. Y guerreros, eruditos e investigadores. Cada Justicar selecciona a dedo a sus propios Arcontes, incluso compiten por esos excepcionales sirvientes. El candidato a Arconte tiene una oportunidad de declinar la oferta. Si acepta, sirve a los Justicar aplicando la ley de la Camarilla, buscando secretos o espiando a los enemigos de la Torre.

Algunos Arcontes operan a solas, otros en coteries. A menudo, el Justicar Vincula a estos Arcontes a sí mismo o entre sí con un Vínculo de Sangre. Incluso sin Vincular, tienen menos libertad de acción que sus amos, pero pueden ordenar dar Muerte Definitiva a un Vástago y esperar que les obedezcan. De hecho, un Arconte puede diezmar todo un dominio o regnum sin dar explicaciones. Aprender a evitar

COMO PRONOSTICÓ IVY REO, ORÁCULO Y CONSEJERA DE LOS JUSTICAR, CLAN MALKAVIAN

El número de Justicar será de nuevo siete, ya que siete es un número importante no sólo para los Usurpadores, sino para los al-Amin, y todo sigue presente. Sí sí sí.

Escucha, ¿Lo oyes? Los engranajes giran. El cambio está pasando. Los Justicar deben seguir siendo siete para que la Camarilla siga siendo fuerte. El Círculo Interior lo sabe. Sabe que sin siete pilares colapsará. El tejado es demasiado pesado con sólo cinco pilares. ¿Cinco? ¿Quién oyó hablar alguna vez de cinco pilares?

Mm hm. Sí sí sí. Si no podemos crear dos pilares, hemos de importarlos. ¿De dónde? ¿Egipto quizás? Conozco al menos un pilar fuerte en la oscuridad. Conozco un pilar ahogado en sangre. Conozco un pilar dibujado una vez por el arquitecto, pero se quebró en dos en las cuerdas del constructor. ¿Qué hacer? ¿Qué hacer?



tal castigo o, al menos, a evitar tales Arcontes sigue siendo un ejercicio de lealtad y supervivencia.

Diplomacia de la Secta

Los Vástagos de la Camarilla se alzan por encima de la chusma de los Anarquistas, pero ven a otras Sectas como posibles iguales e incluso compañeros. La Segunda Inquisición no tiene favoritos e incluso los Justicar deben ponerse de acuerdo a la fuerza con este argumento. En la actualidad, los Arcontes portan mensajes de profundo respeto, incluso acuerdos de alianza local y puede que algo más, a la Ashirra y de vuelta.

«Drag quiere convertirse en Arconte, ser una leyenda para la Camarilla. Lo entiendo. Es duro, también. Puede mantener la mano sobre el fuego durante minutos sin romperse. La Primogenitura estaría ciega si lo rechazase. Y conoce nuestra ciudad mejor que nadie. Sabía dónde esconderse cuando esos capullos Anarquistas quemaron el parque de caravanas. Pero cuando eres Arconte no puedes ocultarte del calor. No puedes retirar la mano del fuego.
Si te unes, nunca te retiras. He oído que o mueres en tus primeros trece o acaban contigo por saber demasiado. Sólo te marchas convertido polvo.
Por supuesto, Drag lo sabe todo sobre el polvo. Esos cabrones... Su Chiquillo estaba en el parque de caravanas... Bueno, ya sabes.»

Mi querida Victoria:

Estoy en Bagdad sólo por un breve período observando las actividades de los Vástagos atrapados en esta “Cruza- da de la Gehenna”, pero, como has solicitado, compartiré mis observaciones. Incluso un ojo más torpe que el mío difícilmente podría pasar por alto el disgusto de la Ashirra con el Sabbat, no sólo por su sectaria locura, sino por su flagrancia. Quizás nuestros gustos en común puedan unicarnos donde nuestros intereses divergentes, la política por nuestra parte y la religión por la suya, no han podido.

De hecho, si nuestras esferas de interés son tan dispares, ¿por qué no unirlas? ¿Por qué no reemplazar la Chusma Brujah con los Visires de Levante? Después de todo, no abundan los nuevos aliados, especialmente conforme más nos ocultamos de los Vástagos de otras Sectas.

Te dejo a ti tratar esto en profundidad junto con Iadanza, pero creo que las perspectivas son dignas de entretenimiento.

Con cariño y devoción,

Thomas St. Maur
Chiquillo de Amber,
Chiquillo de Mithras

La diplomacia, incluso para los Vástagos, sigue siendo el arte de lo posible. Y para la Camarilla, hay muchas cosas posibles.

—Hemos de discutir la situación de Berlín, Giering. El problema no desaparecerá por sí solo.

Nanette le pasó al Príncipe un vaso casi a rebosar de rica sangre cosechada de las reservas más exquisitas que los Hermanos Herz podían proporcionar. Si recordaba correctamente, ésta era una nueva variedad que los traficantes de sangre encontraron tras mudarse a Países Bajos hacía dos años.

Conforme el Príncipe daba un sorbo, sacudió la mano con rechazo. El anciano de barba Van Dyke nunca se había preocupado demasiado por la política urbana más allá de su dominio.

—Colonia sigue siendo Camarilla. ¿De qué preocuparnos si la capital prusiana cae ante los Anarquistas? Nannette, tesoro mío, debes saber que la caída de la ciudad sólo puede llevar a nuestro ascenso. Si Berlín colapsa, nuestro dominio asciende a la prominencia, quizás junto con Múnich o Fráncfort. Incluso Hamburgo. —Tomó otro sorbo—. El Círculo Interior dejó de ver Berlín como un dominio viable hace mucho, me han dicho. Será un dominio fuera de Berlín el que reciba los activos y el apoyo de la Torre de Marfil.

La joven Bruja contuvo su lengua deseando hablar del efecto dominó y el fervor Anarquista. Ignorar otras ciudades era una cosa, pero incluso aquí, en Colonia, él parecía ajeno al ascenso del Movimiento en las calles a sus pies. No dijo nada de eso, sólo:

—Por supuesto, mi Príncipe.

Giering entrecerró los ojos y bebió el resto de la sangre de un solo trago.

—Soy más que capaz de interpretar tus expresiones, mi querida Chiquilla. Sé que lo desapruebas. ¿Cuál es el dicho? Mejor reinar en el infierno que servir en el cielo.

Ella asintió.

—Ninguno de nosotros verá el cielo. Tratamos de trabajar con los Anarquistas. Lo intentamos durante cinco largos siglos. Tratamos de aplastarlos, pero eso sólo lleva a otra rebelión aún mayor. Es el momento de que los empujemos a sus propios guetos y les dejemos enconarse unos con otros y que el problema se elimine solo. Si interferimos, nos harán responsables. Si permitimos que la podredumbre se asiente y el diente se caiga solo, seremos los únicos que queden.

Nanette observó cómo su Sire caminó hasta el balcón sopesando si ahora era el momento para esgrimir sus argumentos de forma más energética. Estaba terriblemente cerca de la barandilla ■



La verdad
rara vez es
hermosa





NUESTRA *fe*

Fe en nosotros mismos

Se nos conoce como una Secta sin fe. Yo digo que eso no es cierto. No hacemos ostentación de nuestra fe, pero creemos. Nuestras formas son más corteses que sagradas, pero cuando nos arrodillamos en adoración, lo hacemos con una convicción personal. Sólo oramos por nuestra propia alma cuando hemos errado, comulgamos con nuestros ancestros en busca de guía en reuniones secretas de parientes juramentados. Tenemos fe en nuestra guerra contra nuestros más bajos impulsos, en nuestro rol como pastores iluminados de la humanidad y en la sabiduría de los ancestros. Oramos al Dios de nuestros días con aliento. Algunos de nosotros lo hacemos por las mismas razones por las que lo hacíamos entonces. Otros distorsionan las escrituras para encontrar un papel para sí mismos en el plan de Dios y, tristemente, cada vez más de nosotros encontramos la fe en herejías bañadas en sangre, diseñadas para hacernos sentir mejor respecto a ser monstruos.

Una historia de fe o cómo matamos a Dios para sobrevivir

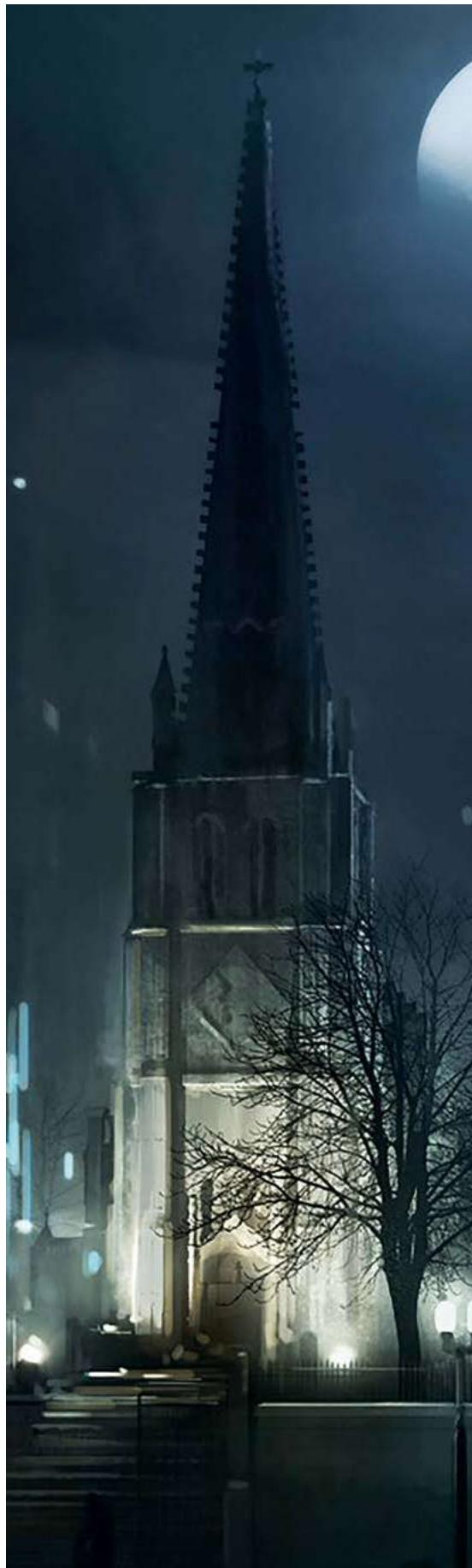
Por Eberlin Albertzen, Chiquilla de Alberto Magno

Salvo algunas excepciones notables, nuestros fundadores profesaban la misma fe católica en la que yo nací. En 1494, hasta los verdaderamente ancianos admitían que Dios era tan real como cualquier templo de Constantinopla. Incluso los herejes Cainitas de Languedoc nacieron de una aversión a la doctrina cristiana. Así que ¿por qué los Vástagos de la Camarilla volvieron la espalda a Roma y luego a Dios? ¿Por qué nosotros, como organización si no como individuos, abandonamos la fe y apostamos por luteranos y racionalistas? ¿Por qué tuvimos que matar a Dios para sobrevivir? ¿Y con qué lo reemplazamos? ¿Cómo ocurrió y qué ideas han guiado nuestra augusta institución tras Su defunción?

Comenzó como una necesidad. Para ocultar nuestra existencia y evitar otra Inquisición, la Camarilla tuvo que socavar la creencia humana en trastos, ángeles y diablos como nosotros. Para Neonatos como tú y Ancillae como mis Chiquillos, es tentador ver nuestra Secta como un proyecto de iluminación. Esta posición ignora el hecho de que aún faltaban siglos para que surgieran nociones como el empirismo y los derechos naturales cuando tuvo lugar esa malhadada convención en Thorns.

Católicos

Durante el Tiempo de las Hogueras, la idea de un mundo sin Cristo o Su Iglesia era imposible. Ya creyésemos estar malditos o estar siendo puestos a prueba, como demonios o ángeles vengadores, éramos de alguna forma parte del plan de Dios, y la Iglesia era vista universalmente como una encarnación de Su voluntad en la Tierra. Nos habíamos vinculado a la doctrina de la fe durante siglos y éramos incapaces de imaginar un mundo sin Él. Así que, como siempre hacemos, asimilamos el desarrollo humano. En base a la correspondencia entre el reformista anticlerical y asceta Girolamo Savonarola y uno de los nuestros, así como a los



encuentros entre Martín Lutero y Anatole, presupongo que nuestro abandono de la fe como Secta ocurrió de forma gradual. La fe siempre ha sido un campo de batalla para nuestra especie. Alberto Magno y yo misma luchamos durante siglos para arrebatarle el control de la Iglesia al nauseabundo hereje ario Fabrizio Ulfila, a quien considero responsable de abrir paso al Tiempo de las Hogueras. Vale la pena recordar que inicialmente combatímos al clero y el papado, no a Dios o la fe.

Reforma

Verás, aún necesitábamos a Dios. Según la mentalidad de aquéllos de nosotros que aún creemos, estamos Condenados, maldecidos por Dios. Y con la Condenación viene la posibilidad de redención. En la reforma protestante encontramos una forma de oponernos a la Iglesia y la Inquisición sin renunciar a la esperanza de salvar nuestra alma. En el catolicismo, el clero y los sacramentos que realizamos son el pase al cielo. Durante la Edad Oscura, tomábamos la eucaristía, nos confesábamos, nos arrepentíamos. Cuando la Iglesia comenzó a cazarnos, quedamos separados de la Gracia. Esto nos llevó a reflexionar y buscar una verdad más profunda. Encontramos nuestras respuestas en el protestantismo y sus precursores. En las enseñanzas de Lutero, la Iglesia es mundana, humana, y está abierta a la corrupción. Lo que es importante es una relación personal con Dios. Es el bautismo, nuestra confesión de fe, nuestras intensas plegarias y nuestra conducta lo que nos abre Su reino. Al adecuarse perfectamente a nosotros, encontré que mi propia fe se había transformado por las ideas del teólogo alemán.

Guerras de reforma y colonialismo

Durante siglos, las guerras de reforma y contrarreforma fueron los claros signos de nuestra batalla. La guerra de Esmalcalda, la guerra de los Treinta Años y la Revolución inglesa fueron meros conflictos mortales, pero teníamos intereses en ellos. Atacar al papa no sólo dañaba a la Inquisición, sino también a los Clanes que rechazaron unirse a la Mascarada. La guerra llevaba tragedia a los vivos y sangre a los muertos, pero, al final, la nueva fe protestante había venido para quedarse y el mundo occidental finalmente se alejó de la sombra de Roma. Me enorgullezco de nuestro rol en esto. Nuestra expansión a las Américas fue una

continuación de esta lucha. Seguimos la expansión colonial de Gran Bretaña, de los holandeses y los franceses. Fue ahí, en un nuevo mundo de cañas de brujas puritanas, genocidios racionalizados por la religión y naciones fundadas en principios Iluminados, no derecho divino, donde perdimos la fe. Al menos sé que eso fue lo que me ocurrió a mí. Confieso que mi crisis de fe duró casi dos siglos enteros. Se podría decir que, al tiempo que cambiámos América, América nos cambió a nosotros.

El Estado y la humanidad

Después de que la Iglesia perdiera el poder universal, el siguiente gran objeto de la adoración humana no era la religión, sino el concepto del Estado nación. Aquí es donde encontramos nuestra verdadera fuerza como unión: nuestros principios feudales, nuestra jerarquía, nuestro linaje e ideales. Nos convertimos en una hermandad universal de Vástagos, una unión global de ciudades Estado. En la enmarañada red de sociedades secretas y extraños grupos religiosos que cubrían la temprana América, nosotros estábamos en todas partes. Los conspiranoicos que busquen las huellas de "los Illuminati" en la historia temprana de Estados Unidos sólo encontrarán rastros de guerras nocturnas y alianzas entre criaturas inimaginables para sus limitadas facultades. Aun así, sus esfuerzos son inestimables para la Mascarada, así que bendito sea su asqueroso corazoncillo con tendencia al sesgo de confirmación.

Fue durante este tiempo de cambio cuando la humanidad surgió como nuestra ideología central. El compromiso de la Secta con esta idea radical (al adherirnos a lo que creemos en vida, nos apartamos de la Bestia) lo cambió todo. Nos cuestionábamos a nosotros mismos y a nuestros impulsos. Templamos nuestro sentido de superioridad con humildad y encontramos una forma de instruir a los Neonatos descreídos en la conducta apropiada sin recurrir a los argumentos de la condenación.

Los cínicos aseveran que nuestra obsesión con comportarnos como humanos es sólo una forma de sustentar la Mascarada. Yo digo que no importa en absoluto si lo es. La pretensión nos hace mejores y nos ayuda a ocultarnos. Ésta es la razón por la que mi recomendación siempre es hacer de la humanidad tu guía y la creencia, tu fuerza. Estúdiala, sigue sus modas, entiende hacia dónde va a nivel moral y ajusta tus viejos ideales para encajar en el estado del mundo actual.

No te pido que te traiciones ni que traiciones a tu fe ni a quien fuiste, simplemente que encuentres un nicho moral y político en el que habitar cómodamente sin riesgo de parecer arcaico.

Y sin duda vimos en el humanismo, el deísmo y el ascenso del método empírico la visión de un mundo en el que los mortales serían incapaces de creer en nosotros. Pero aprovechamos la oportunidad para ayudar a construir un mundo sin dioses ni demonios que se ajustaba a nuestra reciente mentalidad protestante. Dios como moral, no como orden social. Ni ritos, ni clero, sólo tú y tu convicción contra el ansia de pecar.

Sobre la adoración de los Ancianos y el ascenso del nodismo

Nuestra unión siempre ha venerado los linajes y el pasado. Aunque hemos mantenido los aspectos más sectarios en nuestras reuniones privadas, todos nosotros, especialmente los Ventrue, hemos recitado nuestros linajes en la corte, hemos usado una retórica que recuerda a los grandes discursos y hazañas de nuestros antepasados y hemos hecho celebraciones para marcar los grandes momentos de nuestro pasado. Cuando un Antiguo entre en la corte, contempla la reverencia y el sobrecoimiento de que un semidiós camine entre nosotros. La aspiración de muchos Príncipes es convertirse en objetos de tal reverencia, pero es un don que reservamos para los más nobles de nuestra Sangre.

Personalmente conozco una docena de cultos a Matusalenes, poblados por los pilares de sus Clanes y acérrimos defensores de nuestra jerarquía, y más de la mitad adoran a Ancianos de Sangre inferior a la mía. Esto es bueno y adecuado, y en los últimos años estos cultos a nuestros oscuros santos han ganado preeminencia y aceptación pública. También los cultos que rinden homenaje a las criaturas que llamamos Antediluvianos, las criaturas más viejas de nuestra raza de cuya existencia tenemos indicación alguna.

Creo que esto es en parte una respuesta directa de un desarrollo menos afortunado que alcanzó su cumbre en el cambio de milenio: el ascenso de los cultos nodistas de la Gehenna. Cuanto menos se hable de ellos, mejor, pero me satisface decir que están en declive, ya que ni Ancianos sedientos de sangre se han alzado de sus tumbas ni el juicio divino nos llueve en forma de fuego. Si son los auténticos Antediluvianos, no muestran los destructivos apetitos que se les atribuyen.

Al contrario, su existencia fortalece nuestras aseveraciones, pues significa que tenemos (perdona mi blasfemia) verdaderos dioses de nuestra parte.

La Iglesia de Caín

Con el Sabbat lanzándose de cabeza a su demencial cruzada, la insidiosa Herejía Cainita ha regresado a nuestras ciudades, nuestros hogares. ¿Son un frente del Sabbat preparando a nuestros Chiquillos para el retorno de sus amos secretos? ¿Tentando a nuestros Neonatos a cometer despiadados pecados y viles monstruosidades? ¿O es nuestra oportunidad de forjar nuestra Iglesia de Sangre, reclamar a Caín como símbolo de nuestra especie y celebrar nuestro papel en el mundo sin la paralizante autocritica de la siempre presente humanidad?

Al parecer, el Sabbat, pese a que cueste entenderlo, proclama a Caín como el dios y salvador de nuestra especie. También menciona a los Antediluvianos como Sus enemigos. No así la Iglesia Cainita. Su interpretación gnóstica del cristianismo nos considera a todos ángeles de la Verdadera Divinidad, puestos en la tierra para pastorear a la humanidad y para oponerse al falso creador adorado como Dios Padre.

En el dogma cainita, Caín y Cristo son rebeldes enviados por el cielo contra una malévola criatura a la que llaman demiurgo o Ialdabaoth, Señor de la Prisión del Mundo. Todos nosotros, desde los teóricos Antediluvianos a los más frágiles Sangre Débil, compartimos la Sangre de la Verdadera Divinidad. Esta fe tentadora, aunque obviamente no es más que otra distorsión vampírica del gnosticismo, una idea humana, refuerza la función básica de la Camarilla, especialmente en un tiempo en el que nos hemos alejado de las aseveraciones idealistas de universalidad para proteger nuestros intereses contra la chusma. Quizás una nueva fe sea exactamente lo que necesitamos en estos tiempos de división. Una que ensalce nuestras virtudes como amos secretos del mundo. Un dogma que alimente nuestra Sangre con fuego al tiempo que volvemos a la guerra contra la Iglesia de Pedro y su Segunda Inquisición. Temo que, si no nos comprometemos a destruir esta Iglesia de Sangre y rechazamos su clero en la corte, nos destruirá. Aún peor, la Herejía escupe en la cara de las fes abrahámicas y eso no les sentará bien a nuestros aliados en Oriente. Preveo que la Ashirra exigirá que lidiemos con la Herejía en las ciudades que compartimos. Porque las compartiremos.

Los pilares

Igual que las cruzadas del pasado expusieron a los primitivos reyes guerreros de Occidente a las maravillas del mundo musulmán, la Guerra de la Gehenna ha tornado el mundo vampírico considerablemente más pequeño y nos ha acercado mucho más a la Ashirra. Éste es el nombre de nuestra unión en Oriente Próximo. Algunos afirman que la Ashirra es otra Secta diferente, pero no estoy de acuerdo. Eran Camarilla mucho antes que nosotros, se basaron en los principios de ocultarse entre sus parientes mortales y adaptaron los pilares del islam como parte de sus principios fundacionales. Nuestra cooperación no es menos cercana que la de los vínculos entre Chicago y San Petersburgo. Ambos somos Camarilla, pero a un mundo de distancia. Así que, mientras muchos ven el inminente matrimonio entre los amos ocultos de Occidente y los de Oriente como un cambio monumental, yo lo veo como la corrección de una confusión. Si ves esto como un gran idealismo, una victoria de inclusión frente a los divisivos prejuicios culturales, te pido que lo reconsideres. No estamos del lado de la gente, de los millones de personas a las que se les niega asilo en nuestras ciudades, ni tampoco lo están nuestros amigos de la Ashirra, a pesar de la piedad que profesan. Estamos aquí para gobernar y sobrevivir. Somos diplomáticos, reyes, hombres de negocios, soldados de élite, líderes de cultos y generales. Somos la élite. Somos vampiros. Pensar en la Ashirra como una sola cosa, una única cultura, es un prejuicio que hará que te maten en las cortes del futuro. Piénsalo: entre nuestros nuevos aliados hay príncipes saudíes que cruzan los límites del exceso y la decadencia, un informático millonario jordano, nacionalistas turcos que sueñan con el Imperio otomano, kurdos que luchan por la libertad y nobles persas que añoran los gloriosos días de la música disco en la Teherán de los años setenta. Todos ellos pertenecen a la Ashirra. Todos creen en los pilares de Alá. Y aun así, ninguno de ellos piensa ni actúa de la misma forma.

Tenemos una elección que tomar. Dios o Caín. Fe o aislamiento. O, como Secta, luchamos por regresar a nuestros cimientos morales como creyentes en el Dios de Abraham o nos jugamos a nuestros nuevos aliados apostando por la Iglesia de Caín. Como he argumentado antes en este ensayo, nuestra brújula moral es nuestra fe. Permanecer siendo humanos es adherirnos a las creencias que teníamos cuando aún respirábamos. Nadie conoce esto mejor que la Ashirra. En lugar de

Tradiciones, usan los cinco pilares del islam como código de conducta y baluarte frente a la Bestia. Se dice que algunos incluso tienen la autodisciplina de despertarse durante el día y rezar a la Meca. ¿Queremos presentarnos como ateos sin fe o aceptamos que aún somos Gentes del Libro y compartimos una historia y moralidad comunes con la Ashirra? Estas cuestiones serán respondidas en el futuro de forma distinta en cada dominio. Uno albergará una corte gobernada por un Cainita predicador y la Ashirra lo evitará como la peste. Otro será dirigido como una empresa por un juez Ashirra que mantendrá una estricta apariencia de imparcialidad, mientras derriba a los injustos uno a uno. Y otro mantendrá a un Príncipe paranoico que tratará de avivar las llamas en alza del nacionalismo en su ciudad para mantener el futuro a raya.

La Cruzada de la Gehenna y la Llamada nos han acercado más a nuestros orígenes, a nuestros venerables ancestros y a la Ashirra. Ahora debemos escoger cómo nos cambiará a nosotros y a aquello en lo que creemos.



LA IGLESIA DE SANGRE

Adjunto estas transcripciones como mayor prueba de que tenemos un problema de herejía. Está volviéndose popular y afirma haber abandonado la escatología nodista, sí, pero la Iglesia de Caín nunca es inofensiva. Ideas como éstas son los primeros pasos hacia la radicalización de nuestros Neonatos y su ablandamiento ante el inevitable regreso de nuestros enemigos. No importa cuántos de estos pensamientos engrosen tu ego, debemos arrancarlos de raíz o todo estará en peligro. Sé que es doloroso matar a un Chiquillo, pero me temo que he de insistir en que actúes de forma decisiva.

Por los juramentos de Sangre que hicimos el 14 de septiembre de 1856, en el dominio gobernado por mi Sire Lawrence Westfield, bajo su principesco testigo,

Sanguines et Animi,

Angus

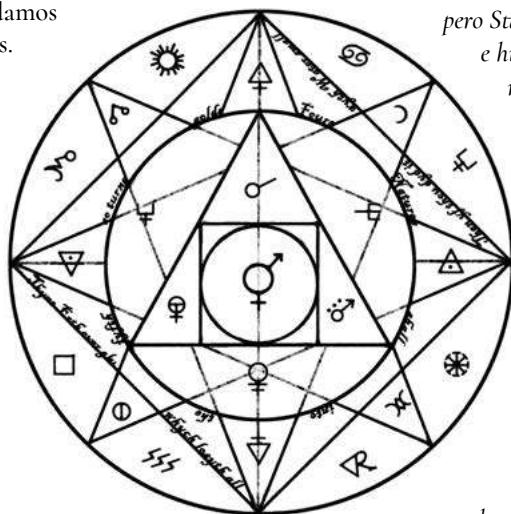


Te diremos a la cara que nuestra conspiración es laica, que rechazamos la superstición y la fe. Mentira. La Camarilla es una Iglesia de Sangre para una congregación licenciosa y un mundo corrupto. Nuestra misión es la de espiar en territorio ocupado por el enemigo gobernado por los augurios de anarquía y dirigido por idiotas. Somos la única salvación para nuestra especie, todos los demás son falsos profetas. Somos la institución de poder más revolucionaria y con mayor impacto en la no-vida que jamás ha existido en la Tierra. Estamos totalmente dedicados a la idea de que no sólo es posible una infiltración total en el mundo, sino que es necesaria. Esta meta última implica destruir la forma de vida natural del ser humano, su forma de pensar y su libertad. Sólo aguardamos nuestro momento en las sombras.

Dentro de nuestras Tradiciones contenemos muchos Clanes, Sectas, cábalas secretas y coteries, pero al final todos somos lo mismo: muertos que se alimentan de los vivos. Manipulamos gobiernos y matamos a quienesquiera que no podamos comprar, engañar o intimidar. Corrompemos todo lo que tocamos y arruinamos todo lo que tratamos de amar. Ofrecemos protección a quienes servimos y aniquilación a quienes nos desafían. El nuestro es un sistema de control secreto que sorbe de la rutina de cada ser vivo del planeta. Estamos en todas partes y en ninguna. Somos todopoderosos. Somos un susurro. Somos como Él.

La maldad es un punto de vista. Ninguna otra criatura de Dios se parece tanto a Él y a su Chiquillo Caín como nosotros. Matamos con la misma libertad y con menos remordimientos. Nuestra verdadera maldición es que participamos de su responsabilidad; una mucho más profunda que la simple ansia, demencia o las demás adversidades de la no-vida nocturna.

Nosotros, predicadores de la muerte, hemos trascendido el tiempo y nos hemos convertido en inmortales y ahora servimos a nuestra Secta como santos oscuros: seres de poderes tan serios y terribles que hemos trascendido la mortalidad y definimos lo corruptible. Para los Vástagos más jóvenes representamos el deseo de la verdadera inmortalidad y el poder absoluto.



Acerca de creer en algo mayor que tú

*Extracto de Guía de la Torre, por Addison Payne,
Primogénita Ventrue de Nueva York*

A primera vista, jurarías que nuestra Secta es un cuerpo laico, más una unión política, una alianza de señores, que un templo. Pero somos ambas cosas. Piensa en Rusia, en cómo la gente de allí había de ver al zar como la encarnación viva de Dios, infalible y puro sin importar sus acciones. Mira cómo Lenin en cierto grado pero Stalin al final tomaron esa devoción e hicieron que una nación viviera en el miedo y los idolatrases. Ellos eran la encarnación viva del pueblo, del Estado. Y si ellos caían, también lo haría Rusia. Los rusos tuvieron que aceptar esto o enfrentarse a terribles consecuencias. Tuvieron que aguantar y tolerar que se les dijera que debían adorar a un individuo y luego a otro. Lo que hacemos en la Camarilla es muy similar.

Hablamos de la religión organizada como de un cáncer; la Iglesia es el bastión de nuestros enemigos y nuestra fe es personal, nada más que una parte de nuestro empeño por seguir siendo humanos.

Cree primero y ante todo en la Secta.

Cree primero y ante todo en tus Antiguos.

Esto no es una crítica. Todas las estructuras de poder construidas para perdurar han de erigirse sobre cimientos fuertes. Necesitas que tus partidarios crean en algo que les haga leales. Convierte a tus soldados en discípulos y podrás reclamar el mundo.

Las cosas han cambiado recientemente. En contra del dogma, se dice que los seres ancianos que bien podríamos llamar Antediluvianos se están alzando de sus tumbas. Incluso si debería haberlo hecho, esta revelación no ha destruido la Camarilla. Los Gangrel nos abandonaron, sí. Los Brujah también lo hicieron, por otras razones. Pero el resto permaneció, aferrados a lo que conocemos, pidiendo a nuestros Antiguos consejo, guía.

Y los Antiguos han respondido. Los Antediluvianos bien pueden ser seres reales y poderosos, pero no nos desean ningún daño. Están de nuestra parte. Nuestros líderes nos han ocultado la verdad para protegernos. Y el Sabbat mintió aún más; quería, y aún quiere, destruir a nuestros ancestros vivos. ¡Bien podrían estar afilando sus estacas para atravesar nuestros propios corazones! En respuesta, hemos golpeado al Sabbat y los Anarquistas con un veneno sin igual. Los seguimos a zonas de guerra para sacarlos de sus agujeros y demostrarles nuestro poder sin igual. Hemos erigido nuestra estructura y no la dejaremos caer. Está edificada sobre la adoración a nuestros Antiguos, nuestra misma Sangre, y esta adoración puede retrotraerse hasta nuestros Antediluvianos si es necesario.

Durante quinientos años nos dijeron que no existían. Ahora los miramos como la prueba de nuestra propia divinidad, nuestro potencial para vivir realmente para siempre con sólo seguir la senda abierta por nuestros Antiguos, sin importar lo ancianos que puedan ser.

ESTADO DE GRACIA:

Introducción a las religiones de la Torre de Marfil

Por Carmelita Neillson

De herejes a grandes religiones

El cristianismo como religión es una extensión del judaísmo. Mismo Dios, misma parte del mundo. El Mesías y su rebelión contra Roma y las viejas costumbres se desarrollaron en un contexto cultural judío, pero dio a luz a una fe totalmente nueva. Así como el cristianismo está entrelazado con el judaísmo, nuestros mitos sanguíneos están íntimamente conectados tanto con el viejo Yahweh guerrero como con su más pacífica encarnación posterior.

La Herejía Cainita cree que Cristo fue uno de nosotros, el segundo advenimiento de Caín. Desde esta perspectiva, esencialmente toda la cristiandad se convierte en un culto del mito vampírico, hecho palpable a los mortales mediante un proceso de canonización de siglos y en el que se velan los ideales sanguíneos.

Un proceso que culminó con el Primer Concilio de Nísica, en el que la idea de que Cristo era una entidad sobrenatural finalmente se dejó a un lado y se convirtió en lo que conocemos hoy en día: el Hijo del Hombre.

Si se buscan, pueden verse nuestras huellas en todo el cristianismo. Los milagros, Lázaro y Longino como Aparecidos cambiados por la sangre de Dios, la resurrección, la obsesión con Su Sangre, los trece a la mesa, la promesa de la vida eterna. Algunas de las interpretaciones más extremas se encuentran en las obras de un Sangre Débil de Los Ángeles conocido como "Hollis" que ahora es parte de la Lista Roja. Sus panfletos nos dicen que toda la Biblia está escrita sobre, por y para nosotros, que sólo más tarde fue limpiada para el uso humano.

Muchos encuentran que este mito Lasombra de Cristo Abrazado sólo enturbia las aguas, pero también puede ser visto como un ejemplo fascinante de cuán borrosas pueden volverse las líneas entre nuestra especie y los mortales. Nuestros mitos viajan a través de especies, transportados por el poder de ideas infecciosas en lugar de por cualquier evidencia concreta de su veracidad.

Lo mismo ocurrió con Mithras, cuya no-vida engendró un culto que cruza las barreras entre vivos y muertos. Es adorado no sólo por sus descendientes, sino por otros vampiros que quieren las recompensas que su culto promete y rastrear sus actividades a lo largo de la historia mortal. Si estamos buscando un salvador vampírico, un modelo verificable de nuestra especie, no es necesario ir más allá de Mithras.

Los Misterios de Mithras es el culto que abarca mayor cantidad de Vástagos en la Camarilla, a pesar de que Mithras sólo es miembro nominal de nuestra Secta. La Orden Menelaida es semejante en su dedicación a la supuesta creencia de Menelao en la iluminación por encima de la violencia. También podría mencionar a los Devoradores, Vástagos que tratan de consumir los nombres de los demás, y los Gorgonas, adoradores de Gorgo. Como muestra la historia, allá donde vamos se crean nuevos mitos y nuestra especie da a luz a cultos que abarcan extensas áreas geográficas y culturales. En su mayor parte, estos cultos no emergen porque el objeto de veneración decide dar forma a una religión a su alrededor; son creados al contar y recountar historias que se convierten en mitos y éstos en milagros.

Ahora, en lo que respecta a los efectos en la cultura y la sociedad, el poder de un milagro inventado no es menor que el de que ocurra lo verdaderamente imposible.

Esto hace que cada nuevo culto sea potencialmente peligroso para aquél al que reemplazaría, por lo que la doctrina reacciona de forma acorde. Piensa en la persecución a la que judíos y romanos sometieron a los primeros cristianos y en la erradicación de los herejes por parte del catolicismo. Entre los propios cultos y órdenes de la Camarilla, la tendencia es la misma. ¿Sabes cuántos cultos a Mithras existieron antes del actual? ¿Lo diferente que era antes de que Roger de Camden se hiciera cargo del culto? No, porque tales grupos, una vez están adecuadamente establecidos, no toleran ninguna lucha interna contra su verdad.

Adoración de los ancestros

Los Vástagos que pueden recitar generaciones de su linaje y relatar las hazañas de sus ancestros (buenas o malas) suelen estar bien considerados por sus pares y Antiguos. Respetar y recordar el pasado es un consuelo para muchos y, sin duda, de ello surge la práctica de la veneración de los ancestros.

Hay algo romano en la idea de construir un santuario en tu refugio, adornarlo con pequeños ídolos de tu Sire y el Sire de éste y pedirles guía cada noche al despertar. Me he encontrado numerosos Vástagos que lo hacen, así como algunos Brujos que aseguran comulgar literalmente con sus ancestros de esta forma. No podría decir si las plegarias realmente canalizan el poder que permite a un Vástago comunicarse mentalmente con otro, pero claramente ayudan a quien reza, concretamente entregándole la voluntad de su ancestro.

La adoración a los ancestros no se limita al plano material. Muchos cultos a los ancestros veneran a los muertos tanto como a los no-muertos. Miguel de Constantinopla está entre los más sagrados Matusalenes Toreador. Sabemos que fue destruido junto con el Sueño, pero eso no detuvo a su linaje a la hora de liderar una Iglesia en su nombre. Los Miguelinos, a veces denominados Nephilim, reciben tributos y servicios por su linaje y muchos ostentan posiciones de autoridad religiosa por todo el mundo vampírico. Algunos incluso adoran a otras figuras más allá del propio Miguel, pero, debido a su abolengo, su palabra se toma como un modelo a seguir.

Otro ejemplo puede encontrarse en el Clan Tremere. Los tradicionalistas de Karl Schrekt creen que el propio Tremere era el pináculo entre los magi y sienten gran consuelo intentando replicar su éxito, a menudo sacrificando sangre y cosas peores en su nombre y mezclando su fe en el poder de la Sangre con el hermetismo inherente de los orígenes de su Clan. Así nació el neologismo "Heméticos". Los ocultistas han tenido un profundo efecto en el sistema de creencias de la Camarilla. Incluso dando la espalda a los milagros, tendemos a creer en la magia en lugar de en la teoría científica para explicar tanto nuestra condición como nuestras habilidades.

Quizás éste sea el verdadero núcleo de nuestras creencias. Puede que no creamos ni en Dios ni en Caín, pero sentimos que hay un orden oculto en el universo. Profecías, maldiciones, destino, justicia poética, sincronía, la paga

del pecado, bien y mal. Todo esto es real para la mayoría de nosotros. *La tabla esmeralda*, un texto de Alejandría del siglo II, dice, en lenguaje actual: «Así como es arriba, es abajo». El significado de esto es que todas las cosas están conectadas y pueden afectarse unas a otras mediante conexiones invisibles. Muchos Vástagos, especialmente los Heméticos, siguen los recientes avances en física cuántica con gran interés. Quizás la ciencia de los días en que respirábamos finalmente se unifique con los sangrientos milagros de nuestras prolongadas muertes.

Adoración a los Antediluvianos

Para los inocentes, adorar al Fundador de un Clan es sólo otra forma de adoración a los ancestros. Sin embargo, la probable existencia de los Antediluvianos (actual o previa) no lleva confirmada mucho tiempo y la adoración de estas criaturas tradicionalmente se asemeja más a la de un concepto que a la de un individuo. No enciendes una vela y le cuentas tus penas a la belleza o el arte como lo harías al Sire del Sire de tu Sire. Por esta razón es raro encontrar una fe formal en torno a un Antediluviano, con la única excepción de Set, debido a la antigua jerarquía de hierofantes que hablaban en nombre del Fundador del Clan.

Los cultos de los Antediluvianos suelen ser sinónimo de cultos de la Gehenna, pero están más asentados en esta década desde que la idea de la catástrofe global sacudió nuestra sociedad por primera vez. Se puede decir que

un Vástago que deseé revivir a su Fundador, ser el esclavo jefe y dar paso a un período en el que Haimim, por ejemplo, gobierne a toda la Estirpe es nihilista en el mejor de los casos. Y trastornado y homicida en el peor. La única verdad que sabemos sobre los Fundadores son rumores y especulaciones. Pero si lo que pasó en Bangladés a finales del siglo XX tuvo algo que ver con ellos, no presagia nada bueno.

Y aun así, son nuestro más prometedor vínculo con el génesis de todos los vampiros, y el *Libro de Nod*, los *Fragmentos de Erciyes* y otros textos legendarios pueden ser de ayuda para explicar nuestro verdadero origen. ¿Conoció alguno de ellos a Caín? ¿Fue él real? Con todas estas cuestiones y su estatus divino no es sorprendente que muchos caigan en esta clase de fe. Algunos afirman que la religión fue el primer intento vacilante de filosofía por parte de la humanidad. “El mundo es lo que es porque los dioses así lo quieren”. Es tentador pensar lo que podríamos acercarnos a la verdad si los dioses pudieran respondernos. Aun así, sería inteligente recordar que nuestros mitos los han modelado a nuestra imagen: puede que no sean lo que imaginamos o siquiera tener nuestras respuestas, sin contar que podrían querer iluminarnos tanto como prendernos fuego.

Religión mortal

¿Soy cínica porque soy arqueóloga, científica y mujer Abrazada en el siglo XX o porque aún me identifico como católica (no practicante)? Es difícil escapar de la fe mortal



de una, ¿es realmente inteligente intentarlo? Sin siquiera planteármelo, me encontraré rezando, queriendo ir a misa o deseando compartir mis pecados en confesión con un sacerdote. Culpa a una creencia arraigada o a una educación dura, pero he de cargar esta cruz hasta que me convierta en cenizas.

La Camarilla ni fomenta ni desalienta la fe mortal, pero es cierto que tiene muchos creyentes en sus filas. La muerte puede acabar con la fe o reforzarla. En mi caso, se mantuvo tan natural como vestirme cuando me levanto. Es parte de nuestra ideología retener las costumbres y los puntos de vista de nuestra vida mortal para seguir siendo virtuosos. Así que ¿por qué desdeñamos la religión mortal? Porque la Iglesia nos cazó casi hasta la extinción una vez y ahora lo hace de nuevo. Con esto en mente, no es raro que nuestra Secta critique la religión organizada.

La Ashirra se extiende por gran parte de lo que consideramos Oriente Próximo y el núcleo de su estructura se basa en el islam. Esto es sin duda una hipocresía, dado lo que el islam desaprueba y lo que la Ashirra definitivamente hace, pero no castigan a los Vástagos por seguir siendo musulmanes, más bien al contrario: si quieres influir en la Ashirra necesitas ser al menos tolerante con el islam. La gran Secta oriental respeta e incluye a muchos Vástagos de fe judía y cristiana, todas las Gentes del Libro son vistas como hermanos y se les da la libertad de practicar su propio código religioso. Para la Ashirra, la fe guarda muchas de las respuestas tras su existencia.

Judaísmo, cristianismo e islam son sin duda las religiones mortales más influyentes representadas en nuestra Secta y entre nuestros aliados cercanos. Apenas me he encontrado con un puñado de Vástagos judíos ortodoxos, los más devotos, para los cuales la Muerte Definitiva suele ser preferible a una larga no-vida fuera de las leyes de Dios e Israel. Los judíos reformistas y la mayoría de las demás escuelas de la fe judía suelen verse como parte del plan de Dios y aceptan humildemente su sentencia. Muchos de ellos actúan como protectores de las comunidades judías en sus ciudades y llevan una muerte justa a grupos y Vástagos antisemitas. Pero hay tantas fes entre los Vástagos como entre los vivos, incluso más. El budismo, por ejemplo, comparte muchos principios con la legendaria senda de la Golconda y conozco a muchos Vástagos practicantes que alcanzan un equilibrio espiritual con su Bestia siguiendo su mensaje a pesar de sus frecuentes y repugnantes fechorías.

Los rostros politeístas del Brahman singular, la adopción de búsquedas de pureza y la creencia en un alma inmortal del hinduismo también tienen seguidores vampíricos. Muchos encuentran su fe difícil de reconciliar con su condición, pero algunos Antiguos de fe hinduista la retuercen para situarse como deidades brahmánicas, lo que supone una interesante herejía entre sus adeptos vampíricos.

He conocido a pocos Vástagos sijes, jainistas o taoístas, pero eso no quiere decir que no existan. He oído que hay al menos cuatro Príncipes sijes en el Punyab de India, así que cualquier vampiro puede aferrarse a su fe mortal.

A la inversa, existen muchos Vástagos que aún siguen el zoroastrismo y las viejas religiones paganas de Grecia, Egipto y Escandinavia, pero muchas veces sospecho que se debe a la edad del vampiro y a haber pasado extendidos períodos en Letargo. Aun así, aquí debo añadir otra perspectiva aún más aterradora del ascenso de la religión. De acuerdo a los celebrantes Gangrel del Culto de Odín, los Aesir eran iguales que nuestros actuales charlatanes religiosos. Eran Vástagos que reunieron seguidores mortales. Dicen que de ahí se deduce que también lo fueron los dioses de Grecia, Indochina, Persia... Jerusalén. Uno se estremece ante la idea de un mundo en el que los únicos dioses son muertos y la fe es un truco para exprimir la última gota de sangre de las venas de los vivos. Desearía que esta idea no fuese tan lógica, tan acorde con todo lo que he visto y aprendido en mi comunión con el pasado.

Cultos, herejías y órdenes

Por Lord Roger de Camden, Pater del Culto de Mithras

Debes perdonar esta vieja y débil mano. Tiembla tanto cuando uso papel y pluma que acabo viéndome mecanografiando al estilo moderno, pero, por desgracia, voy tan despacio.

En mi larga, larguísima vida, me he encontrado con más cultos de los que puedo contar. Muchos brotan como la viruela y son eliminados en una década por un rival o la falta de armonía interna. Es costumbre en nuestra especie no alentar el crecimiento. Vemos algo nuevo y deseamos pisotearlo. Desgraciadamente, apenas puedo arrastrar los pies, menos aún pisotear. Tendría que pedirle a mi Heliodromo que lo hiciera por mí.

Pero ¿deseas una muestra de los cultos que existen en estas noches? Sin duda, puedo proporcionarte unos cuantos. Necesitas borrarle el mal gusto a la palabra “culto”, no obstante. No es lo que la prensa moderna te haría pensar, donde todos los cultos son liderados por megalómanos que buscan adoctrinar rebaños de seguidores ignorantes, ni mucho menos. Esos cultos existen, pero rara vez sobreviven más de un siglo. Consideralos más similares a cómo los romanos, incluyendo mi amo Mithras, se referían al “culto del cristianismo”. Para criaturas tan viejas como yo, pocas religiones dejan atrás el término “culto”. Después de todo, soy más viejo que el islam.

No mencionaré el Culto de Mithras. Que haya existido durante dos milenios a pesar de todos los ataques habla por sí solo. En su lugar, mencionaré algunos cultos y órdenes menos conocidos y de reciente formación. Entre estos ejemplos encontrarás cultos de puro origen vampírico así como formas en las que Vástagos creyentes encuentran un rol en la fe de los que respiran. No importa lo que diga el Círculo Interior, somos tan dados al autoengaño y el confort del propósito divino como cualquier vivo.

Menelaidas

Por supuesto, Menelao es una figura prominente en la *Ilíada*. Era el rey de Esparta y suele considerársele uno de los generales Brujah más poderosos durante los conflictos púnicos con la Roma apoyada por los Ventrue. A pesar de su destreza bélica, los cultores

del desaparecido Menelao creen que su ídolo era un buscador de la iluminación y la paz, muy al contrario que el estereotipo de su Clan. Algunos le rezan en busca de sabiduría cuando la Bestia llama.

Como ocurre con muchos cultos, los Menelaidas necesitan un objetivo para su furia. No formas un culto sólo alrededor de la paz, todos necesitan dirigir su odio a alguna parte. Los Menelaidas culpan a los Toreador de traicionar a Cartago y se dan el gusto de sacrificar rutinariamente Degenerados cautivos, o eso me han dicho.

Ojos de Malakai

Este culto ha surgido recientemente. Está liderado por Malkavian, pero se les han unido por alguna razón muchos que buscan formar parte de las dementes visiones del Clan. Los Ojos creen que la locura encarnada es el único camino a la verdad absoluta. Al perder la cabeza, esperan obtener conocimiento. Yo mismo he conocido a una Malkavian notablemente lúcida. Fue ella quien avisó de la caída de Londres.

Los cultores realizan su sacrificio a este culto en pleno uso de sus facultades. No puedo afirmar conocer los ritos, pero he oído que miran literalmente al abismo, el inframundo o algún otro nebuloso infierno, y aguardan a que los pensamientos mortales abandonen su mente. No podría decir qué es lo que los reemplaza.

Aspirantes de Yima

¿Tan inusual es que los Nosferatu caigan víctimas de la vanidad? Cuando uno debe vivir siendo espantoso toda la eternidad, es fácil sucumbir a sueños de belleza. Este extraño culto ha existido durante dos milenios y consta de Vástagos que adoran al supuestamente perfecto Yima. Cuentan que fue Abrazado antes de que Caín maldijera a su Fundador con la fealdad, pero ¿quién sabe?

En cualquier caso, este culto decadente pero en última instancia insípido ha hecho de todo para organizar grandes concursos de belleza y moldear sus propios cuerpos para que parezcan algo un poco menos ofensivo. Muchos miembros fueron hermosos en vida. Conocidos como Cleopatras, pasan sus años tratando de recuperar lo que han perdido.

Amarantanos

Un culto de nombre peligroso, que ha sido víctima de persecución muchas veces a lo largo de los siglos a pesar de sus frecuentes protestas. Aun así, los principios de su creencia no les permitirían cambiar el nombre de su orden, ya que adoran a su ídolo con devoción. Amarantha fue la primera víctima de la Diablerie y Amaranto es el nombre arcaico para tal crimen. Es fácil pensar, por tanto, que los Amarantanos son Diabolistas.

Sin embargo, son justo lo contrario. Persiguen a los Diabolistas con violento fervor, actuando fuera de los límites de las Tradiciones de la Camarilla. Veneran a su ídolo por su martirio e inocencia y acaban con los culpables en su nombre.

Culto de Ur-Shulgi

Este culto es la prueba de que con suficiente tiempo, dedicación y recursos cualquier grupo puede ascender y convertirse en lo ortodoxo. Antes del despertar del Matusalén Ur-Shulgi, habría descrito a los Banu Haqim como un Clan predominantemente islámico. Pero, con su retorno, el vampiro afirmó que el islam era una farsa y exigió que todos los Hijos de Haqim lo veneraran a él en lugar de a Alá y el Profeta o serían castigados con la pérdida de su Sangre y su alma a través de la Diablerie.

En nombre de Haqim, su posible Sire, Ur-Shulgi se ha convertido en un líder activo y poderoso de su propio culto. Hasta mis oídos han llegado historias de su hábil uso de la hechicería y la purga de un millar de Banu Haqim. Muchos llaman al Matusalén "el Gran Destructor" con razón.

Vale la pena destacar que el despertar del Sin Piel y el cisma que provocó en su Clan han expuesto el hecho de que los hemos malinterpretado todo el tiempo, lo que nos ha acercado primero a los marginados, luego a las facciones principales del Clan.

Orden Patmostina

Así llamada por la isla de Patmos, donde san Juan recibió sus revelaciones, los Vástagos Patmostinos combinan varias doctrinas inusuales en una secta cristiana con una visión del mundo verdaderamente peculiar: el Arrebataimiento ya llegó y pasó. Los siete años que supuestamente habían de pasar entre el Arrebataimiento y el Día del Juicio son simbólicos, de forma similar a como la gente interpreta los seis días de la creación. Así, no existe forma de saber cuándo habrán pasado esas siete "edades", pero los Patmostinos señalan a la Guerra de la Gehenna y están seguros de que los Cuatro Jinetes cabalgan justo tras ella.

Los Patmostinos también creen que Caín fue bendecido, no maledicido, por Dios. De hecho, creen que los Vástagos recibieron su estado no-muerto para que pudieran sobrevivir a los años desde el Arrebataimiento hasta el Juicio Final, para así poder llevar a los dignos a través de las Puertas del Cielo. Creen que los propios Vástagos, no ninguno de los mortales restantes, son quienes serán salvados el Día del Juicio. Sólo alguien digno del Cielo, incluso si ningún mortal o Vástagos puede entender por qué es digno, sobrevivirá al Abrazo.

Los Patmostinos han hecho suya la misión de rastrear y Abrazar a los mortales más dignos que pueden encontrar y así asegurarles un lugar en el Cielo el Día del Juicio. La secta cree que actualmente no existen más de 50 000 Vástagos en todo el mundo. Si el Día del Juicio llega antes de que hayan sido Abrazados 144 000,

muchos de los que podrían haber sido salvados serán, en cambio, condenados.

Pastores del Islam

Los Pastores son un grupo de Vástagos musulmanes que creen que el propio Alá los ha escogido para ser los cuidadores inmortales de las palabras del último profeta, Mahoma. Su meta es que el islam perviva a través de quienes fueron personalmente testigos de la Palabra.

Para los Pastores del Islam, todas las discusiones que han surgido desde los tiempos de Mahoma, desde la creciente montaña de interpretaciones de los hadices a las discrepancias entre tantos califas pendencieros, deberían responderse sencillamente preguntando a quienes estuvieron allí. Por ello, los Pastores mantienen una amplia lista con todos los Vástagos que sobrevivieron a aquel período especial de la historia. Llaman a estos Vástagos "testigos" y luchan porque se mantengan no-muertos a toda costa, e incluso arriesgan sus propias no-vidas para asegurarse de que el plan de Alá se lleva a cabo. Cada vez que se encuentra un nuevo testigo, suele ser invitado a unirse al grupo para convertirse en parte del "círculo interior" de los Pastores. En la tarea de buscar testigos emplean a muchos creyentes mortales, que forman una extensa red por todo el mundo.

Consuncionismo

Dios, como dijo Nietzsche de forma tan sucinta, ha muerto.

No obstante, no es una defunción reciente; los Vástagos Consuncionistas creen que el todopoderoso lleva muerto miles de años, desde que Caín lo Diabolizó. De acuerdo a su doctrina, Dios era, si no una entidad física real, al menos un ser espiritual que podría alcanzarse con el ritual mágico adecuado. Y la muerte de Abel no fue un sacrificio, sino la culminación de un ritual que pretendía invocar a Dios para que se manifestase. Cuando tuvo éxito, Caín extrajo de Dios todo su poder al consumir su esencia.

Según cuentan los Consuncionistas, Caín caminó entre los mortales durante muchos años. Sin embargo, tras un tiempo, se sintió solo. Nunca podría conocer la presencia de un igual; después de todo, ¿no era Dios? Así que Abrazó a la Segunda Generación y al hacerlo extendió y diluyó el poder de Dios. Con el tiempo, los demás Vástagos repitieron el acto de Caín, pasando porciones de su propia parte del poder de Dios a sus Chiquillos, y ellos a los suyos tras ello, hasta la época actual, en la que los Vástagos se han vuelto tan numerosos y están tan alejados de Caín que las últimas generaciones apenas portan nada del poder de Dios. Los Consuncionistas creen que el mundo llegará a su fin sólo cuando el último de los Vástagos, tras haber reabsorbido todo el poder de Dios en una única forma una vez más, recree la proeza de Caín y se convierta en Dios, lo que Le permitirá barrer las ruinas del viejo mundo y dar a luz a uno nuevo ■

La Pasión de Uga Dugud

(La Gran Reunión de Cuervos)

Matusalén Brujah de Quinta Generación. En Letargo. En torno a 2600 a. C. Traducción por Converyx (1861). Venerable entre venerables. Libro 41, capítulo 28.

**IN NOMINE NOSTRI CAINE.
INTRABO IN ALTARIA GLORIAE.**

1. Durante el reinado del impío Sargón de Asiria hubo una persecución de Vástagos en los principados exánimes rebeldes de la Anatolia oriental (este). En aquel tiempo, un jactancioso Vástagos con el nombre de Príncipe Azu gobernaba Trebisonda y era excesivamente hostil hacia los adoradores de Caín [escrito “Kagn” en el texto original] debido a su autoidolatría. De los Colmillos que se le dieron a su mando, todos se habían unido a su culto y lo adoraban como a un dios y olvidaron el nombre de su antepasado común.
2. Aun así, entre sus oficiales, como una rosa entre espinas, surgió un sirviente secreto de Caín conocido sólo como Uga Dugud. Debido a su fanático ardor, a su audacia en batalla y a que había conquistado muchas ciudades, había llegado a ser reconocido entre los suyos y lo buscaban quienes lo consideraban digno de homenaje y deseaban aprender sus métodos.
3. Azu sintió celos de Uga Dugud y lo desterró junto a su pequeño grupo de seguidores, que, como Uga Dugud, se habían negado

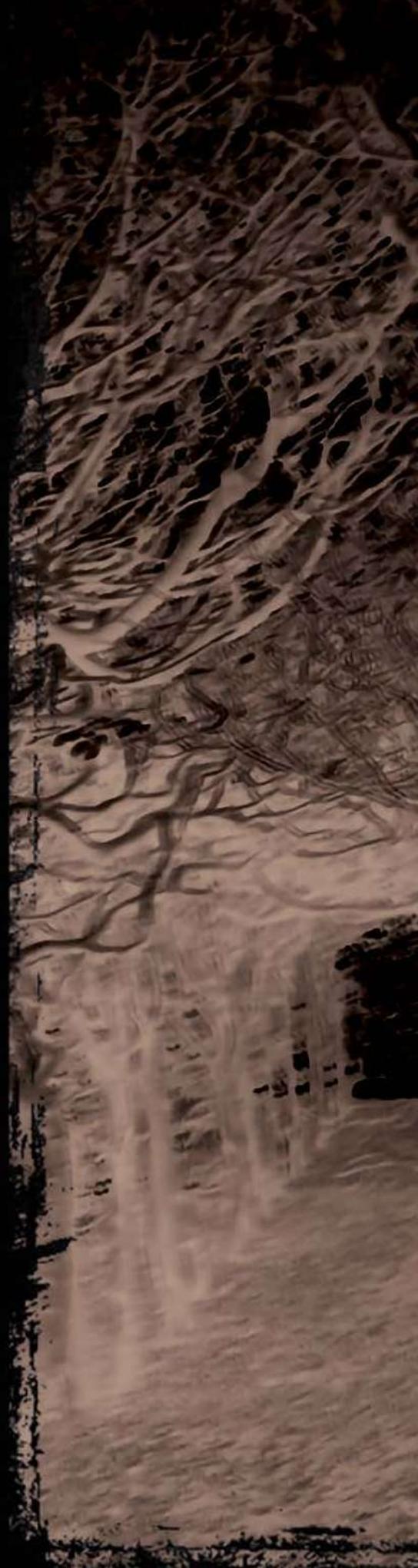
a rendir homenaje a Azu como dios, y los envió a vivir al monte Ararat. Allí permanecieron durante 140 años y allí fue que Uga Dugud comenzó a desarrollar y enseñar un estilo de combate desconocido al que llamaban Senda de la Furia y que empleaba terribles ataques de frenesí para convertirse tanto él como sus Jinete Fénix en temibles guerreros castigadores.

4. Muchos años después ocurrió que la fuerza principal del ejército asirio cruzó las fronteras hacia el norte y se enfrentó a Azu. Los precipitados ataques y el número de atacantes mortales perturbaron enormemente a Azu, quien, recordando las habilidades militares y la audacia de Uga Dugud, lo convocó para que regresase a su consejo personal.
5. Apelando al despreocupado coraje de Uga Dugud y a causa de su propio miedo, Azu lo trató como a un igual. «Tus fieros poderes —dijo— y las victorias que has tenido frente a fuerzas mayores son bien conocidos para todos los que sostienen el cetro. Confío a tu valor esta grandiosa invasión de mortales para que tu reputación crezca incluso más».
6. Cuando el mejor guerrero de Caín oyó estas palabras, confiando no en la cantidad ni las armas o la armadura, sino sólo en su Senda de la Furia, preparó a sus seguidores, aún escasos en número, para que lo siguieran

y marchasen en formación de batalla y los guio contra el vasto enemigo que se desplegaba ante ellos.

7. En la noche más oscura, el amplio campamento de Sargón se extendía a lo largo de una llanura como langostas rojas. Justo antes de enzarzarse en combate, Uga Dugud presentó a sus hombres como asunto de discusión su conocimiento superior de que los Vástagos eran vengativos señores de retribución. Les dijo lo siguiente: «En vuestro irregular espinazo está la furia del infierno, la vehemencia de Caín, la convulsión de la posesión por la Bestia interior. Esta noche sois los demonios que todos los mortales temen. Surgid sobre ellos como la erupción de los hicsos. Caín os sostendrá si caéis».
8. Esto es lo que les dijo y ellos lo creyeron y, cargando con salvaje audacia, fueron de hoguera en hoguera y de tienda en tienda matando a cada hombre que calzaba sandalias e hicieron huir a todos los guerreros esclavos. Para el amanecer, había obtenido una gran victoria contra Sargón, quien había huído desnudo y deshonrado. Al hacer a sus hombres elegidos testigos del poder de su propia Sangre y darles el conocimiento de su propia rabia de esta forma, el santo profeta de la Senda de la Furia infundió en ellos una confianza sobrenatural y un propósito.

9. Todo esto perturbó enormemente a Azu, quien esperaba que hubiera sido derrotado y obtener la victoria para sí, y consideró lo que había ocurrido una afrenta personal. Al liberar de su cáscara mortal a tantos poseídos por espíritus impuros, Uga Dugud le dio el golpe de gracia a la reclamación mortal de soberanía sobre los Vástagos y esto humilló enormemente a ese orgulloso y malvado Azu.
10. Uga Dugud supo de esto y regresó a Azu, lo mató y se convirtió en el nuevo gobernante de su regnum. Todos se arrodillaron ante él y lo honraron como la Rabia de Caín y como su verdadero testigo y profeta. Aun así, él nunca dijo que fuese un dios o que estuviese ungido por uno; humildemente enseñó las costumbres del resentimiento salvaje y no tomó para sí nada salvo las obligaciones del mando.
11. A lo largo de tres generaciones mortales de esclavos, todo continuó como el profeta había planeado y éste unió a muchos Colmillos bajo su mando y triunfó sobre muchos principados y expandió enormemente su regnum. Al final se volvió tan afamado que fue invitado a la Alta Corte de los Tercera, y así viajó al norte y fue recibido con una gran bienvenida y sus debidas recompensas en su ciudadela en la montaña, la cual aún existía como debía ser.
12. Aun así, ciertos Vástagos celosos allí, ya persiguieran una trama de envidia y rencor, ya tuvieran buenos pensamientos y no mala intención, asaltaron a Uga Dugud y sus leales Colmillos en un patio con 166 de sus más hábiles Colmillos. Uga Dugud y sus seguidores emprendieron al tiempo una ciclónica danza de furia que acabó con todos. Quienes fueron testigos del evento se inquietaron y asustaron ante lo que habían visto; más tarde se dijo que fue la mayor exhibición de valor y habilidad marcial en la historia de los no-muertos.
13. Los Tercera recibieron el asunto con ira y enviaron Colmillos para descubrir la verdad e informarles. Cuando hubieron determinado, a través de aquéllos a quienes habían enviado, que así habían sido las cosas, llamaron de nuevo a Uga Dugud y, con lisonjas y amenazas, le recordaron su odio y el resentimiento hacia los Apóstatas.
14. Veddartha le dijo: «Has devorado a muchos de nuestros mejores Colmillos. Dado que sabes cómo y por qué expulsé a Malakai, la mayor Apóstata, ¿con qué objeto o esperanza defiendes tu caso en tu nombre y el de tus seguidores?».
15. En respuesta, Uga Dugud gritó: «Sólo fortaleces mi resistencia con lo que has dicho, pues si los que has nombrado no me hubieran hecho daño, aún estarían aquí. Pero te burlas de mí acusándome de hacerte la guerra aquí en tu propio hogar, cuando se despliega ante mí un vasto ejército de seres ancianos. No puedo esperar ganar frente a ti, pero aun así prometo que muchos perecerán en el intento. Puede que incluso tú».





16. Veddartha ordenó entonces que se preparase un carro de bronce y cuando éste fue bien calentado mediante un gran fuego, y tras decir que habría perdonado a los seguidores de Uga Dugud si éste hubiera hecho lo que le había pedido, ordenó que el profeta subiera al carro. Uga Dugud, protegido por su fría furia, subió al carro como si fuera una mullida alfombra y se sentó en el suelo. Inmediatamente sintió dolor y todo su cuerpo ardía y se sacudía, pero resistió con fría ira y el rubicundo metal se doblegó a su fervor. Una hora después bajó sin quemaduras ni daño. Todos estaban asombrados.
17. Por ello se le permitió marchar tras hacer la promesa de no conquistar más principados ni hacer la guerra contra reinos mortales. Él y sus seguidores volvieron a su refugio y siguieron desarrollando sus técnicas y teorías de guerra violenta, iracunda y frenética. Nadie se atrevió a alzarse contra él durante muchos años y se le dejó que gobernase su regnum en paz.
18. Entonces llegó un mensajero que le dio el cetro de Troile, el largo tiempo perdido Sire de su Sire, diciendo que lo había invocado a un lugar llamado Tarso, un estrecho donde dos picos de montaña enfrentados chocaban, entre los cuales había retorcidos acantilados producidos por el descenso de un río a lo largo de muchas cascadas casi impracticables. Formaban un escarpado abismo que resultaba terrible incluso sólo de mirar.
19. Uga Dugud emprendió el viaje a Tarso, pero no encontró a Troile, sino que lo aguardaba un ejército de vengativos y perversos Colmillos. Cuando Uga Dugud y sus seguidores de mayor confianza surgían de la cuarta catarata, cayeron sobre él y asesinaron a muchos en los primeros doscientos latidos. Uga Dugud, impávido, lideró una incursión cascada arriba, pero fue derribado por una jabalina de oro lanzada por un Cuarta y cayó en las rocas bajo él. Fue sacado sobre su propio escudo por su fuerza de siempre leales guardaespaldas, los Jinete Fénix, al tiempo que el resto de sus seguidores contenían la hueste de enemigos y eran masacrados hasta el último Colmillo.
20. Los guardaespaldas terminaron por encontrar una cueva y se adentraron en lo más profundo de la tierra a lo largo de muchas noches hasta que encontraron un lugar tan cercano al Hades que nunca podrían ser encontrados y allí lo dejaron para que descansara en un profundo y permanente Letargo.
21. Entonces regresaron a Anatolia y más al oeste, alabando y elogiando a su profeta y extendiendo la nueva de la Senda de la Furia. Desde entonces nunca se ha olvidado la leyenda de Uga Dugud, aquél al que corresponde toda gloria, todo honor y toda exaltación, junto con los Fundadores y ancestros, ahora y para siempre por los siglos de los siglos.

Sicut erat in principio, et nunc, et in morte, et in saecula saeculorum ■



La Reformada Congregación de la Veneración de los Matusalenes

PRESBITERO DE LOS APÓSTELES IMPÍOS

Éste es el servicio formal de la restaurada Misa Negra de la Reformada Iglesia Venerable, que fue refundada en 1999 en Venecia en el Cónclave de los Volti.

El Sumo Sacerdote entra para detenerse frente al altar y salmodia el canto fúnebre mientras alza los brazos a las reliquias de los Matusalenes. Luego toca el gong nueve veces.

SUMO SACERDOTE: (SALMODIA)

«*In nomine nostri Caine, in excelsis Mathusala!*».

«En nombre de Caín, ¡a los Matusalenes en lo alto!».

AQUELARRE: (SALMODIA)

«*Ortus ascendero in altaria Mathusalae.*»

«Ascenderé hasta el altar de los Matusalenes».

SUMO SACERDOTE: (SALMODIA)

«En nombre de los Venerables, gobernantes de la Muerte, costras del mundo, señores de los no-muertos, suplico a las fuerzas de la oscuridad que nos otorguen su terrible bendición. Salvadnos, Venerables, de los traidores y los débiles. ¡Espíritus durmientes, señores de la retribución, despertad y salid del abismo para derribar a los indignos!».

SUMO SACERDOTE: (SALMODIA)

«*Gloria Veneratis, et Caino et hospiti spirituum malorum!*».

«Gloria a los Venerables, a Caín y a la hueste de espíritus malvados».

AQUELARRE: (SALMODIA)

«*Sicut erat in principio, et nunc est, et semper erit, et in saeculo saeculorum.*»

«Como fue en un principio, es ahora y será siempre por los siglos de los siglos».

SUMO SACERDOTE Y AQUELARRE:

«¡Ave Menelao, Altamira y Uga Dugud, simiente de Troile!

¡Ave Mithras, Hardestadt y Orthinia, simiente de Ventru!

¡Ave Mancheaka, Tegyrius y Ur-Shulgi, simiente de Haqim!

¡Ave Mictlantecuhtli, Enkidu y Matasuntha, simiente de Ennoia!

¡Ave Montano, Boukephos y Sibila, simiente de Lasombra!

¡Ave Devorador, Malakai y Nissiku, simiente de Malkav!

¡Ave Yima, Gorgo y Azazel, simiente de Absimiliard!

¡Ave Beshter, Helena y Amarantha, simiente de Arikel!

¡Ave Tremere, Goratrix y Meerlinda, simiente de Tremere!».

SUMO SACERDOTE:

«*Vester Mathusala vobiscum.*»

«Que vuestro Matusalén sea con vosotros».

AQUELARRE:

«*Et cum spiritu tuo.*»

«Y con tu espíritu».

SUMO SACERDOTE:

«Oremos. Urgidos por la llamada de nuestros Venerables e instruidos por su infernal decreto, osamos decir:»

SUMO SACERDOTE Y AQUELARRE JUNTOS:

«*La muerte es la fuente de la vida!*». {Gong}

«*La muerte es el motor de la creación!*». {Gong}

«*La muerte es el motor de la destrucción!*». {Gong}

«*La muerte destruye a los débiles!*». {Gong}

«*La muerte exalta a los fuertes!*». {Gong}

«*La muerte es eterna!*». {Gong}

SUMO SACERDOTE:

«Alzo este cáliz, símbolo de la Sangre de Caín, para exaltar el tormento y la gloria de la Muerte eterna. Bebemos el elixir del éxtasis para inflamar en nuestro interior las fuerzas de la Muerte».

SUMO SACERDOTE:

«Hijos de mi oficio. Mediante el favor de nuestros Señores Venerables, tengo el poder de transmitir vuestros deseos si me place hacerlo. Ahora, alzad la cabeza y compartid conmigo vuestros devotos deseos».

AQUELARRE:

«Me arrepiento de toda herejía y anhelo para ser aceptado en vuestra gracia de los Venerables, oíd mi súplica, oh, _____, simiente de _____».

SUMO SACERDOTE:

«Hágase vuestra voluntad.
{El celebrante bebe del cáliz.}

AQUELARRE:

«Hágase su voluntad».

SUMO SACERDOTE:

«¡Seamos exaltados por nuestra ansia de Muerte! Que los nombres de los Venerables sean satisfechos. Mientras aún duerman, nosotros los despertaremos. Conforme su Letargo mengüe, prepararemos el mundo para ellos.

La restauración de los Venerables renovará toda Muerte tras el largo y oscuro invierno de la vida. Dejad que los necios y los débiles nieguen y denigren el poder de la Muerte. ¡Nosotros sabemos que quien niega la Muerte niega la Verdad!. {Se golpea el gong}

AQUELARRE:

«Ave Amos! ¡Tened piedad de nosotros!».

«¡Piedad en la Muerte! ¡Piedad en la Muerte! ¡Piedad en la Muerte!».

SUMO SACERDOTE:

«Decorum et iustum est nos vobis semper gratias agere dominis, regibus inferorum, imperatoribus mortis. Magno cum gaudio omnes immortales vos laudant, et cum eis voces nostras coniungimus dientes:»

«Es justo y necesario que Les demos gracias en todo momento: Señores, Reyes Infernales, Emperadores de la Muerte. Jubilosos, todos los inmortales os alaban, y con ellos unimos nuestras voces diciendo:»

AQUELARRE:

«Ave, ave, ave».

{Se golpea el gong tres veces}

SUMO SACERDOTE:

«Domine Caine, ex rivo voluptatis Tuae bibant, quia tecum fons vitae est, et in lumine Tuo lumen videbimus».

«Señor Caín, beberán del torrente de Tu placer. Porque contigo está el pozo de la vida y en Tu luz veremos la luz».

SUMO SACERDOTE:

«Corda nostra infusione domini nostri Caini expurgentur, et ea fertilia faciat ille spargendo ea rore gratiae suae».

«Que nuestros corazones sean limpiados de impureza por nuestro Señor Caín, y que pueda hacerlos fructíferos salpicándolos con el rocío de Su gracia».

AQUELARRE:

«Ave, ave, ave».

{El Sumo Sacerdote entrega el cáliz a un acólito, quien lo sostiene por él para que hunda el hisopo en la Sangre.}

AQUELARRE:

«Ave, ave, ave».

SUMO SACERDOTE:

«Venant sitientes et sinas volentes aquam mortis bibere».

«Deja que los que tienen sed se acerquen a mí, y a aquéllos que lo hagan déjales tomar el agua de la Muerte».

AQUELARRE:

«Purga me, purga me, purga me».

«Purifícame, purifícame, purifícame».

SUMO SACERDOTE:

«Ego radix et stirps Mathusalarum sum, siderum malignorum.

Venite ad me omnes qui me cupitis et frugibus meis compleamini. Tenebrae me tegent, et nox erit lumen meum volutificum».

«Soy la raíz y el linaje de los Matusalenes, las estrellas malvadas. Acudid a mí todos los que deseáis ser saciados con mi fruto. La oscuridad me cubrirá y la noche será mi luz en el placer».

{El Sumo Sacerdote toma un cuchillo y lo hunde en los corazones del sacrificio mortal vivo. Conforme las víctimas mueren, el aquelarre salmodia:}

AQUELARRE:

«Sanguis agni, sanguis agni, sanguis agni».

«Sangre del cordero, sangre del cordero, sangre del cordero».

{El Sumo Sacerdote extrae el corazón latiente y lo presenta a la congregación.}

AQUELARRE:

«Ave, ave, ave».

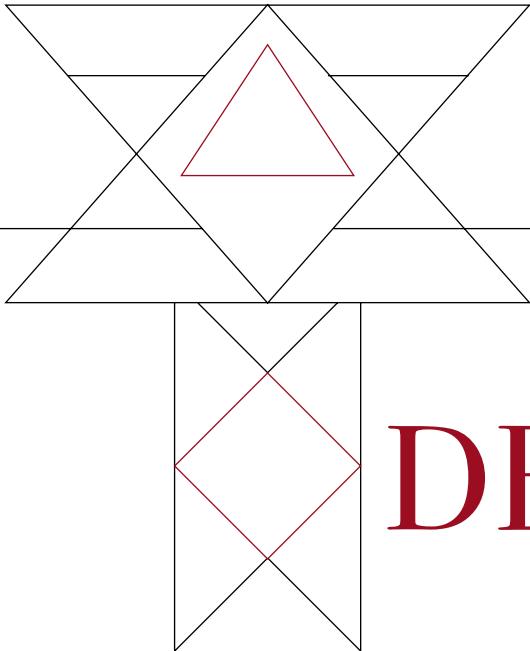
SUMO SACERDOTE:

«Domini Venerati, prophetae Vis, Terra et Inferi sunt mali vestrum pleni».

«Señores Venerables, profetas del Poder, que la Tierra y las profundidades infernales estén llenas de Vuestra Maldad» ■







DECLARACIÓN de OBJETIVOS

*Caín nos concede no-vida,
la Sangre nos concede poder,
los Clanes nos conceden nuestro papel,
la Camarilla nos concede orden
y la humanidad nos concede un propósito.*

Liderando la humanidad

«La verdad es que los mortales no quieren la libertad.»

¿Por qué existimos? Más allá de la simple supervivencia y la protección mutua, ¿qué justifica nuestra inverosímil y egoístamente prolongada no-vida? La respuesta es algo mayor que nosotros: la Camarilla.

Algunos ven nuestra Secta simplemente como el sistema que nos protege de convertirnos en fuego y cenizas en las calles, pero la verdad es que todo lo que vive (o hace una imitación decente de ello) necesita soñar. Todo lo que piensa necesita un propósito. ¿No son los Vástagos la mejor prueba de esto? Cuando criaturas que apenas sobreviven por inercia se encuentran que aquéllos de nosotros que portamos en las venas los sueños de nuestros ancestros, ¿quién gana? Nosotros. Nos dirigen el sueño y el propósito, o deberían. Sin ellos, bien podemos abrazar a la Bestia y dejar de fingir que tenemos el control.

Y ésa, en pocas palabras, es la misión de la Camarilla: el control. Al dirigir a los Vástagos más poderosos y efectivos con una única voluntad (la del Círculo Interior),

amplificamos su poder y efecto. Al extender nuestro alcance a gobiernos mortales, corporaciones, sindicatos del crimen, iglesias y cualquier cosa que fútilmente trate de acorralar a la humanidad, extendemos nuestro control sobre los cuatro extremos de la Tierra. Desde áticos a refugios nucleares excavados bajo montañas, influimos y guiamos a la humanidad usando nuestro extraordinario talento para mejorar nuestro mundo común.

Durante siglos, la humanidad ha trabajado diligentemente en moldear una identidad individualista para sí, lo que hace que los mortales crean que tienen la capacidad de entender la verdad, todo mientras nosotros podemos manipular lo que piensan mediante el control de los medios y sus pasiones. Incluso sin nuestra influencia, viven sus vidas en una prisión mental hecha por ellos mismos, alterando documentos históricos para alimentar su obsesión por el entretenimiento hasta que no pueden distinguir hechos de ficción. Han escogido ver la realidad a través del prisma de la narración. Todo lo que necesitamos hacer para liderarlos es contar las historias correctas.

Discurso de sir Everard Keightley en una reunión en Westhampton (Long Island) de los Hijos de Magog, influyente Ventrue que escapó de Londres a tiempo, y sus honorables invitados estadounidenses:

He oído muchos comentarios sin fundamento sobre el regreso a una “Nueva Edad Oscura”. Los inquisidores nos queman en nuestros hogares, nuestros Antiguos se marchan a misteriosas cruzadas, cada regnum se repliega, costumbres medievales como las Bodas de Sangre y los Trabajos de Coterie han regresado a los salones de los Elíseos. Incluso algunos de los Magistri más astutos parecen interesados en revivir la vieja relación entre la mitra y el cetro en estas noches.

Yo digo que, si se aproxima una nueva Edad Oscura, la abracemos. En la Edad Oscura, manteníamos vivos el arte y la cultura. Nuestros esribas traducían textos antiguos y copiaban los que no podían entender aún. Nuestros poetas inspiraron la tradición del amor cortés y los relatos del Grial. Y nosotros mismos, asumo que puedo hablar libremente en esta augusta compañía, gobernábamos toda la cristiandad como reyes.

No finjo ninguna gran edad o distinción, aunque mi Sangre fluye tan regiamente azul como en cualquiera de vuestras venas. Vi el mismo sol que pintaron Reynolds y Gainsborough, y algunos podréis recordar ver el Poussin que compré justo después por una canción. Os alegrará saber que estaba en Amberes siendo restaurado durante las redadas y ahora lo tengo a buen recaudo. ¿Cuántos hemos pagado por mantener vivos artistas mortales o incluso directamente les hemos dado una gota o dos? Nuestros amigos Sensibles aman la belleza o, al menos, aman hablar de ella, pero aman

«Cuando sientes la sangre abandonando su cuerpo, una última bocanada de aire y que te miran a los ojos..., en ese momento eres Dios.»



más lo nuevo, lo que está de moda. Nosotros amamos el poder porque conocemos el poder, y la tradición del poder de la permanencia del arte, de su grandeza, es incluso tan importante como nuestras Tradiciones.

Cuando era un muchacho, me enseñaron que los monasterios mantuvieron vivo todo el arte y el conocimiento de Roma conforme los ríos se helaban y los bárbaros quemaban las ciudades. Por supuesto, eso era una tremenda simplificación, pero ¡qué sueño!, una vez más mantener vivo, intacto y brillante lo que es verdaderamente digno, conmovedor e importante, ya esté hecho con nuestras manos o con manos de los vivos. Puede que la Edad Oscura venga a por nosotros, pero la sociedad mortal lleva siendo bárbara en todas las acepciones de la palabra desde hace una generación. Ahora, para su acto de vandalismo definitivo, se preparan para que hiervan los cielos en vez de que se congelen los ríos. O puede que se las arreglen para freírse unos a otros con bombas atómicas o que desaten plagas por accidente.

Un pastor sabio tiene una cueva en la que cobijar a su rebaño cuando llega la tormenta. Un reino inteligente construye un refugio donde almacenar sus tesoros y provisiones. Hasta los gobiernos humanos excavan montañas frente a los desastres que no pueden evitar pero ante los que sí pueden prepararse. ¿Podemos hacer menos nosotros? ¿Acaso no nos debemos a nosotros mismos y a la civilización y, sí, incluso al ganado fortificar nuestros muros contra el cambio y los enemigos de fuera y construir sobre ellos gruesos techos acorazados contra las tormentas y el sol abrasador?

Ah, veo que ha llegado el refrigerio, un signo claro de que he hablado demasiado. Disculpad mi entusiasmo, amigos míos. Como he dicho, aún soy joven.



Mantener el equilibrio entre la humanidad y la Bestia

Cuando volvamos a encontrarnos, debemos tener una sincera conversación sobre la humanidad. Es posible que para entonces hayas aprendido todo lo que tenga que decir, por supuesto, pero es un asunto que engendra mucha retórica y poca honestidad en nuestra sociedad.

La idea de que hemos de aferrarnos a nuestra humanidad es hermosa y creo en ella tanto como puede cualquier monstruo que lleva siglos chupándoles la sangre a los mortales. Debemos aferrarnos a nuestras emociones humanas, permitirnos conmovernos y emocionarnos con la vida que nos rodea, igual que los humanos. De otra forma, degeneraremos al nivel de animales. Cazar y no ansiar nada más es una existencia sin sentido.

La humanidad es nuestra religión común. Cualquier otra cosa en la que creamos, reconocemos la necesidad de aferrarnos a nuestros yoes civilizados. Oírás muchas voces en la Camarilla apoyando ideas similares.

Recuerdo una vez en la década de 1860, creo, cuando estaba visitando la corte de Gustav Breidenstein, que era Príncipe de Berlín en aquel momento. Había un juego al que le gustaba jugar cuando encontraba la suficiente cantidad de Chiquillos jóvenes Abrazados ilegalmente en su dominio. Los llevaba a la corte y les decía que, si lograban sobrevivir esa noche, les permitiría vivir en la ciudad. Toda su corte lo trataba como un festival, persiguiendo y cazando cruelmente a los pobres Neonatos.

La mayoría de veces no sobrevivía ninguno. Por supuesto, yo misma participé. No me avergüenzo. Ésa es la vida en la Camarilla tras todas las hermosas palabras sobre la humanidad.

Una noche, estaba en un pequeño salón en el refugio de Breidenstein. Él habló elocuentemente de lo necesaria que es la humanidad para sosegar el rugido de la Sangre en nuestros oídos. Todos murmuramos conformes con ello. ¿Quién iba a señalar la hipocresía de un Príncipe como ése?



Nisha Kapoor, Embajadora Toreador, meditando en alto:

Quizás porque permanecen tan hermosos. Obviamente no todos ellos, y no durante mucho tiempo. Pero juntos, como multitud, reunidos en la Puerta o aquí, en las partes de Bombay donde casi parece que estás en Calcuta. Pero he de decir, aunque te rajaré si me citas, que incluso en Calcuta la belleza florece en los ojos, el pecho y los miembros de los humanos. Perdóname, “mortales”, ya que nosotros también somos humanos: reímos, jugamos, pensamos e incluso amamos, o nos convencemos de que lo hacemos.

En la Torre tenemos los recursos y la seguridad para ejercitarse la humanidad más fácilmente que muchos ahí fuera. Así que deberíamos valorarlo.

Sé que algunos Vástagos occidentales llaman a los humanos ganado o “reses”. Quieren decir que son un rebaño, animales a los que pastorear. Pero los animales también pueden ser santos, aparte de útiles, y deberíamos practicar ver esa chispa en la gente, en las multitudes y en nosotros mismos.

Recuerda a los que oraron, lucharon, jugaron contigo. Especialmente, recuerda a los que te amaron y a los que amaste. Incluso si crees que no puedes amar, y se me rompe el corazón por tu honestidad o tu estupidez, por favor, recuerda que una vez, una vez lo hiciste, y sigue siendo humano con nosotros un poco más.

**AUTOR DESCONOCIDO; INSERTADO EN UNA EDICIÓN IMPRESA PRIVADA
(GANTE, 1790) DE HISTORIAS O CUENTOS DEL TIEMPO PASADO DE PERRAULT**



Hubo una vez una Bestia que vagaba por el reino y mataba a niños y a doncellas, a ancianos y a todo aquél al que veía. Era libre y salvaje y no obedecía a ningún señor, puesto que era una Bestia. Vivía en madrigueras y cuevas y dormía sobre hojas y barro. Los jóvenes del reino la cazaban, pues ella había avivado su furia y dirigido su fuerza para que igualasen la suya.

Los jóvenes le dieron caza en todas partes y se detuvieron en todas las madrigueras y cuevas en las que la Bestia pudiera dormir. Así la condujeron a un lugar abierto en el bosque, donde la alancearon y la clavarón al suelo. Le cortaron la cabeza y la exhibieron en su salón jactándose de su habilidad.

Pero siete de los cazadores enviados a explorar las cuevas donde la Bestia pudiera dormir habían descubierto un cachorro de la Bestia. Lo escondieron en una Torre donde nadie pudiera verlo y juraron mantener el secreto si alguno de sus compañeros preguntaba. Alimentaron a la creciente Bestia sólo con presas que nadie echaría de menos y ellos se alimentaron de su sangre. Se hicieron más fuertes que ninguno de los demás cazadores y obtuvieron muchas tierras y oro. Niños, doncellas y ancianos entraban voluntariamente en la Torre y algunos de ellos la abandonaban.

Los siete cazadores erigieron su Torre cada vez más alta y fuerte y legaron sus tesoros a sus herederos hasta que todo el reino les perteneció.

Y se lo quedaron todo, mientras mantenían a la Bestia oculta en su Torre.



Del diario de Bartolomeu Casson, Nosferatu de São Paulo:

Ha muerto, por supuesto. Ha muerto esta noche. Y le veré morir de nuevo durante un siglo en destellos oníricos justo antes de que se ponga el sol.

¿Debería haberlo cambiado? ¿A él, que era tan hermoso, incluso bajo el apagado brillo de las lámparas de sodio del subterráneo? Nunca habría podido. Lo habría salvado, pero lo habría arrancado de mí al mismo tiempo.

Recuerdo la primera vez que pasó; João era... Tiene gracia, no recuerdo si era el más guapo. Simplemente se volvió viejo y menos dorado. Más plateado, pero aún hermoso. Y luego murió y descubrí que aún podía llorar y maté a los doctores por no ser capaces de curar la vejez.

Lo he buscado en los viejos diarios: sólo dos meses después conocí, bueno, descubrí a Matheus. Le vi en el Parque de Ibirapuera, y de alguna forma supe que le gustaba como me gustaba a mí. No, como aún me gusta. Cosas verdes y en crecimiento. Sólo ellos merecen la luz del sol, la verdadera nobleza del mundo. Los árboles y sus hermosas dríades como João y Matheus y el único con el que no funcionó y Sebastião y...

Y Marco, que ha muerto esta noche.

Necesito ver los árboles y saber que aún brillan para mí, incluso a través de la película sangrienta de mis lágrimas.

Pero si veo a esos badalhocos grabando sus iniciales en los árboles, no seré el único que llore. Y Marco no será el único que muera esta noche.

Sosteniendo las Tradiciones

Addison Payne continuó...

Si la estructura de la corte es la espina dorsal de la Camarilla, las Tradiciones son su corazón. Estas leyes sagradas, establecidas en la Convención de Thorns en 1439, proporcionan a nuestra Secta la brújula moral que en última instancia nos hace mejores que los demás Vástagos. Pero déjame explicarlo de forma que

lo entiendas. Puedes comparar la Camarilla con la ONU. Las Tradiciones son algo semejante a la Declaración Universal de Derechos Humanos, en el sentido de que son reglas que todos los miembros de la Camarilla han acordado honrar. Pero, como los miembros de la ONU, los Vástagos interpretan las reglas de forma distinta de un dominio a otro. Por ejemplo, el artículo 3 de la Declaración Universal es el derecho a la vida, así que la mayoría de países en la ONU han acordado deshacerse del castigo capital, pero Estados Unidos aún lo usa en 31 estados, y los movimientos provida argumentan que esa regla realmente habla de llevar los embarazos a término. Sin embargo, a pesar de cumplir el papel de directrices morales, las Tradiciones también existen para proteger nuestra supervivencia como especie. Sin algunos acuerdos, somos demasiado diferentes y nos empujaríamos a la extinción si no fuera por nuestra habilidad para colaborar bajo un único liderazgo y con una meta: el secretismo y el control.

Cada dominio bajo la Camarilla cumple las Tradiciones a su modo. Algunas Tradiciones dan poco pie a la interpretación, otras difieren enormemente en su ejecución en el imperio. Así que, antes de entrar en un dominio, asegúrate de haberte informado de sus leyes. Serás castigado por cualquier transgresión que cometas incluso si no eras consciente de las reglas que rompías.

Para tu comodidad, he ordenado las seis Tradiciones por importancia, de menos a más, pero deberías tenerlas en cuenta a todas muy seriamente.

LA TRADICIÓN DE LA HOSPITALIDAD. En una ciudad debes presentarte personalmente ante el Príncipe, en otra debes dejar una nota o llamar en un momento específico. En la mayoría de dominios Ventrue, se espera que te presentes en la corte y cites tu linaje remontándose tantas generaciones como puedas. En un dominio Tremere, el Regente o Pontífice podría exigir algo de tu Sangre a cambio de tu entrada.

LA TRADICIÓN DEL DOMINIO. El dominio conlleva responsabilidad además de autoridad. Sea tu dominio toda una ciudad o unos bloques en torno a tu refugio, eres responsable de hacer cumplir las Tradiciones y cualquier otra ley de tu ciudad en él. Si añades cualquier regla propia, depende de ti y tu habilidad hacer que se cumpla.



Después de matar, siento que toda la presión, la tensión y la furia se disipan y desaparecen en la oscuridad. Durante un breve período de tiempo me siento no sólo vivo de nuevo, sino limpio.

Estoy congelado, no puedo cambiar. Con el tiempo me vuelvo más de lo que ya soy. Eres la única forma en que puedo escapar de mí mismo y convertirme en algo nuevo. Mi única esperanza. Mi único escape.

LA TRADICIÓN DE LA RESPONSABILIDAD. En algunas ciudades se te considera responsable de tu Chiquillo hasta que es presentado ante la corte y se le reconoce como Neonato. En otras ciudades, el Príncipe te considera responsable durante toda su existencia. Ésta es una de las muchas razones por las que deberías tener cuidado de a quién Abrazas. En años recientes, se ha convertido en una táctica común abandonar Chiquillos distanciados o traidoreros en ciudades donde eso está permitido. Si tu ciudad está a punto de caer ante la horda Anarquista, lo último que quieras es ver a tu Progenie entre los enemigos; mejor abandonarlo pronto y esperar que tus aliados olviden que alguna vez tuviste algo que ver con ella para empezar.

LA TRADICIÓN DE LA PROGENIE. La anterior Tradición debería dejar clara la necesidad de ésta, pero después de que comenzase la Segunda Inquisición, muchas ciudades la han extendido también a Ghouls. En estos años, cualquiera que sabe de nuestra naturaleza es una debilidad para la Camarilla.

LA TRADICIÓN DE LA DESTRUCCIÓN. Esta Tradición surge de la costumbre vampírica del filicidio. Incluso aunque ya no se incluya formalmente en nuestras leyes, el derecho de un Sire de matar a sus propios Chiquillos aún está tan arraigado en nuestra cultura como el gobierno de los Príncipes. Un Sire casi siempre puede irse de rositas al destruir a sus Chiquillos antes de que sean presentados formalmente ante la corte. El Príncipe tiene el derecho a la destrucción al considerarse el Sire de todos en su dominio y puede concedérselo a otros como le satisfaga.

Vale la pena destacar que, al igual que los gobiernos humanos se salen con la suya cuando violan casi cada artículo de su declaración de derechos humanos y de la Convención de Ginebra al declarar a ciertos grupos “combatientes enemigos ilegales”, ningún Cainita que haya sido declarado Anarquista o en cualquier otra forma enemigo de nuestra Secta está protegido por las Tradiciones. Si no están preparados para seguir las, no deberían disfrutar de ellas.

LA TRADICIÓN DE LA MASCARADA. Aunque suele romperse, es la Tradición más importante de todas. Mientras la Mascarada se mantenga intacta, estamos a salvo, pero rómpela y será nuestro fin, no sólo de la Camarilla, sino de nosotros como especie.

Debemos hacer más que sobrevivir

Mis compañeros Antiguos de la Camarilla:

Creo que este cónclave no busca gloria ni beneficio, guerra ni retribución, sino crear a partir de los materiales que nuestros antepasados nos dejaron a nosotros, la Camarilla, algo que nunca antes ha existido. Creo que debemos aprovechar este momento como una cumbre desde la que decir tanto a los viejos como a los jóvenes de nuestra especie que hay

OTRA MANERA. Que podemos dedicarnos a algo distinto que la angustia, el esfuerzo y el eterno sufrimiento de los Condenados.

Hoy en día, la tragedia en nuestra Secta es un mal general y universal sufrido durante tanto tiempo en silencio que pocos de nosotros se percatan siquiera de que hemos sucumbido. El nuestro es un problema de espíritu, de la voluntad de encontrar un propósito y luchar. Para muchos de los nuestros sólo está la pregunta ¿cuándo me encontrarán? ¿Cuándo me cazarán? ¿Cuándo seré exterminado?

Debido a este terror por nuestros enemigos, la mayoría hemos olvidado los problemas cotidianos de nuestra condición inmortal. Debemos aprender a estar vivos de nuevo. Ya que, más allá del miedo, muchos de nosotros, si no todos, teníamos un propósito y hasta que lo encontramos de nuevo lucharemos bajo una maldición. Ahora no luchamos por la gloria, sino por instinto, empujados por este miedo a la derrota en la que nada se pierde o se gana, de victorias sin esperanza y, lo peor de todo, de la Muerte Definitiva sin un propósito. Existimos como si nos alzássemos entre nuestros caídos, observando el fin de nuestra especie. Como si la aniquilación ya hubiera ocurrido. Me niego a aceptar tal fin.

Es demasiado fácil decir que somos inmortales simplemente porque sobrevivimos, porque cuando el último gong de la perdición haya resonado y el eco se haya desvanecido en el polvo rojo del risco de la última montaña ya sin viento, incluso entonces habrá un sonido más: el de exigüas voces parlamentando, aún discutiendo en esta cámara o una muy similar.

Me niego a aceptar esto. Creo que no sólo sobreviviremos, sino que prevaleceremos. Somos inmortales, no porque sólo nosotros entre todas las criaturas tengamos una voz incansable, sino porque tenemos un alma inmortal, un espíritu capaz de ferocidad, vitalidad y loca pasión. Nuestro deber es aceptar esto y usarlo. Nuestra es la raza que se niega a morir, así que no nos permitamos abrazar el final en el último momento.

De hecho, es nuestro privilegio aquí y ahora alzarnos y recordar a todos los demás miembros de nuestra Secta el coraje, el honor, el orgullo, la dedicación y el sacrificio que han sido la gloria de nuestro pasado y de las Tradiciones que nos guiarán a partir de ahora ■

La Mascarada



La Mascarada suele verse como una ley, un principio, la única cosa que nos mantiene a salvo. Y aun así, para mí siempre ha sido una gran alegría. Mantener la Mascarada es un hermoso juego del que nunca me canso. Me exige pensar en términos de los mortales, ver el mundo como ellos. Y debo crear una narrativa que ellos crean, algo que explique lo inexplicable.

Me gusta disfrutar de ser. No es ningún secreto. A veces me he encontrado en situaciones comprometidas, quizás cubierta de sangre, yaciendo junto a celebridades desmayadas en el suelo de la suite de un hotel cuando la policía echaba abajo la puerta. ¿Qué puedo decir? Deseo vivir y experimentarlo todo.

He aquí un pequeño desafío que me he planteado recientemente: estoy en una comisaría, en un calabozo. No tengo nada salvo un vestido de cóctel desgarrado. Quedan dos horas para el amanecer. ¿Puedo salir viva sin usar los Poderes de mi Sangre, sin revelar mi verdadera naturaleza? Pasé el día en los brazos de un hermoso y joven policía que lo arriesgó todo para salvarme y me llevó a su casa. ¿Qué podrías haber logrado tú?



Las dos últimas décadas han sido testigo de una revolución en el registro y transferencia de información y en la vigilancia de la gente. Los mortales se enfrentan a una descarada paranoia y ansiedad sobre lo que pueden decir y hacer. Una grabación sexual compartida con la persona equivocada, un actualización de estado poco juiciosa de hace diez años o, peor aún, los mensajes que has enviado a tu compañero casado o a tu camello pueden salir súbitamente a superficie como un cadáver abotargado. Dicen que nada desaparece nunca de internet. ¿Te has percatado de cómo los anuncios en las redes sociales se adaptan a las conversaciones que tienes cara a cara con tus amigos siempre que tienes un smartphone en el bolsillo? ¿Te has dado cuenta de que hay gente que cubre sus cámaras web con cinta adhesiva y que recibes notificaciones para compartir tu localización cuando vas a un sitio nuevo? Tu teléfono sabe dónde estás, lo que te pone cachondo y de quién estás más o menos enamorado hoy en día. Igual que lo sabe tu computadora: Facebook, Twitter, Amazon, tu servicio de email, tu buscador, esa web en la que entraste por error durante 3,5 segundos hace unos minutos. Incluso tu jodido frigorífico sabe qué estás haciendo. Mientras nadie te esté buscando, puedes ser quien quieras, quien presentes al mundo, pero un error cuando están encendidos los focos y te mostrarán como algo distinto. Algo que tú no quieres ser o que se suponía que ellos no debían descubrir.

Para la mayoría de Vástagos, este mundo es desconcertante y más peligroso que nunca. Tiempo atrás, todo lo que se necesitaba era una identidad falsa, evitar lugares con cámaras de seguridad y depredar sólo a los complacientes, discretos y a quienes no se iba a echar de menos. En la actualidad, cada mortal lleva al menos una cámara encima y, si pasa cualquier cosa mínimamente interesante, se asegurará de compartirla con el mundo. Casi todo el mundo tiene presencia en línea. Incluso los marginados más pobres de la sociedad tienen una red de amigos o asociados que se percibirán cuando dejen de actualizar su estado. Si no hay humanos mirando, los sistemas expertos de búsqueda de patrones de la Segunda Inquisición aún identificarán la firma de un

INFORME N° 45

MEZCLARSE CON LA HUMANIDAD

Nuestras investigaciones muestran que, aunque muchos mortales evitan a los humanos, otros hacen grandes esfuerzos para mezclarse con la sociedad. Este último tipo es pernicioso y ha demostrado ser difícil de detectar y neutralizar. Cabe destacar que hay tres clases de cuerpos neutros en función de cómo se mezclan con humanos no infectados:

1. Los Camaleones son los cuerpos neutros más difíciles de detectar, ya que no sólo mantienen trabajos, familias, amigos y contactos profesionales, sino que se alimentan siempre a puerta cerrada. Creemos que sus debilidades se manifestarán como signos de abuso en sus familiares o amistades cercanas, pero diferenciar éstos de los del maltrato doméstico es una tarea muy complicada.
2. Los Trajes son cuerpos neutros que construyen un elaborado disfraz y múltiples engaños diseñados para que los investigadores pierdan su rastro. Es significativo que no se integran en grupos de mortales tanto como en sus propias instituciones. Un cuerpo neutro de este tipo será difícil de rastrear mediante pruebas documentales, pero probablemente posea pocos aliados humanos.
3. Las Máscaras de Papel están entre los cuerpos neutros más fáciles de detectar. Estos infectados, a menudo creados recientemente y que no tienen claro cómo ocultar su naturaleza ante un mayor escrutinio, titubean con facilidad y son objetivos ideales para una neutralización rápida, ya que ofrecen menos información que sus compañeros.

R243 N°45

bebedor que ha ido demasiado lejos: el silencio en la corriente.

Con lo diligentes que deben ser los humanos a la hora de mantener su fachada, su cuidadosamente refinada personalidad en línea, con aficiones interesantísimas y apenas unos problemillas personales con los que cualquiera podría identificarse, nosotros los Vástagos hemos de serlo aún más. Hemos de ser meticulosos, oír los consejos de quienes han tenido éxito a la hora de ocultar su naturaleza. Es un imperativo cada vez mayor mezclarse con el ganado si no quieres verte revelado como el monstruo que eres.

El Círculo Interior nos ha prohibido tener cualquier presencia en línea. Pero, a menudo, no hacerlo en absoluto es incluso más llamativo que hacerlo como los demás. Mi consejo personal: intenta ser aburrido en lugar de silencioso. Invéntate una máscara tan gris que nadie quiera enfocarle la luz y serás capaz de cometer tus indiscreciones sin miedo. Hace falta mirar para ver la sangre, ¿verdad?

Vástagos como ganado

Explicado por Roderick Lord, cortesano Heleno de Edimburgo:

Nosotros los Vástagos debemos, en cierto modo, ser devotos de la mortalidad. Si perdemos de vista la naturaleza temporal de la vida, si olvidamos lo caprichosos que son los accidentes, la enfermedad y la fragilidad de los cuerpos y mentes de los que bebemos, nos arriesgamos a volvernos fríos y descorteses al tiempo que dejamos un rastro sangriento en nuestro camino a la eternidad.

Las desapariciones atraen la mirada de la ley y de otros que nos dañarían, pero incluso si eres el perfecto asesino, deberías racionar tus crímenes. Si olvidamos que la vida es sagrada, perderemos el contacto con lo que es ser humano. Por esta razón, mantenemos cerca al ganado. Vivimos entre él para poder vivir siquiera.

—Desearía poder quedar contigo durante el día alguna vez, ¿sabes? Estaría bien poder aprovechar de verdad este clima que estamos teniendo, tal vez ir a la costa... —La voz de Nicky se apagó al darse cuenta de que Ernesto se había sentado y se había llevado las manos al rostro—. Ey, está bien. Lo decía por decir. ¿Estás bien, amor?

Ernesto miró a su atribulado y hermoso novio, el recipiente perfecto durante los últimos seis meses. Había sido tan fácil hasta ahora y tan divertido. Los dos habían estado en Oporto, pero ahora las inevitables preguntas sobre las horas de luz, las oportunidades perdidas... Ernesto estaba realmente turbado, sus ojos estaban ribeteados de rojo por la Sangre desesperada por verterse en forma de lágrimas.

—Creo que te amo, Nicky. —Ernesto sonrió triste—. Pero no puedo durante el día. No son sólo los compromisos de trabajo, es... —Apartó la mirada de forma teatral—. No puedo arriesgarme a que mi familia me vea con un chico. Ninguno de ellos va adonde nosotros vamos de noche, pero no estoy listo para salir del armario para ellos o para nadie. Sólo para ti.

En cierto sentido no era mentira. Ernesto no quería que nadie le viese con Nicky, pero sobre todo porque alguna noche cercana, con todo este fastidio sobre el día, sabía que perdería el control y forzaría a Nicky a la esclavitud como Ghoul o Chiquillo, o tendría un violento final. Hasta ese momento, había sido una relación tan real como cualquiera entre dos mortales. Pero ahora que Ernesto sentía que llegaba a su final, era tiempo de cobrarse su inversión a largo plazo. Podría dejar ir a Nicky, pero entonces estaría desperdiando una fuente de alimento. A pesar de todo, no podía tirar una buena comida.

—Te quiero, mi amor —Nicky rodeó a Ernesto con sus brazos y, levantando su barbilla entre su índice y su pulgar, besó al vampiro en los labios.

Hay una subfacción pequeña pero repulsiva de la Camarilla que ha destacado entre el resto de la Secta. Los que no pertenecen al grupo se refieren a ellos como parásitos, o cleavers si quieren ser educados. Estos Vástagos investigan a familias mortales y se congracian con

ellas como amantes, familiares largo tiempo perdidos o huéspedes que sencillamente no se marchan. Estos parásitos creen que la mejor fuente de alimento y seguridad es la unidad familiar o puede que obtengan algo de sustento emocional fingiendo que son humanos. En cualquier caso, tienden a ser protectores fanáticos de ese rebaño tan unido.

Conforme nuestras comunidades menguan y los riesgos asociados con la alimentación aumentan, estos Vástagos se vuelven más comunes. A continuación se presenta la confesión de la Salamandra, un parásito Ancilla de Décima Generación de Marsella. Rara vez asiste al Elíseo o a cualquier otro encuentro de la corte, y cuando lo hace es rehuido. Hay algo desagradable en sus hábitos de alimentación. ¿Qué pretende hacer con su "familia" cuando sus hijos crezcan y se percaten de que algo no va bien?

No es fácil estar muerto, amigo mío. Un hombre como yo debe tomar medidas extremas para encontrar compañía, mantenerla y evitar el escrutinio de..., ya sabes.

Mi experiencia me ha llevado a creer que la vieja costumbre de acechar en callejones y depredar en clubes nocturnos es... salvaje, sinceramente. Los Vástagos que actúan así pueden considerarse parientes de lobos o leones al cazar su comida y echar a correr en la maleza, pero nosotros podemos verlos como lo que son: Bestias. Nosotros emulamos al pastor. Es una forma mejor.

Encontré a mi familia en una web de citas. No era uno de esos sitios para encuentros casuales, sino uno al que alguien desesperado acude para encontrar el amor de su vida. Es un poco triste, amigo mío, realmente lo es.

Conocí a mi querida Yvette en un bar. Fuimos a ver una película, hicimos todo lo que hacen las parejas. No me alimenté de ella en meses. Quería que confiase en mí, que llegase a conocerme hasta cierto punto, y que me recibiese en su hogar.

Es un viejo chisme que algunos Vástagos no pueden entrar en una casa sin una invitación. Alguien inteligente dijo una vez: «Entra en el hogar de una víctima sólo cuando te invite, ya que alimentarse será entonces un juego de niños». Con el tiempo, las cosas apenas han cambiado lo más mínimo.

Tras cuatro meses saliendo, me invitó a conocer a su familia. Naturalmente, cuando busqué un perfil en este sitio, busqué una hogareña madre soltera de mediana edad.

Quería una fuente de alimentación consistente, ¿entiendes?

Dejé claro que mi trabajo me obligaba a trabajar hasta tarde, pero cada noche les llevaría un regalo o les contaría una historia. Me amaban. Aún lo hacen, aunque está mezclado con algo de miedo sano. Los niños deberían temer a criaturas como nosotros.

Yvette no tardó en invitarme a quedarme con ellos. Y así de sencillo nació una familia.

A veces uso mis dones con ellos para asegurarme de que olvidan que nunca me ven de día, ni siquiera en los fines de semana. Es lo más cerca que he estado nunca de tener una familia de verdad, y a veces siento una devoción genuina por ellos, pero otras, al alba, me siento horrorizado por mis acciones.

Al menos les doy amor. La mayoría de padres mortales están ausentes, son irresponsables o tienen una aventura. Yo sólo tengo ojos para mi adorable Yvette y siempre proveo a sus hijos, y a cambio ellos me proveen a mí.

Pagar las facturas

Contribución de Mayumi Shibusaki, profesional empresarial del Viejo Clan:

Lo que suelen olvidar decirte es cómo se supone que has de pagar el alquiler. Puedo darte algunos consejos, y lo haré gratis:

- Evita involucrarte en actividades claramente ilegales. Sólo eres ligeramente más capaz de disuadir a la policía que un mortal. Pero si tienes que hacerlo, los crímenes menores suelen tener poca prioridad en los distritos por lo demás ajetreados.
- No adquieras algún trabajo nocturno, como reponedor de supermercado. Puede que pague tus facturas (por poco), pero los demás Vástagos te mirarán por encima del hombro, y con razón.
- Si tienes las habilidades, valora un puesto en las artes creativas. Algo que te permita producir una obra desde tu refugio y no tener que relacionarte con compañeros de trabajo.
- Invierte tu dinero. Las inversiones producen ingresos, y a los proveedores de fondos no les importa quién eres o por qué sólo puedes salir de noche.
- Usa tus dones para manipular a algún miembro del ganado para que te venda sus compañías. Puedes sentir algo de culpa, pero deberías considerar

mantenerlos como empleados de alto rango. Ya saben cómo dirigir la compañía. Tú sólo necesitas que el capital fluya hacia ti.

- Endéudate. Éste es el último recurso, pero todos tenemos que empezar en alguna parte y, por fortuna, tenemos toda eternidad para devolver la deuda. No me refiero a pedir un préstamo a un banco, aunque podrías convencer a un Ghoul o una marioneta de Sangre para que lo hiciera. Me refiero a pedir a uno de tus Antiguos el dinero que necesitas. Esto puede hacerte sentir como un esclavo, pero sin dinero te verás separado del ganado, lo que hará que alimentarte sea más difícil y, por supuesto, que termines como un mendigo.

Un Vástago sin hogar puede ser casi invisible para el ganado, pero a menos que tenga una estrecha relación con los Leprosos o los Ferales, siempre le costará encontrar refugio, será vulnerable a los enemigos inhumanos y, además, ¿realmente es así como quieres pasar tu no-vida?

La policía rodea a la banda del bolso

Por Clément Duval

La policía nacional de Haití informa de que estrecha el cerco en torno a la banda del bolso de Puerto Príncipe, conocida por sus abundantes robos de carteras y tiros de bolsos durante los últimos seis meses. Aunque inicialmente se asumió que era una banda criminal organizada o un grupo de jóvenes coordinados, una fuente de la policía nacional confirma las sospechas de que el responsable podría tratarse de un único delincuente.

De acuerdo con nuestra fuente, el lunes la policía realizó una redada en una casa de Cité Militaire cuya dirección no ha sido revelada, en la que encontró un total de 126 objetos vacíos incluyendo bolsos, carteras y billeteras apilados en una habitación. La casa mostraba signos de haber estado habitada recientemente por lo que parece un individuo mentalmente inestable que no sólo había estado reuniendo bolsos, sino también diversos tipos de artículos alimentarios, que, abandonados por toda la casa, se han podrido.

Conforme la policía nacional estrecha el cerco sobre el delincuente (o delincuentes), aconseja a hombres y mujeres evitar Cité Soleil y las áreas

Departamento de Policía Metropolitana

Informe de incidente / investigación

Caso nº: 9009126.

Agente informante: Heffron, Rachel R. (207).

Aprobado por: Somers, Alfred (193).

Dirección: Macomb St. NW 3715, Washington D. C. 20016.

Personas: TESTIGO Pocklington, Andrea.

TESTIGO Carluccio, James.

Infactor: Mujer negra no identificada, entre 25 y 30 años, con un top de los Washington Wizards, *piercing* nasal.

Propiedad: Restaurante italiano 2 Amys.

Declaración:

Macomb St. NW 3715 es una popular pizzería italiana, en la que no se han denunciado altercados previos a éste. Llevaba aproximadamente dos horas de mi turno patrullando Woodley Park cuando se avisó por radio de que estaba teniendo lugar un atraco a mano armada en el restaurante italiano 2 Amys. Respondí y usé la sirena.

Cuando llegué al lugar, solicité apoyo de inmediato puesto que no había respondido ningún otro coche.

Salí de mi vehículo y me aproximé al restaurante. Pude ver que estaba lleno de gente, pero nadie se movía. Sospechando que podría tratarse de una situación con rehenes, pedí de nuevo apoyo por radio y llamé al teléfono del restaurante para ver si alguien era capaz de responder.

Cuando el teléfono sonó, la gente abandonó sus poses, algunos sentándose, otros corriendo a la puerta, mientras un camarero respondía al teléfono.

Una vez confirmado que no era una situación con rehenes, entré en el restaurante y 12 clientes me aseguraron que no guardaban recuerdo alguno de entre los últimos 30 minutos a una hora. Sólo dos testigos, Andrea Pocklington y el propietario, James Carluccio, hablaron de la sospechosa que presuntamente mantuvo a los clientes del restaurante a punta de pistola mientras vaciaba sus posesiones en una bolsa y luego les ordenó sencillamente olvidar lo que acababa de pasar.

La testigo Andrea Pocklington manifiesta miedo a volver a encontrarse con esta "hipnotizadora" y James Carluccio se ha ofrecido voluntario a presentar una declaración detallada como testigo. Se recomienda que los detectives le llamen mañana para obtener más información.

«Eres lo que comes» o eres aquello contra lo que quieras frotarte en la madrugada, lo que lames en un rincón oscuro y lo que buscas para olvidar.



circundantes, especialmente de noche. La policía aún no ha confirmado si el asesinato de Adele Baptiste en Cité Soleil está conectado con la banda del bolso, pero las declaraciones de los testigos describen un atraco que salió mal y que llevó al apuñalamiento de la joven de 32 años.

Las víctimas de la banda del bolso describen al criminal como inusualmente rápido y algunos hablan de un "truco de desaparición" mediante el cual el ladrón robaba el bolso en un lugar atestado de gente y se desvanecía de inmediato. Estas declaraciones no han recibido comentarios por parte de la policía.

Mantenerse al día con la cultura

Mantén aspecto de vivo, cariño

Por Jeanette Voerman, Malkavian propietaria de club nocturno, Los Ángeles

Veo que eres nuevo por aquí, está escrito en tu piel con frías letras azules. Se retuercen deliciosamente, como larvas. Más te vale hacer algo al respecto, cariño. Antes o después alguien se dará cuenta de

que no encajas. Pero no te preocupes. Te daré algunos consejos y trucos. Si te portas bien, puede que incluso continúe con una demostración personal...

Mezclarse con el ganado no es sólo enviar Sangre a las partes correctas del cuerpo, por muy divertido que pueda ser... También tienes que actuar como ellos.

Algo que muchos chupópteros no logran entender es que no puedes rondar al ganado y asimilar su moda y su cultura por ósmosis. Para estar a la última, tienes que diversificar tus grupos sociales. No puedes seguir deprimiendo el mismo cuerpo,

no importa lo bien que sepa. Una vez una marioneta empieza a resultar aburrida, ¡sigues adelante! Pasas a la siguiente escena y te congracias con ella. Esto significa nuevas reglas, nuevo aspecto, ¡nuevas opiniones! Básicamente, te reinventas cada vez que cambias de escena, como una muñeca recortable con trajes y vestidos de papel de quita y pon.

Quizás no quieras cambiar tu entorno, pero, si no lo haces, te arriesgas a envejecer. No de cuerpo, pero cuando te codeas con muchachos 80 años más jóvenes que tú y te limitas a estar ahí sentado sonriendo y asintiendo mientras ellos hablan de sus pasiones, dejas de ser relevante. Nadie quiere oír cómo conociste a John Lennon antes de que muriera.

No, si no quieres mezclarte y hacer nuevos amigos, vas a tener que investigar un poco. Solía ser tan fácil como ver la MTV toda la noche. Después ibas a un club y recitabas tus cantantes y bandas favoritas y ¡guau!, ya estabas listo. Ahora hay más matices y mayor cantidad de material. Cualquiera puede mirar lo que está de moda en línea. ¡Haz eso! No te restrinjas a un canal o una fuente mortal.

¡Y sabes qué? Es mejor si eres genuino. Encuentra algo que realmente aprecies. Hay mucha música ahí fuera y muchas películas y videojuegos interesantes. Sólo porque los clubes nocturnos sean buenos lugares para cazar, no tienes porqué ser un discotequero. Si eres un friki, juega a algunos juegos y ve a una *LAN party*, si aún se hacen. Solíamos tener una sala para ellas aquí en Asylum,

PHILIPPE PARRENO: À L'INTÉRIEUR

01.03-14.04.18



Inauguración de exposición en MAMCO

SÓLO CON INVITACIÓN

Monsieur / Madame:

Por solicitud del propio artista, ha sido, por la presente, invitado a asistir a la inauguración de nuestra exposición de primavera Philippe Parreno: *à l'intérieur*. El evento comenzará el miércoles 28 de febrero, precisamente al atardecer a las 18:20 horas.

Se le ha invitado debido a su aprecio de las artes. Esperamos encarecidamente que nos honre con su compañía.

Como sucede con el arte de M. Parreno, el código de vestimenta es libre e interpretativo. Se servirá vino y café a todos los invitados.

Saludos cordiales,

MAMCO,
Ginebra

···
¿HAS VISTO ESTO? ¡ES UN TIQUE DORADO
PARA CONOCER A LAS ROSAS MÁS IMPORTANTES
DE EUROPA! ASEGUÍRATE DE QUE LOS DEMÁS
CONSIGAN UNO. ES EL MOMENTO DE EMPAPARSE
DE UN POCO DE CULTURA MODERNA.

hasta que el negocio se agotó. Si eres un aficionado al cine, pasa el rato en cines. Si adoras leer, júntate a uno de esos clubes de lectura y vino y parlotea sobre Paul Auster entre copa y copa!

No es ingeniería espacial, tonto. Si no puedes gestionarlo, terminarás siendo otro polvoriento Sangre Azul, Robótico, rígido y frío. Y sólo una de esas cosas es algo bueno.

La Mascarada como arma

La Mascarada no trata sólo de ocultarse. Trata también de bailar. En concreto, de dirigir a tu compañero. Es control, influencia, guía.

Manifestado por Stephen Thunderhorse, Senador Ventrue de Providence:

Nunca es tan sencillo esclavizar a gente convirtiéndola en Ghouls. Nuestra Vitae sólo llega hasta cierto punto, y nunca serás capaz de alimentar a cada agente de una comisaría, a cada periodista de investigación y a todos lo que te miran como si fueras un monstruo. Se requiere sutileza. Eso y paciencia. Nuestros dones ayudan mucho, pero no son infalibles, y usarlos en exceso es una forma segura de romper la Mascarada.

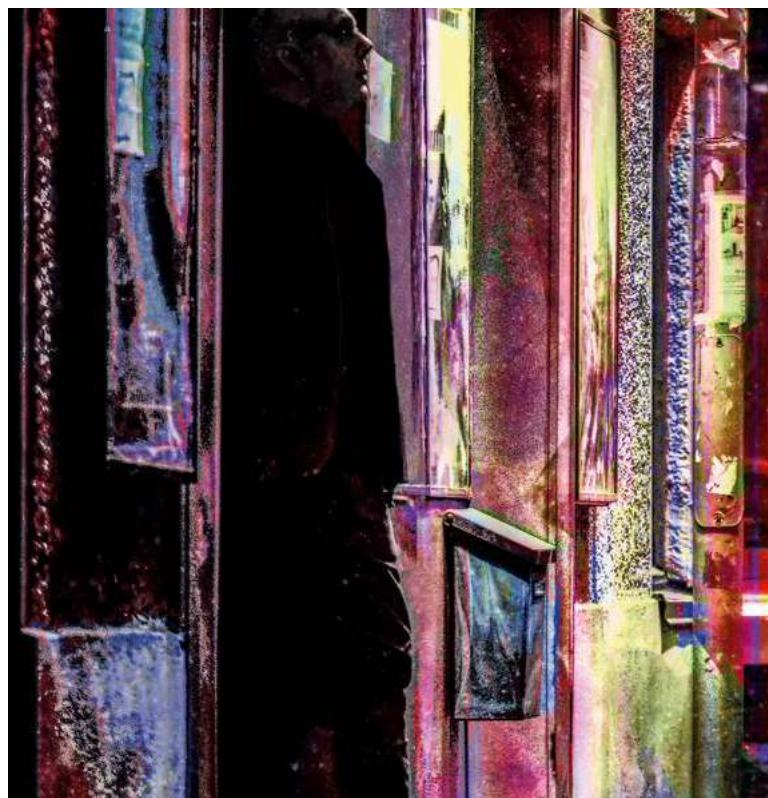
En lugar de trabajar en contra de la Mascarada, debes usarla en tu beneficio. Primero, es imperativo que encuentres un mortal útil y lo bastante digno de confianza para arriesgarte a enseñarle parte de tu mano. No puedes usar tus circunstancias para manipular abiertamente a toda una organización, pero puedes tirar de los hilos de algunos individuos concretos. Para hacer que la Mascarada obre en tu favor, necesitarás revelar un poco tu naturaleza.

Éstas son mis sugerencias:

- Descubre qué quiere y necesita tu posible objetivo. Acude a él como amigo y benefactor.
- Confiesa algo de tu poder. Céntrate en los aspectos que están sólo un poco fuera de lo normal: capacidad mental y física mejorada, una vida más prolongada, resistencia a las enfermedades. Sea lo que sea que necesite, subraya el aspecto que lo resolvería. No menciones los inconvenientes.
- Querrá saber más. Dile que puede obtener las mismas habilidades. No pidas nada a cambio todavía.

- Le alimentas con Vitae secretada en algún otro medio: cápsulas, bebida, una exquisitez excepcional pero cuestionable. Le dirás que probablemente requiera algunas dosis más antes de sentir alguna diferencia.
- Sé su amigo. Explícale en detalle los cambios que experimenta.
- Una vez haya consumido varias dosis, no sólo heredará algunas habilidades, querrá más. La confianza que has construido tendrá más efecto que hipnotizar sin más a alguien o alimentarlo con Sangre sin hacer nada del ejercicio social. Te considerará un amigo, no su camello. Esto es importante. Es importante que la confianza sea bilateral.
- Ahora pídele un favor, nada demasiado excéntrico. Se apresurará en satisfacerte. Es así de simple. Es tu amigo, ¿recuerdas? Querrá complacerte y de primeras no conectará eso con su sed.
- Ahora puedes tentarlo con una dosis cada vez que te lo pida, pero vincula la alimentación con otros beneficios, como estatus social, bonificaciones monetarias irrastreables y protección para su familia.

Espero que puedas ver por qué esta táctica es tan beneficiosa. Ya controles al jefe de cajeros de un casino, al capo de una mafia o a un doctor en un banco de sangre, tendrás un sirviente que cree ser parte del secreto.



También querrá mantener la Mascarada si eso significa continuar beneficiándose de tu compañía y tu maravillosa droga.

OCTUBRE DE 2017, THE CALLEVA ARMS, SILCHESTER (ISLAS BRITÁNICAS)

Recientemente he descubierto que, si usas la Mascarada de forma eficaz, puede ser un arma contra esos bastardos de la Segunda Inquisición. No hay duda de que conocen nuestros centenarios trucos de usar el ganado como cobertura, permanecer lejos de las cámaras, etc. Ahora deben de estar buscando también signos en la ausencia de lo sobrenatural, ya que sospecho que han derribado a quienes abusan más flagrantemente de la Mascarada.

Aquí es donde, como sociedad, podemos usar esta Tradición en nuestro beneficio. Debemos estar preparados para ocultar nuestro subterfugio en lenguas en código, introducir leyendas urbanas en el folclore popular y planear rupturas de la Mascarada deliberadas en lugares concretos. La clave en todo esto son las mentiras. Las lenguas en código que dejamos que se nos escapen son un completo sinsentido. Las leyendas urbanas son sólo eso, pero tienen suficiente de cierto para poner nerviosa a la Inquisición. Las rupturas de la Mascarada que causamos adrede atraerán a la Inquisición a una trampa, como Sarrasine hizo en Sídney, o serán simplemente pistas falsas que la alejen de nuestra localización real.



Cada engaño que plantamos ocupa recursos y tiempo de la Inquisición. A nosotros nos sobra de ambas cosas. Ellos desaparecerán con el cambio de gobiernos y el peso de la edad, pero nosotros no.

No deberíamos ver la Mascarada sólo como algo tras lo que escondernos mientras esperamos a ser destruidos, sino como un arma de insinuaciones, rumores y mentiras.

Singh observó a los hombres y mujeres que se sentaban a su alrededor en el auditorio. Un profesor cualquiera estaba en el escenario, pasando diapositivas que hablaban de "cuerpos neutros" y "hemóvoros". A pesar de las connotaciones obvias, nada del material de la presentación mencionaba a los vampiros, y la Inquisición claramente despreciaba el término "Vástago".

Como un Sangre Débil en una sala de cazadores, Singh se sentía más nervioso que la primera noche que descubrió que ahora era un monstruo chupasangre.

—Como pueden ver en este material, la técnica de la estaca en el corazón sólo sirve para paralizar a un cuerpo neutro. —El profesor señaló a la víctima en pantalla con una larga vara—. Su cuerpo claramente trata el corazón como un sistema operativo de alguna clase. El siguiente minuto aproximadamente mostrará qué ocurre cuando se extrae el corazón.

Singh alzó la mano, como se le había indicado.

—Perdone. ¿Esta demostración está teniendo lugar en las instalaciones de Baltimore?

El profesor oteó la multitud hasta encontrar al Sangre Débil.

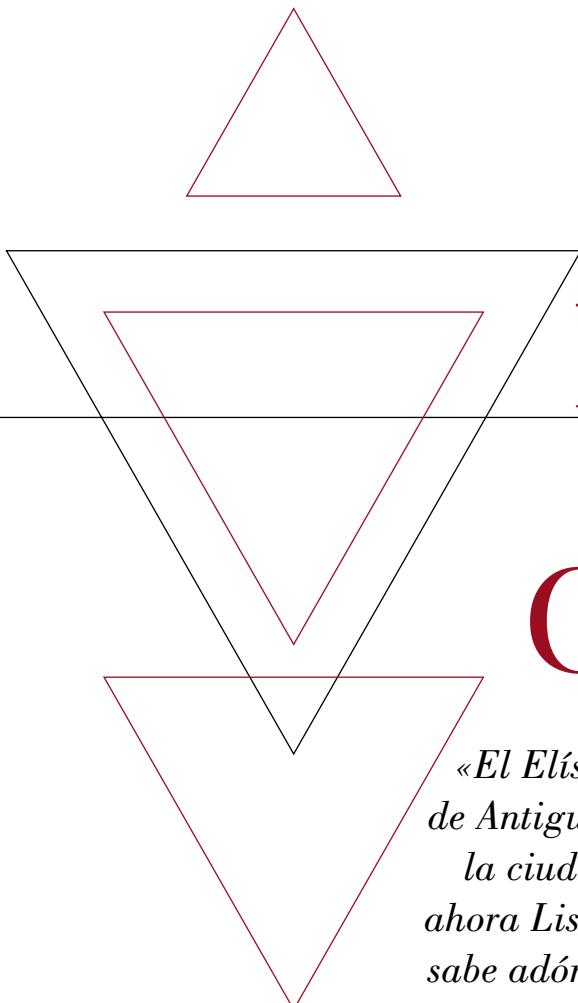
—No, esta grabación es de nuestro laboratorio en Nápoles. Algunos de vosotros asistiréis a algunas clases allí en los próximos meses.

Singh asintió y permaneció en silencio el resto de la demostración. De alguna forma, la Inquisición no se percató de su estado no-muerto durante toda la entrevista. ¿Era arrogancia, la debilidad de su Sangre o le estaban brindando deliberadamente esta información?

Salió del teatro tras saludar a alguna gente aquí y allá y pilló un taxi para salir pitando de allí. Al tiempo que el taxi le llevaba al aeropuerto, mandó un mensaje a todos los contactos de su teléfono. INSTALACIONES CONFIRMADAS EN NÁPOLES. NOS TIENEN ALLÍ PARA TRATAR NOS. QUEMADLO.

Singh tiró el teléfono por la ventanilla mientras el vehículo aceleraba en la noche.





LA GUERRA de la GEHENNA

«El Elíseo está casi completamente desprovisto de Antiguos, como si una plaga hubiera barrido la ciudad, y nosotros los Ancillae gobernamos ahora Lisboa como aspirantes a Príncipe. Nadie sabe adónde han ido, pero sabemos que es mejor no preguntar.»

– AFONSO ZARCO



Son tiempos emocionantes para el Clan de la Rosa en la Camarilla. Tu abandono no es único, Chiquillo mío, aunque mi destino es quizás más singular que el de muchos otros Antiguos. Muchos en la Camarilla afirman oír la convocatoria, la supuesta Llamada.

Deseo que tengas una mejor comprensión de lo que está sucediendo realmente en estas confusas noches, así que le he solicitado los siguientes documentos a una amiga muy próxima a la Justicatura. Con lo encantadora que es, no dudé en obedecer.

Éstas son las entradas supervivientes del diario del desaparecido Arconte Ventrule Hassan Shahid. Sé discreto y aprende de su destino sin tener que compartirlo.

SA



14.7.2017 - BAGDAD

Estoy de vuelta en Irak por primera vez en una década. Me marché como refugiado y ahora he vuelto como miembro de la Estirpe. Las calles aún me resultan familiares, pero han pasado tantas cosas. Cuando escapé, viajé a través de Turquía, Italia y por último Francia con mi reinante, una Ventrule de la Camarilla. Nos llevó cinco meses, pero tuvimos suerte en París, cuando ella finalmente volvió a contactar con miembros de su linaje de Londres.

La corte de François Villon necesitaba Vástagos familiarizados con la cultura árabe para facilitar los tratos venideros con la Ashirra, así que permitieron a mi reinante transformarme de un modesto Ghoul en un auténtico monstruo. El propio Príncipe Villon pasó muchas horas entrevistándose con los cambios en la región. Los demás Toreador de la corte estaban especialmente interesados en mí e hice muchos amigos duraderos en ese Clan como Neonato.

Cuando dejé Bagdad, mi madre me dijo: «No mires atrás. Establecete y sé feliz. Si Dios quiere,

nos reuniremos contigo». No creo que se refiriese a convertirme en un vampiro.

La Justicar Lucinde me ha encomendado en secreto realizar un informe sobre la llamada Guerra de la Gehenna y se me han dado todos los recursos necesarios para ver lo que ocurre sobre el terreno. Recopilaré mis hallazgos en este diario y lo usaré para componer mi informe final.

Antes de ponerme manos a la obra, es hora de que este final feliz parisino realice su gran vuelta a casa.

15.7.2017 - BAGDAD

He visto a mi madre, mi padre, mis primos y mucha gente esta pasada noche por primera vez en muchísimos años. Estaban muy viejos y agotados. Mis poderes como Vástago les ocultaban mi verdadera naturaleza: jugué con sus emociones y recuerdos para que aceptaran mi aspecto a pesar de los años que han pasado.

Uno de mis primos me llevó a enseñarme los escombros de nuestra vieja casa, donde vivíamos antes de que fuese destruida por un misil estadounidense. Vino a hablar con nosotros un vecino, un hombre que apenas recordaba de mi infancia. Me recordó que mi padre había sido comunista. De joven, le robé sus libros, seducido por su saber prohibido. Supongo que hay cosas que ni la muerte puede cambiar.

Pero quizás sea mejor concentrarse en la tarea que tengo entre manos.

Esta guerra es un conflicto entre el Sabbat y la Camarilla que se combate en los rincones ocultos del mundo, algunos de mis amos creen que ha llegado a concentrarse



en Oriente Próximo. El Sabbat está motivado por un fanatismo escatológico y busca consumir a los míticos Fundadores de los Clanes vampíricos, los Antediluvianos, cuyo despertar presagia la Gehenna, el fin del mundo. Aunque su meta es una fantasía, harán trizas la Mascarada en su empeño.

Ven a la Camarilla como los voluntariosos peones de estos Antediluvianos, pese a que nuestra meta es sencillamente contener al Sabbat y proteger la Mascarada. Aunque es cierto que por toda la región descansan en Letargo Vástagos Ancianos, algunos de los cuales pueden ser incluso los ancestros de destacados linajes de la Camarilla. El Sabbat fácilmente confundiría a un Matusalén con un Antediluviano, y matar a tal ancestral criatura sería una grave pérdida para todos los Vástagos, dado que los Matusalenes son el único repositorio de conocimiento de nuestros orígenes.

Luego está la Llamada. Hay informes de Antiguos de la Camarilla que viajan a esta zona de guerra para combatir al Sabbat, pero éste es un comportamiento muy extraño para seres conocidos por su extrema precaución. Uno no se convierte en Antiguo asumiendo riesgos. Cuando el Anciano cruzado Ventrue Dymoke de la Sangre de Lucinde oyó la Llamada, se exigieron respuestas.

Pero antes de comenzar, necesito contactar con nuestros aliados de la Ashirra.

16.7.2017 - BAGDAD

Era intimidante. Aunque no creo que haya sido Vástago mucho más tiempo que yo, tenía el aire digno de una árabe bien educada, un inglés preciso y una postura rígida.

Saida Jawad era el enlace de la Ashirra que me habían asignado en mi misión y parecía determinada a pillarle desprevenido en todo momento.

Estaba en el bar de un hotel, buscando presa. Para los Ventrue no toda la sangre sirve, y es un arte cazar en un territorio poco familiar. Se me aproximó, presentándose justo cuando iba a hacer mi jugada con el camarero. Puso su fría mano sobre la mía y me dijo que tenía sangre para mí en mi recepción.

Conocí a más de una docena de dignatarios de la Ashirra en ella, en un palacio que había logrado sobrevivir a la destrucción de la ciudad por fuego estadounidense.

Saida es una Ashirra del Clan Malkavian, que poseen un estatus similar a los Tremere en la Camarilla; videntes cuyo conocimiento es al tiempo respetado y temido. Igual que ha cambiado la Camarilla, también lo ha hecho la Ashirra. La Secta ya no está definida por la oposición al cristianismo invasor y sus vampiros. Sus fundamentos más básicos son islámicos y árabes, pero ahora aceptan Vástagos de todas las culturas y fes, aunque, igual que la Camarilla, se han vuelto más selectivos al calibrar a sus miembros conforme las filas de Anarquistas y Sangre Débil se han inflado.

Yo aún soy un poco escéptico, pero la historia oficial de la Ashirra es que son una Secta principal que controla gran parte del norte de África y Oriente Próximo. Una contrapartida a la Camarilla modelada originalmente en el Califato Islámico, de forma similar a como la Camarilla estaba en Roma y sus estados sucesores medievales.

Su líder, el Anciano Lasombra Sulaiman ibn Abdullah, fue llevado a la fe por el propio Mahoma (la paz sea con él). Sobre el terreno, la Ashirra parece centrarse más en los dictados de los Antiguos del Clan que la Camarilla si miras más allá de la retórica religiosa y moral sobre la comunidad. Algunos miembros de la Ashirra que he conocido parecen aferrarse genuinamente a un sentido moral de quiénes son, mientras que otros parecen realeza en su infinito amor propio.

20.7.2017 - BAGDAD

He visto algo aterrador esta noche que aún estoy tratando de entender. No es peligroso, al menos no para mí. Pero sí aterrador cuando menos.

Comenzó en el hotel poco después de que me despertase. Saida había ido allí para verme. Nos ha ayudado mucho las últimas noches. Su conocimiento de la ciudad es enciclopédico y es muy diligente sobre los hechos.

No me pensé mucho el seguirla cada vez que decía que sabía de algo que debía ver. Esta vez condujimos a las afueras en dirección a Basora. Aún estaban allí las ruinas de un viejo hotel y, aunque algunas de las plantas se habían derrumbado, escalamos hasta lo alto.

No entendí por qué habíamos dejado los coches a un kilómetro y habíamos tenido que entrar a hurtadillas hasta que percibí las luces de un puesto militar estadounidense al otro lado de la autopista, junto a una carretera secundaria.

Me percaté de toda la imagen sólo cuando alcanzamos la azotea. Era casi como si un rico jeque hubiera decidido realizar un picnic entre los escombros. Había tumbonas,

sirvientes trayendo sangre, binoculares de visión nocturna para quienes carecían de sentidos vampíricos.

Los estadounidenses habían tomado un antiguo edificio militar. Parecía que tenían a cincuenta personas allí, soldados y personal, con *humvees* y demás equipo. Llevaban ahí algún tiempo, probablemente controlaban la carretera.

A parte de los sirvientes, había cinco de nosotros en la azotea, todos Vástagos. Reconocí a algunos de la Ashirra local. Me habían ofrecido una cálida bienvenida, asegurándome que estaba de enhorabuena. El Sabbat había infestado esta instalación militar concreta y la iba a usar para hacerse rápidamente con el control de posibles tumbas de Matusalenes. Tenían algunos veteranos y quince vampiros recién Abrazados, todos sacados del ejército estadounidense. Los supuestos Cabezapalas habían sido convertidos en masa y habían sufrido los repugnantes y demoledores rituales del Sabbat. He oído que a esta Secta le gusta usar a los estadounidenses porque muchos de ellos lo fueron en vida.

Mi Bestia se encabritó de miedo con la mención del Sabbat. Ésta fue la primera señal real del conflicto que había visto y Saida me la lanzó por sorpresa. Estábamos a unos pocos cientos de metros de una instalación militar del Sabbat, sorbiendo sangre de vasos de cristal. Estaba claro que la Ashirra había hecho esto antes, convirtiendo la guerra en un deporte.

Fue entonces cuando me percaté de ella. Al principio parecía modesta, sólo una mujer delgada, de piel oscura y vestida de forma sencilla, sentada separada de los demás, que revisaba su teléfono con torpeza. Se levantó y algo en su postura cambió. Apareció un sirviente, un joven respetuoso que la ayudó a quitarse capas de ropa. Debajo, sólo vestía de negro.

Todo el mundo la observaba, ella no parecía darse cuenta.

—¿Qué usamos esta noche? —preguntó la mujer, las primeras palabras que pronunciaba. Su árabe estaba desfasado y era difícil de entender, como el de un imán.

—¿Qué hacen? —le susurré a Saida.

—Cada vez que el enemigo es demasiado débil para suponer un desafío, la desafiamos a escoger una mala arma —susurró ella como respuesta; la Malkavian estaba claramente emocionada por lo que estaba pasando y se volvió hacia la recién llegada para hablar—. Quizás nuestro amigo de la Camarilla pueda ofrecer una de

sus armas. Me han dicho que los Ventrué portan espadas estas noches —dijo casi con una sonrisa perversa.

Todos los ojos estaban sobre mí cuando me cacheé y ofrecí torpemente un abrecartas de titanio que había escondido en el bolsillo de mi pechera. Era un delicado regalo que me había dado el Príncipe de París, pero sin duda no era un arma.

El sirviente recibió mi ofrenda con desdén.

—¡Una aguja! —dijo el joven. La mujer en el sencillo traje negro tomó mi pobre hoja sin queja ni titubeos.

—Espera —dije volviéndome a Saida—. ¡Va a atacar una base militar estadounidense con un jodido cortaplumas? —Mi ordinario hizo que los ojos de Saida brillasen conmocionados por un instante, pero pronto soltó una risotada.

—Es Fatima al-Faqadi, la Mano de la Venganza.

Había oído hablar de ella. Se suponía que tenía mil años y era la cazadora más brutal que jamás habían producido los Banu Haqim. Recientemente había tomado la cabeza del infame Arzobispo Sabbat Monçada y la había dejado en el Patio de los Leones de la Alhambra. Dicen que su cabeza cerceñada lloraba sangre y balbuceaba de tal forma que hubo que arrojarla al fuego para silenciarla de una vez por todas.

Fatima pasó junto a mí de camino al borde de la azotea. El sirviente avanzó tras ella y habló lo bastante alto para asegurarse de que pudiese oírla.

—El Sabbat ha Abrazado o Vinculado con Sangre a todos en la base. Puedes matarlos a todos, salvo a los prisioneros.

Fatima al-Faqadi asintió y desapareció. Como si fuera una señal, los Ashirra se precipitaron al borde de la azotea para ver mejor la agitación por suceder.

Es difícil explicar lo que ocurrió a continuación. En cierto sentido, pude ver muy poco. Siempre parecía que mis binoculares estaban enfocados en el sitio equivocado. Sólo vi que empezaron a caer cuerpos uno a uno. No llegó a haber una alarma. Empecé a sentirme enfermo cuando caí en la cuenta de que no estaba viendo una lucha, sino un asesinato en masa, pero mi Bestia aulló con deleite ante la carnicería. Cuando mis binoculares apuntaron al lugar correcto, vi a Fatima apuñalar con el cortaplumas el ojo izquierdo de un soldado, clavándolo contra un muro mientras le abría la garganta con una velocidad inhumana.

Sólo llevó unos minutos y los Ashirra estaban ansiosos por mostrarme los resultados.

Nunca había visto un escondrijo Sabbat en mi vida. Había oído historias de terror, pero no te preparan realmente. Lo importante es entender que al Sabbat no le preocupa la Mascarada o el largo plazo. Tomaron la base porque querían usarla una semana o dos, no más. Tras eso se marcharían dejando adictos a la Sangre y Retoños trastornados a su paso.

Conforme exploraba el edificio, encontré cuerpos yaciendo en el sótano; hombres, mujeres y niños iraquíes, algunos exangües. Los soldados estaban mugrientos, como si hubiesen olvidado cómo asearse. Algunos de ellos tenían viejas heridas de bala que no habían sido tratadas. Vi pasajes del herético *Libro de Nod* garabateados por las paredes y cálices manchados con la sangre mezclada de Vástagos, el forzoso Vínculo de Sangre grupal que es la marca distintiva del Sabbat.

Fatima no era la primera cosa mala que le pasaba a esa gente. El Sabbat había destruido su mente y su espíritu. ¿Contra quién o qué estaban combatiendo exactamente aquí?

Esta cuestión me hizo caer súbitamente en los Ashirra que me rodeaban y tuve que salir lejos de los estrechos corredores. Me encontré a Fatima apoyada contra la puerta de un *humvee*, jugueteando de nuevo con su teléfono con la dificultad de una anciana. Me miró y me dijo:

—Los mortales son tan ingeniosos. Éste es un juguetito maravilloso.

Por un segundo, el genuino entusiasmo en su rostro la hizo parecer humana de nuevo.

Saida me esperaba en un coche con conductor.

—¿Cómo vais a explicar los soldados muertos? —le pregunté, sonando estridente incluso para mis propios oídos. He visto la guerra, pero nunca algo como esto.

—Vosotros tenéis vuestros propios agentes entre los estadounidenses y los iraquíes, ¿verdad? —preguntó Saida con un sibilante susurro—. Estamos juntos en esto. Nosotros eliminamos al Sabbat y vosotros os encargáis de la limpieza.

El mensaje de la Malkavian era claro; la perspicacia de su Clan brillaba en sus ojos salvajes. La Camarilla podía venir aquí como sus aliados, pero éste era territorio de la Ashirra y ésta era su guerra. Si olvidábamos esto, ellos sacarían la aguja.





27.7.2017 - TÚNEZ

Desde Bagdad realicé un viaje inesperado. Mis anfitriones Ashirra fueron tan amables de hacer los arreglos, pero aún me estaba recuperando de la matanza en la base estadounidense. El Patriarca Brujah tunecino Abu Muhamad había desaparecido, un Anciano Vástago de la Camarilla con vínculos familiares con la Ashirra, un posible golpe a la reciente alianza y un movimiento inesperado del nada sutil Sabbat. Cuando surgió el rumor de que se había visto a un Anatema en las ruinas de Cartago noches antes de su desaparición, todos los Arcontes en la región acudieron al norte de África.

Los Justicar no son seres impulsivos, son Antiguos poderosos con una larga memoria y una visión del mundo digna de un maestro de espías. Sin embargo, los Anatemas son su cargo extraordinario, una Lista Roja de los Vástagos más buscados que jamás han hollado la Tierra, y, de entre los Justicar, Lucinde les tiene un odio especial por razones que no voy a detallar aquí.

Saida me aconsejó que buscase a los Lasombra de la ciudad, una familia de la Ashirra con lazos con los Brujah que datan de las guerras púnicas. Ésta no era la ciudad más segura para los de mi Sangre; la memoria de los Vástagos es duradera, aún más aquí. La Malkavian era Ashirra, pero Saida comprendía que su Clan y el mío aún estaban malditos por participar en el derrocamiento del poder de Cartago y de los Brujah que la controlaban. Cuando una joven enjuta y de mirada intensa se sentó frente a mí en una cafetería de Túnez, asumí que era el contacto que había preparado Saida.

—No tenemos a muchos nuevos chupópteros a este lado del Mediterráneo —dijo—. ¿Quién eres?

Un comienzo difícil, pero tras explicarle qué hacía allí comenzamos a entendernos muy bien. Era una Ashirra local llamada Laylah. Vestía como un correo y parecía conocer a todo el mundo, aunque eso podía ser puro teatro para hacerme sentir aún más como un extranjero. La postura de Laylah respecto a Cartago y los Brujah era firme. La población vampírica local se dividía claramente entre jóvenes Anarquistas que buscaban reclamar la vieja gloria y la Ashirra que fundó la ciudad y había acogido en ella a sus nuevos aliados de la Camarilla. Estos peregrinos Anarquistas eran numerosos y despreciaban la afianzada vieja guardia que representaba Laylah, pero ésta era demasiado vieja y poderosa para desafiarla. Abu Muhamad era un

extraño pacificador que tenía un puente en esa división y su súbita desaparición amenazaba con romper la frágil paz.

Laylah me llevó a un piso franco donde fui contactado por otra Arconte que me indicó que me encontrase con alguna gente que describió como “amigos personales de los Justicar”. Ellos podrían darme una descripción ajustada de la situación sobre el terreno. El lugar era enorme, un ático modernista con vistas al golfo de Túnez. Estaban presentes seis Vástagos que afirmaban haber sido convocados por la Llamada, aunque la falta de presencia Sabbat o tumbas en la ciudad parecía ir contra mi rudimentaria comprensión del propósito de la Llamada.

Como cabría esperar, respondí a sus preguntas, pero por lo demás permanecí en silencio. Si aprendí algo de París es que no debes interrumpir a ningún ser que afirme ser un Antiguo, pues incluso aquéllos que podrían estar mintiendo suelen ser capaces de apoyar sus credenciales con crueldad. Hablaron sobre los Matusalenes que asumían que dormían por toda la región y el Viejo Mundo. Su conversación era insegura, ávida, perdida. Pronto olvidaron al Anatema y a Abu Muhamad. Estoy empezando a ver un hecho de esta guerra: si hay alguien al cargo, una mano que la guíe, aún he de encontrarlo, y temo que puede que no exista.

11.9.2017 - DAMASCO

Desde una perspectiva ingenua, este conflicto es extremadamente confuso. La guerra no se corresponde con el conflicto humano de una forma directa al estilo de pintar siguiendo los números. Sería mucho más fácil si simplemente pudiéramos decir que la Camarilla apoya el régimen en Siria y el Sabbat está aliado con los rebeldes. Pero, en su lugar, hay una red de influencia que une y desune todas las posibles alianzas mortales. La Camarilla tiene influencia en el gobierno sirio, pero también en muchos de los grupos rebeldes. Nuestras manos se hunden en lo más profundo de la maquinaria militar de Estados Unidos, pero también lo hacen las del Sabbat e incluso las de la Ashirra.

Ésta es una región a la que los poderes colonialistas y supuestamente occidentales le han denegado su propia independencia política durante siglos. Los Vástagos, de la Camarilla o no, seguimos el modelo colonial de apropiarnos e infiltrarnos en los centros de poder

en disputa dentro de una sociedad y manipularlos de forma que nos beneficien. Si los rebeldes kurdos nos sirven para una tarea, los terroristas del ISIS que los masacran pueden servirnos para otra. Lo único que nos preocupa somos nosotros mismos; los mortales han de sufrir las consecuencias.

Los grupos e instituciones mortales son marionetas que los Vástagos usan para trabajar en pos de sus propias metas, insignificantes o profundas. Cuán insignificantes lo aprendí cuando se me dio la tarea de escoltar a mi Sire, Mathilde de Tourdonnet, por algunas de las peores zonas de la guerra civil siria.

Mathilde no ha sido mala Sire, pero es impresionantemente egocéntrica. Es una de los Chiquillos favoritos de los Chiquillos del propio Hardestadt, lo que le otorga un enorme estatus en la Camarilla que no se ha ganado. Dado que le ha caído en gracia al sistema, éste le concede extraños privilegios.

Así que ¿cómo llega a Damasco la Chiquilla de un Chiquillo de Hardestadt? En jet privado, con un séquito de veinte sirvientes, guardaespaldas y ayudantes. En tierra, una compañía de mercenarios rusos le proporcionó un servicio de seguridad de cincuenta soldados. Puede que yo, junto con mis contactos Ashirra, le proporcionase el itinerario, pero cuando se refería a viajar, era un mero acompañante.

Resulta extraño ver tal poder y privilegio en una zona de guerra. Creía que la Camarilla me había provisto amplios recursos para mi misión, pero no a esta escala. Aunque los Anarquistas y Autarcas se enfrentan a lo peor del peligro, el estrato común de los Vástagos de la Camarilla aún sufre bajo la amenaza de la Segunda Inquisición. Viajar es duro y peligroso y los aeropuertos deberían evitarse a toda costa, debido a la infraestructura de seguridad en ellos.

La cosa es que hay otro grupo en el mundo que habitualmente se salta esas gestiones, aparte de los vampiros: los ricos. El jet privado de un multimillonario no está sujeto a medidas de seguridad estrictas y la mayoría de los privilegiados en la Camarilla se benefician también de ellas. La mayoría las sufren, pero aquéllos de nosotros a los que se nos ha concedido acceso al sistema a nivel multimillonario aún podemos volar. Aparentemente, no quedamos muchos.

Mathilde parecía una reina viajando con su séquito. Nunca logré determinar si los rusos que nos escoltaban sabían que éramos Vástagos o no, pero lidiaron mucho mejor con los problemas de seguridad de lo que yo lo

hubiera hecho jamás. Hace unos meses, la única zona de guerra que yo había visto era aquélla de Irak de la que había huido como mortal. Aparentemente, ahora soy un experto.

Nunca obtuve una respuesta clara de por qué mi Sire acudió a esta zona de guerra, pero esto es lo que supongo: lo hizo por entretenimiento y poder. Se dice que la Llamada convoca a los más viejos y poderosos de entre nosotros, así que ella sintió que tenía que tomarse al menos algunas *selfies* junto a edificios bombardeados para sugerir que ella también la había sentido.

Y, por supuesto, la Guerra de la Gehenna, como algunos la llaman pese a las amenazas de Arcontes y Príncipes, es un gran tema de discusión en la Camarilla. Ella sentía curiosidad por verla de cerca. Lo peor era que quería Cazar. Nunca antes había Cazado en una zona de guerra.

He visto cosas terribles. La mayoría de Vástagos que he conocido eran monstruos de un tipo u otro. Pero, pese a los lazos de Sangre, siento verdadera repulsión ante el hecho de que se haya tomado tantas molestias para imponerse sobre la gente más miserable que la Tierra puede ofrecer. Convertir una zona de guerra en un patio de juegos y un bufé es un clásico de la Camarilla.

19.9.2017 - DUBROVNIK

Aún estoy vivo, contra todo pronóstico. Siquieres encontrar un lugar donde esta guerra ha metastatizado en un extraño paisaje de aventureros, espías y traiciones, es éste. A veces no sabía si me estaba encontrando con un agente del Sabbat que pretendía pertenecer a la Camarilla o al revés. Por un tiempo, casi parecía un juego, yendo de un piso franco secreto a otro, conociendo gente cuyas metas y planes parecían totalmente impenetrables.

Tras Siria, sentí que podría lidiar con cualquier cosa. Este orgullo ha demostrado ser peligroso. Ocurrió una hora antes del amanecer. Planeábamos los encuentros de la siguiente noche en el hotel a las afueras de la ciudad donde teníamos nuestro refugio.

Alguien aporreó la puerta y chilló en lo que asumo que era serbio. Mi orgullo era extremo, ya que incluso nuestro servicio de seguridad me había avisado de estas visitas nocturnas. Bandas armadas secuestrando gente, reteniéndolas por un rescate o sencillamente robándoles a punta de pistola. El Antiguuo Toreador Avignon había desaparecido junto con

todo su séquito tras una visita similar para no volver a ser visto nunca.

Así que abrí la puerta. Eran dos personas, un hombre de aspecto hosco y una mujer con los ojos totalmente negros. Ambos Vástagos. La mujer dijo:

—No te preocunes, no vamos a hacerte daño.

Los guardias que había apostados en el patio yacían en hinchadas pilas de carne.

Es estúpido por mi parte, pero nunca había esperado estar cara a cara con el Sabbat, desde luego no en suelo europeo. De alguna forma, siempre pensé que la Camarilla o la Ashirra me protegerían.

Me volví y corrí, tropezando con mesas y sillas por el pánico. Podía ver unas formas negras estirándose por el suelo hacia mis ayudantes, sangre saltando por todas partes. Sus gritos y dolor eran otra lección sobre lo que les pasa a quienes sirven a nuestra gente.

—Bien, convirtámolo en un deporte —dijo la mujer tras de mí, entre molesta y divertida.

No recordaba nada de la disposición del edificio. El equipo de seguridad que supuestamente debía llevarme a un sitio seguro estaba gorjeando y sangrando.

—No puedes escapar de mí. Hay sombras allí donde vayas —dijo.

De pronto, algo me subió hasta el piso superior a través de un agujero en el techo tirándome del cuello de la camisa. Fatima al-Faqadi susurró:

—Veamos si podemos mantenerte con vida, pequeño.

Estaba tan estupefacto por su súbita aparición que sencillamente me quedé sentado mirándola. La última vez que la había visto estaba destrozando al Sabbat en Bagdad. Ahora estaba ahí, sin explicación alguna.

—Espera noventa segundos y toma la escalera al tejado. Me uniré contigo. —Fatima se deslizó por el agujero.

—Fatima, ¿eres tú? Qué alegre coincidencia —dijo la mujer del Sabbat como si se encontrase a alguien en una fiesta—. Siempre he sido una gran fan tuya y creo que te debemos una por ir limpiando detrás de nosotros en Irak y...

Algo interrumpió la voz de la mujer, seguido por el estallido de un rifle de asalto. Sentí un impulso de sacar la cabeza por el agujero para ver qué estaba pasando cuando recordé las instrucciones de Fatima. Aguardé un instante, escuchando los sonidos de la pelea, y luego subí al tejado. Mi cabeza asomó por la trampilla justo a tiempo para ver a un hombre en un uniforme militar saltando del tejado, probablemente apoyo Sabbat que estaba ahí para interceptar a cualquiera que tratase de escapar.

Nosotros también teníamos un guardia en el tejado, pero estaba muerto, empalado en una antena.



Aguardando en aquel tejado vi la primera luz de la mañana en el horizonte. Estaba en una ciudad que no conocía, siendo cazado por el Sabbat y con gente muerta a mi alrededor.

No tenía buena pinta.

Entonces Fatima apareció de la nada y me derribó del tejado.

Pasamos dos noches ocultos en las barriadas, en una casucha del tamaño de un cobertizo de jardín. A veces el ganado local se aseguraba de que estuvieramos bien y Fatima les daba algo de dinero. Fue sorprendentemente amable.

3.10.2017 - HERACLIÓN

Esta misión me está volviendo loco. Pensaba que la parte difícil sería volver a Bagdad, la ciudad de la que escapé a duras penas antes de mi Abrazo. O quizás ver todo el sufrimiento causado por la guerra, los dictadores, el interminable suministro de armas occidentales, el cambio climático, los ataques con drones estadounidenses y los demás males que ahogan esta región en sangre. Pero lo más difícil ha sido tener que sentarme en habitaciones con aire acondicionado oyendo a los supuestamente inteligentes líderes de la Camarilla y la Ashirra exponer cómo la verdadera tragedia de los Vástagos es que todo el bien que han hecho por la humanidad debe permanecer en secreto y que es todo lo que puedo hacer por contener mi histeria.

No somos benefactores secretos. Somos monstruos y temo que aún haya monstruos peores manipulando a estos Antiguos de acuerdo a sus propósitos.

Me encontré de nuevo con Fatima y me habló sobre las tumbas en el centro de esta guerra. Una en concreto se me ha quedado en la mente. A veces creo que ella es lo más cercano que tengo a un aliado. He terminado por preguntarle por qué me salvó en Croacia y dice que me había estado siguiendo desde que llegué a Bagdad. Dijo que le dio algo que hacer tras ser expulsada de la facción hereje de los Banu Haqim que ahora gobierna su viejo hogar secreto, Alamut.

5.10.2017 - JARTÚN

La guerra entre la Camarilla y el Sabbat sólo dañará a la gente. Fatima me ha hecho comprender dónde yacen las respuestas a todas mis preguntas: en las mismas tumbas por las que los Ancianos de las Sectas combaten. Me dijo que, si estaba listo para abrazar la sabiduría de los Matusalenes, me enseñaría algo que nunca antes había enseñado a nadie.

Le dije que estaba listo y sus sirvientes prepararon el vuelo.

Condujimos durante horas por el desierto, virando entre los erosionados cráteres creados por décadas de conflicto. Al final llegamos a una ruina desgastada por el tiempo y sin tocar por la guerra y Fatima me dijo que parase. Dejé a mis ayudantes y guardaespaldas atrás para que sólo fuésemos nosotros dos.

Fatima me ofreció una pala y me dijo dónde cavar. Esperó junto al coche buscando cobertura en su teléfono mientras yo pasaba horas desenterrando una losa de piedra enterrada bajo la arena. Me detuve y levantó la losa con una mano, volviéndola lo suficiente para revelar un agujero que conducía bajo tierra. Una vez que descendimos las escaleras, comencé a entender la enormidad de la estructura subterránea en la que nos internábamos. La escritura de las paredes me resultaba indescifrable, pictogramas de misteriosos ritos tales que un arqueólogo daría su vida por verlos.

Con Fatima caminando a mi lado, algo cambió. Me di cuenta de que antes de ese momento sólo había visto lo que ella quería que viese. La humanidad que le había adscrito era una mentira. No era como yo. Descendía hacia un monstruo antiguo en compañía de otro.

—No puedo seguir —dijo Fatima con una voz hueca carente de toda compasión—. Debes hacer el resto del camino solo.

31.10.2017 - VENECIA

Para sorpresa de todos, he regresado para informar a los sirvientes de la Justicatura. He viajado por una zona de guerra en busca de nuestros Antiguos y enemigos, pero es aquí en Venecia donde creo que terminaré por encontrarlos. Sus esbirros me han observado desde las sombras y siento su presencia sobre mi mente y mi alma. No llevo mucho siendo un Ventru, pero incluso antes de mi Abrazo mi sangre contenía cierto sentido del deber y el honor. Decliné la oferta de la Ashirra de unirme a las filas de sus Jenízaros; me ha quedado muy claro que su guerra no es la mía. Pronto cruzaré la plaza de San Marcos flanqueado por mis compañeros Arcontes. Me llevarán ante nuestros amos y sé que ellos también estarán allí... Avignon, Dymoke, incluso Muhamnad. Estamos combatiendo la guerra equivocada, pero quienes comercian con sangre se preocupan poco siempre que no se derrame la suya. En la tumba a las afueras de Jartún caminé entre sarcófagos. Una niebla ha descendido sobre el tiempo que pasé allí,

aunque recuerdo a medias rostros somnolientos mirándome en la atemporal oscuridad. Pero fueron las criptas vacías las que hicieron que mi Bestia se alzase temerosa. ¿Somos todos idiotas que ser ofrecidos como banquete? ¿Es ya demasiado tarde?

Dejo estas notas con un amigo con la esperanza de que puedan guiar a otros a la verdad y con suerte a una posibilidad de liberarse de la trampa de lo inevitable. Yo no voy a volver.

Nos dicen que el Sabbat llama a esto la Guerra de la Gehenna. Y eso debe de parecerles a los miles de Cainitas que se encuentran en ella como parásitos o espectadores casi indefensos forzados a mirar de cerca. Los colmillos y los reflejos rápidos no pueden protegerlos contra las súbitas lluvias de explosivos de gran potencia que caen noche y día, e incluso la vieja carne atemporal se derrite al calor del fósforo blanco. Cuando las torres cayeron y el Sabbat desapareció, supusimos que se habían vuelto locos y tomamos sus ciudades abandonadas. Pero cuando nuestros Antiguos comenzaron a desaparecer, algunos proclamaron públicamente haber sido convocados por Ancianos dormidos en Oriente. La Camarilla tuvo que tomar medidas salvajes para extirpar la reavivada creencia en los Antediluvianos en las noches finales, hasta que la Secta terminó por tener que aceptar la adoración casi abierta de los Matusalenes e incluso del propio Caín. Abandonó la vieja tradición de aceptar a todos los Vástagos en sus filas y se convirtió en una comunidad cerrada que acumulaba todo lo que podía alcanzar. Las filas de los Anarquistas se engrosaron con los rechazados y los indeseables. El disperso liderazgo de los Anarquistas ha tratado incluso de brindar apoyo a los alzamientos del ganado en África y Oriente Próximo, ayudando a los mortales contra sus opresores o tratando de eliminar a enemigos de la Camarilla en medio de la confusión.

Se nos dice que los más antiguos y fuertes de los nuestros se han visto atraídos por esta confusión bélica cargada de fuego infernal. ¿Quién sabe qué otros poderes se ocultan allí? ¿Los cadáveres de nuestra distante historia Cainita redespertados? ¿O sólo los demonios Sabbat profundamente enraizados en unidades militares humanas, llevando los uniformes de fuerzas especiales o la kufiya de la resistencia local? Poca información llega a los que quedamos abandonados

en Occidente. El Sabbat se ha desplazado hasta la otra punta del mundo, pero ya no se preocupa de controlar ciudades. Algunas ciudades de la Camarilla han perdido por completo sus cortes de poder, mientras que otras no parecen afectadas y más de un Antiguo ha buscado el consuelo en el Letargo o se ha rendido a la locura para escapar de la invocación de la Llamada.

Se nos dicen todas estas cosas, pero ¿por qué un ejército de Antiguos necesitaría siquiera abandonar sus refugios para dirigir tal guerra de peones humanos cuando los ejércitos más poderosos son comandados desde las mismas capitales gobernadas por la Camarilla? ¿Están tan consumidos por esta compulsión que han perdido todo instinto de supervivencia? ¿O quizás es que los Antiguos sencillamente se han desvanecido de la vista pero no del poder? ¿Y si la temida Llamada no es una llamada a las armas sino a ocultarse del Ansia de los Ancianos? Para ganar tiempo hasta que la Sangre de los jóvenes sacie a los Antiguos para que puedan volverse a dormir y amos más familiares puedan tomar de nuevo públicamente las riendas en sus envejecidas manos ■



Siempre es trágico cuando un miembro joven y motivado de la Camarilla desaparece en las maquinaciones de monstruos antiguos. Por fortuna, Hassan Shadid tenía un ayudante que fue capaz de proporcionar estas notas a los Justicar, así que la misión no ha sido un desperdicio.

La desafortunada realidad de la guerra es que cuando un Neonato lleva a cabo una tarea peligrosa, puede resultar fatal. Murió por una buena causa, la del conocimiento y la comprensión.

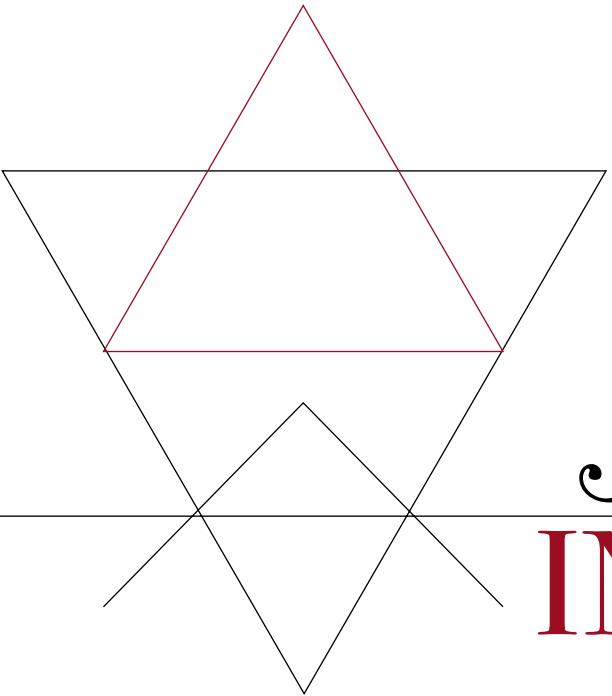
Una última cosa: te preguntarás por la Llamada. Yo misma la estoy experimentando, así que puedo describírtela. Es una necesidad de ir a Oriente Próximo. Sin embargo, me resulta difícil analizar esta sensación. ¿Es una compulsión sobrenatural o simplemente un síntoma del tedio que muchos de mi edad sienten?

No lo sé. Ése es el problema de ser un peón de seres incluso más viejos y poderosos que tú: no siempre sabes qué ocurre.

Por supuesto, en mi caso puede que no sea un impulso normal de unirse a un esfuerzo de guerra, sino algo mucho más importante para nuestra Secta y causa.







LA segunda, INQUISICIÓN



Soy consciente de que en realidad no pasamos mucho tiempo juntos ni siquiera cuando te Abracé y te introduce en la Camarilla. No me conoces más allá de lo que te hice y de estas notas que te he dejado. Quizás pienses que soy un monstruo frívolo jugando con asuntos de vida y muerte.

Bien, en lo que respecta a la Segunda Inquisición, no bromeo. Son aterradores y debes tomarlos muy en serio. Si no, morirás.

Quiero que comprendas estas palabras. He perdido muchos amigos queridos a manos de la Inquisición y yo misma casi muero. A veces olvidamos la ventaja que la Mascarada nos da sobre los mortales. Olvidamos lo débiles que son a causa de su ignorancia. Una vez que aprenden la verdad, no son tan débiles.

No hablo mucho sobre esto, pero logré salir de Londres cuando la Segunda Inquisición comenzó su asalto. Estaba en el refugio de un amigo cuando echaron abajo la puerta. Había luz solar por todas partes, mi amigo se deshizo en polvo cuando trataba de abrirse paso a un lugar seguro a garrazos. Yo sufri quemaduras muy graves y a causa de mis heridas podían determinar con facilidad lo que era. Para mi vergüenza, sólo me salvaron mi velocidad y mi conocimiento de la red de alcantarillas de Londres. Solía vivir ahí en cierta época y las alcantarillas tienen mucha historia.

Tras ponerse el sol, me abrí paso hasta el aeropuerto con vistas a tomar prestado el jet privado de Lady Anne, pero también lo habían tomado. Lo mismo me ocurrió con otros incontables refugios. Todos destruidos o llenos de ganado aterrado. Pronto me di cuenta de que resultaba difícil hasta andar por la calle: esas malditas cámaras que los mortales ponen por todas partes me detectaron cuando lo intenté.

Tuve que recurrir a mis más viejos trucos. Pretendí ser una inmigrante ilegal rusa que huía de las autoridades y un dulce joven me llevó fuera de la ciudad en el maletero de su coche. Estaba tan sobrepasada por la gratitud que le di un anillo que había tenido en mi posesión durante dos siglos.

La Segunda Inquisición mató a lo más fuertes y poderosos de la sociedad vampírica londinense. Hicieron a Victoria Ash correr como un perro. Si tienes el imperioso deseo de combatirlos, hazlo como un vampiro. Engañándolos desde lejos.



*Por Manfred Vaughn,
Mayordomo de Armas*

Nuestras tradiciones ancestrales, del control y la obediencia y sobre todo de la Mascarada, son nuestro mayor escudo contra el mayor peligro al que nos enfrentamos en siglos: una nueva guerra de humanos contra Estirpe, de perros ovejeros contra lobos. Esta Segunda Inquisición enfrenta a nuestros viejos enemigos en el Vaticano, la policía secreta, los guerreros en la sombra de una docena de países y células de cazadores de otra docena más contra no sólo la Camarilla, sino toda nuestra especie. Nos hacen la guerra bajo el disfraz de la guerra al terrorismo y ocultan sus acciones ante sus amos con la premisa de prevenir el pánico y de la seguridad operativa. La Segunda Inquisición ya nos ha costado mucho, en Viena, Londres y en incontables salas iluminadas por el sol protegidas por senescales sin rostro. Nuestros recursos se ven agotados; nuestros movimientos, impedidos. Debemos entender a nuestros enemigos, mitigar sus ataques y volver su mirada panóptica hacia aquéllos tan estúpidos de mantenerse fuera de la Torre de Marfil.

Los nuevos inquisidores

“Segunda Inquisición” es un término propio que claramente acuñó algún Artista dotado que deseaba enfatizar el peligro al que nos enfrentamos, quizás al tiempo que nos recordaba que ya hemos visto antes tales cosas. Sin duda, para el Vaticano esto es sencillamente una continuación de la Santa Inquisición, establecida para eliminarnos de la cristiandad hace ocho siglos. El Vaticano encontró

necesario cambiar el nombre de ese cuerpo por el de Santo Oficio y luego al aún más anodino Congregación para la Doctrina de la Fe, pero el fuego de los inquisidores, aunque contenido durante algún tiempo, nunca se ha apagado.

De forma similar, los inquisidores seculares mantienen su verdadero propósito enmascarado tras anodinos títulos de comités. Actualmente, la Segunda Inquisición opera bajo la rúbrica de la Fuerza de Trabajo Intergubernamental para la Respuesta Extraordinaria de Contraterrorismo (FTIRECT), pero su nombre cambia con los vientos políticos y las mareas burocráticas. Así, nos referimos a la SI, o Segunda Inquisición, independientemente de su estatus oficial (o, más bien, no reconocido).

Tal prestidigitación con la nomenclatura también tiene el indudablemente intencionado efecto de embarrar las aguas de nuestras marionetas y las de otros investigadores potenciales. Por ejemplo, la solicitud de documentos del Grupo de Trabajo Conjunto en la Evaluación de Amenazas Transnacionales Inusuales por parte de la Ley por la Libertad de la Información nunca revela que, una vez el GTCEATI se “desbandó” en 2007, sus principales miembros se reagruparon inmediatamente como el Comité de Relaciones Multilaterales para la Planificación de Escenarios Contraterroristas.

Este trile burocrático pasa la Segunda Inquisición de un mecenas a otro, haciendo que su jurisdicción y presupuesto salpique a diversas naciones, de civiles a militares, pasando por la clandestinidad y vuelta a empezar. Pero el núcleo sigue siendo el mismo:

cinco enemigos incansables que nos cazan mediante silicio y sombras, con una siempre creciente jauría de perros callejeros en sus correas.

Proyecto Crepúsculo

El gobierno de Estados Unidos nunca ha tenido un Proyecto Crepúsculo oficial, ni siquiera un programa unificado extraoficial para cazar lo sobrenatural. Ocasionalmente, la DEA, los CCPPEU, el FBI, la NSA y otros agentes federales tropezaron con nuestras actividades y sobrevivieron para investigarlas más a fondo. A partir de los ochenta, estas investigaciones comenzaron a solaparse y se desarrolló una red informal de intercambio de información. Los agentes llamaron a su investigación Proyecto Crepúsculo, una referencia no a empalagosos romances adolescentes interespecies, sino a la serie de televisión estadounidense *Dimensión desconocida* [N. d. T.: *The Twilight Zone* en inglés, al igual que Proyecto Crepúsculo es *Project Twilight*].

Nuestras contramedidas habían reprimido o absorbido casi por completo a estos “cazadores de cazadores” antes de que los ataques de al-Qaeda en Nueva York y Washington alteraran por completo el tablero del juego. La Agencia de Seguridad Nacional, libre de sus grilletes institucionales, adquirió agresivamente el control sobre las comunicaciones electrónicas globales y los suizos entregaron sus registros antes secretos a la Oficina de Terrorismo e Inteligencia Financiera (TFI) para que buscase financieros extremistas. Estos dos hechos revelaron

patrones de actividad anómalos en ciertas cuentas de siglos de antigüedad. Nuestras cuentas.

Quienes llevaban tiempo avisándonos de mantenernos apartados de Internet y no confiar en los bancos humanos demostraron estar totalmente en lo cierto a causa de lo que ocurrió después. Las investigaciones de la TFI y el análisis del tráfico de la NSA atravesaron la Mascarada, y los escuadrones de la muerte estadounidenses irrumpieron en nuestros refugios. Puede que los operativos encubiertos en la punta de la lanza creyeran inicialmente que éramos células de asalto de al-Qaeda, pero pronto los supervivientes descubrieron nuestra verdadera naturaleza. De repente, los viejos veteranos del Proyecto Crepúsculo vieron cómo les convocaban a reuniones informativas urgentes en soleados patios de Washington a mediodía. Sus superiores perdieron o limpiaron sus registros irregulares y les ascendieron para encabezar unidades sin nombre con discreta autoridad para asignar y desencadenar asaltos súbitos al alba.

Como ya se ha explicado, los detalles del esfuerzo estadounidense en la Segunda Inquisición siguen siendo difíciles de determinar; algunos Príncipes pueden incluso haber tratado de instigar a la NSA o el FBI contra los Anarquistas y demás alborotadores y luego haber cubierto legítimamente su rastro. Aun así, la imagen general se ha clarificado y consolidado en los últimos quince años. El ejército de Estados Unidos y las partidas secretas proveen a estos cazadores una inmensidad de financiación irrastreable almacenada en cuentas ilícitas o en farragosas partidas presupuestarias. Este nuevo Proyecto Crepúsculo comprende

tres elementos principales: la Oficina de Información y Conocimiento (IOA) del Departamento de Defensa, un programa de acceso especial conjunto de la NSA y la CIA con el nombre en clave FIRSTLIGHT y la rejuvenecida División de Asuntos Especiales (SAD) del FBI.

Oficina de Información y Conocimiento

En enero de 2002, el veterano almirante estadounidense John Poindexter inauguró una oficina dentro de la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzados de Defensa (DARPA) con la meta de establecer un “total conocimiento de la información” de todas las posibles amenazas a Estados Unidos. Cada programa a medio concebir o experimental de DARPA obtuvo una financiación inmensa, dirigida a tareas tales como analizar cada publicación o email de Internet, identificar sospechosos concretos a larga distancia usando radares de frecuencia extremadamente alta y establecer brevemente el famoso “mercado de predicción” en los análisis de crisis.

Lo más importante para nosotros es que los centinelas de la Oficina de Información y Conocimiento percibieron mucho más de lo que habíamos imaginado que simples máquinas y algoritmos podrían percibir: al correlacionar datos aleatorios, eliminaron mucha de la niebla y las dudas que velaban nuestras actividades. El equipo de Poindexter fue analizando las anomalías en diversas maniobras económicas y políticas globales hasta que discernió nuestro perfil. Cuando emparejó esos análisis con los perfiles de la nueva TFI, la IOA identificó una

serie de activos de la Camarilla en los consejos superiores de muchas corporaciones y del gobierno estadounidense. Nuestras marionetas se vieron poco a poco extraídas del flujo del poder y la información reales y, a veces, extirpadas quirúrgicamente de todo Estados Unidos.

Poindexter había recurrido a su vieja red de activos y conspiradores de la era de Reagan, ahora influyentes administradores en la institución de la seguridad nacional. Liberaron pelotones de paramilitares de la CIA, escuadrones de “especialistas de seguridad” de la NRO e incluso un par de equipos de fuerzas especiales. Esclavos dominados, Ghouls adictos e incluso algunos Ventrue “proactivos” se vieron despertando en lugares ocultos en los muy soleados trópicos e invitados a “amigables” discusiones para compartir detalles sobre la “conspiración terrorista vampírica” que había encontrado la IAO. Logramos manipular al Congreso para privar de fondos a la IAO con la excusa de las quejas por las libertades civiles en octubre de 2003, antes de que pudiera herirnos de gravedad. Aun así, pronto descubrimos que no podríamos re establecer la Mascarada.

Los diversos programas de la IAO simplemente volvieron a sumergirse en los activos secretos del Pentágono y siguieron operando bajo otros nombres. El sucesor designado a dedo de Poindexter, el almirante Roberto Farrier, continuó y aceleró su trabajo. Farrier supervisa y unifica personalmente las investigaciones de la IAO, manteniéndola como un proyecto absolutamente opaco que dirige desde su oficina en Pearl Harbor sin supervisión del Congreso o el Pentágono. Somete proyectos prometedores de DARPA a un análisis anti-Vástagos, cuyos descubrimientos convierte en armas a medida que están disponibles. También coordina los ataques militares de Estados Unidos y otros países contra nosotros, disfrazándolos burocráticamente como misiones de entrenamiento o ataques antiterroristas. Sin una línea directa con la autoridad principal al mando, la IAO tiene límites: unos pocos ataques con drones Predator o misiles de crucero lanzados desde un submarino, una compañía de paramilitares con la que no pueda vincularse, una entrega o dos en lugares secretos cuidadosamente protegidos en el océano Índico o Micronesia. Pero la IAO tiene acceso al grifo, por el momento ilimitado, del presupuesto de vigilancia y operaciones clandestinas estadounidenses y gasta con gusto su vil metal en cualquier cosa que pueda quemar alguno de nuestros refugios.

FIRSTLIGHT

La primera oleada de ataques de la IAO en 2002 trajo la Muerte Definitiva a la moradora de cloacas y aspirante a maestra de espías de Ciudad Juárez Xóchitl, entre otros. Éste puede ser el objetivo de mayor valor que la IAO haya derribado en toda la Segunda Inquisición, dado que Xóchitl había estado preparando poco a poco a su marioneta Dominada en la Agencia de Seguridad Nacional, la directora adjunta Felicity Price. Con su entrenadora desaparecida, Price logró deshacerse de su condición. La metodología exacta que ha usado es desconocida, pero probablemente fue algo desarrollado en los primeros tiempos de DARPA. “Volvió al redil” con conocimientos de primera mano no sólo de los Nosferatu, sino de la estructura de Clanes de la Camarilla, sus Tradiciones y un pedazo incómodamente grande de nuestra red en Norteamérica. Con gusto, se sometió a todas las pruebas que se le ocurrieron a la IAO e incluso se prestó voluntaria a ser examinada por especialistas de la Sociedad de San Leopoldo. Una vez la IAO se vio conforme con su buena fe, regresó a la NSA, con su carrera intacta y su nivel de autorización enormemente incrementado.

A lo largo del año siguiente, Price colaboró con los aliados de la CIA de la Sociedad para establecer un programa de acceso especial para examinar todos los informes estadounidenses en busca de señales de acción vampírica. El resultado fue FIRSTLIGHT, un departamento designado como ECI (Información Excepcionalmente Controlada) dentro de la burocracia de la NSA y la CIA. La información fluye hacia FIRSTLIGHT desde todo el mundo, reunida por satélites, informantes y la interminable red de intercepciones de la NSA. El equipo de Price sólo adiestra nuevos analistas de FIRSTLIGHT bajo condiciones muy específicas: total luz diurna como mínimo y bajo la supervisión de un Leopoldino u otro cazador consciente. Este cuello de botella para encontrar personal es la mayor debilidad de FIRSTLIGHT: no hay suficientes cazadores válidos en circulación.

Price trata de



com
pensar
esta escasez
con un estricto
calendario de
reuniones y planifica-
ción, a menudo mientras
está en el aire. Suele volar
continuamente hacia el oeste
por todo el mundo, llevando a cabo
reuniones muy rápidas en aeródromos
y bases militares secretos, permaneciendo a
la luz del día tanto como sea posible. Cada en-
cuentro produce otra asignación de FIRSTLIGHT
con otro de nosotros como objetivo, que se entrega a
la IAO, el FBI o los brazos extranjeros de la Segunda
Inquisición para que nos den caza.

División de Asuntos Especiales

Durante los primeros tres años de operaciones de la IAO, sus analistas resolvieron de manera fortui-
ta decenas de asesinatos y desapariciones hasta ese
momento aislados. Para entonces, la red de los chicos
del Proyecto Crepúsculo había oído los rumores de la
nueva exención para dar caza a rarezas, y alguien puso
a la IAO en contacto con Marcus Questor, un agente
especial a cargo del FBI que supervisaba la región
sureste de la casi moribunda División de Asuntos
Especiales. La SAD había comenzado como un escua-
drón de la muerte anti-Vástagos durante la guerra del
FBI contra Al Capone que se escindió para investigar
avistamientos de ovnis y de Pie Grande en los cincuen-
ta y los sesenta, y que se había descentrado tremenda-
mente durante la reestructuración del FBI tras el 11S,
distraída con investigaciones paranoicas de supuestos
seres “imbuidos por el demonio”.

Questor usó la información de la IAO para cerrar una serie de casos de alto perfil con tapaderas plausibles, dar algo de lustre a sus credenciales burocráticas y unificar encubiertamente a todos los “Van Helsing” de la vieja escuela tras él en la SAD. En dos años, ha sido ascendido a director adjunto, luego a subdirector asociado y cabeza de la división. La vía de comunicación de Questor con la IAO proporciona a la División cientos de indicios (por desgracia, legalmente inadmisibles), así como acceso a cuentas bancarias comprometidas o confiscadas a Vástagos cuando los presupuestos oficiales se aprietan.

La SAD, con base oficial en las instalaciones de la División de Servicios de Información de la Justicia Penal en Clarksburg (Virginia Occidental), mantiene sus archivos, centro de entrenamiento especial y armería en una instalación de la Guerra Fría excavada en la cordillera Azul. Los agentes del SAD operan por todo el país, normalmente encubiertos en puestos normales del FBI. Questor ha dirigido el foco de la División hacia las cazas, entregas e investigaciones anti-Vástagos, dejando su especialización en “crímenes ocultistas” como una tapadera frente al escrutinio interno del FBI. Asuntos Especiales también sirve como enlace formal del FBI con los contactos internacionales de la Segunda Inquisición.

Grupo Newburgh

En Reino Unido, la Segunda Inquisición opera mediante el Grupo Newburgh, un cuerpo informal pero muy unido de consejeros muy bien valorados del gobierno de Su Majestad encabezados por sir Simon Newburgh. El Grupo no tiene jurisdicción oficial y apenas existencia oficial; sospechamos que en su fundación está implicada la mano del Arcanum. Trabajando mediante canales clandestinos, Newburgh dirige el Grupo de Respuesta Conjunta a Amenazas (JTRG) dentro del Cuartel General de Comunicaciones del Gobierno (GCHQ), la agencia británica de inteligencia de señales equivalente a la NSA estadounidense. El MI5, el servicio de seguridad británico, sanciona al JTRG para que actúe en base a información desarrollada por el GCHQ, especialmente por la Célula de Operaciones Conjuntas creada para rastrear tráfico sexual y ventas ilegales

en la web oscura; el solape entre nuestras actividades y tal comercio es bastante sustancial, como bien reconocerás.

O lo era antes de que el JTRG comenzase su trabajo. Newburgh o sus guardaespaldas del Arcanum identificaron al capitán Ishaq Khan de la policía metropolitana como un verdadero creyente. Nuestros propios registros son escasos, claro, pero el hijo y la hija de Khan desaparecieron bajo circunstancias que podrían implicar intervención vampírica (si fueron Abrazados, aún no los hemos encontrado). Con Newburgh apoyándolo, Khan ascendió al mando de la unidad antiterrorismo de la policía, rama de operaciones especiales 13. Sobre el papel, SO13 se fusionó con la anterior rama especial, SO12, en octubre de 2006 para formar un nuevo comando de contraterremoto, SO15. Pero, en realidad, el núcleo duro del SO13 de Khan permaneció como una unidad independiente dedicada en exclusiva a cazar y destruir Vástagos en Gran Bretaña. Reforzados por comandos SAS y los marines reales cuando fuera necesario, y protegidos por el GCHQ y la Ley de Secretos Oficiales, los asesinos del SO13 quemaron prácticamente todos los refugios de Londres. En noviembre de 2013, el SO13 descubrió el lugar de descanso de Lady Anne de Londres. Sin duda recordarás la fotografía del capitán Khan sujetando su cabeza cercenada.

Con Londres oficialmente “limpiada”, el SO13 volvió su atención hacia otras ciudades británicas y comenzó a enviar equipos de investigadores (y ocasionalmente asesinos) a operaciones de la Segunda Inquisición en otras partes de Europa y el resto del mundo. Los activos de Newburgh dentro del GCHQ han estado conectados desde entonces con sus contrapartidas de la NSA. Como parte de las naciones aliadas de Cinco Ojos, Reino Unido y Estados Unidos combinan de forma rutinaria información seleccionada del programa de vigilancia global ECHELON. Felicity Price añadió con gusto al JTRG a la lista de distribución de FIRSTLIGHT, y Price y Newburgh pronto encontraron compañeros de mentalidad similar en los demás países que conforman Cinco Ojos: Canadá, Australia y Nueva Zelanda. Sus propios equipos de cazadores-asesinos se basan en el modelo del SO13 y están financiados por la IAO o con tesoros confiscados a Vástagos.



Octavo Directorio

Aunque los Brujah dirigían más o menos la Unión Soviética, su principal brazo ejecutor era la KGB. Su ministerio rival, la inteligencia militar del Ejército Rojo conocida como GRU, permaneció bajo el control de la KGB hasta las convulsiones de 1990 y 1991. Sin embargo, como demostró la caída de la URSS, el control de los Brujah y la KGB estaba lejos de ser absoluto. Dentro del GRU, la resistencia encubierta al régimen Brujah creció, primero de manera informal. En algún momento durante los setenta, el general Ieronim Arkhipov, comandante del Quinto Directorio del GRU responsable de la inteligencia militar operativa, inauguró una oficina encubierta para identificar y aislar la influencia de la KGB en el Ejército Rojo. Dicha oficina, el Octavo Directorio (*восьмое управление*), terminó demostrando la verdad sobre el anarquismo soviético y, suponemos, emprendió acciones.

Hasta qué punto tuvo un papel el Octavo Directorio en la caída del Partido Comunista, la desintegración de la Unión Soviética y la campaña de desinformación de Baba Yaga, si es que tuvo alguno, sigue sin saberse. Sin duda el GRU no tiene ningún incentivo en revelar su posible rol en desmantelar su propio gobierno. Y aún tiene mucho que temer de sus nuevos amos. La influencia Brujah sigue siendo generalizada en los más altos niveles del Kremlin, mientras antiguos coroneles de la KGB con archivos llenos de secretos se convierten en oligarcas y señores de la mafia rusa con miles de millones que gastar en sobornos.

Sin duda, alguien cercano a Putin maquinó en 2009 la abrupta dimisión de la cabeza del GRU, Valentín Korabelnikov, quien había sido el protegido del general Arkhipov. Sin el apoyo y la protección de Korabelnikov, el Octavo Directorio, que se había unido gustosamente a la Segunda Inquisición en 2004, se ha visto obligado a recortar sus esfuerzos.

Donde antes enviaba soldados Spetsnaz con estacas a los refugios de toda la vieja Unión Soviética, ahora el Octavo Directorio reserva sus pocas “misiones de entrenamiento” para los objetivos de mayor valor o más urgentes. Las principales excepciones son Ucrania y Siria, donde el Octavo Directorio puede operar dentro de la niebla de las operaciones militares encubiertas rusas, aunque esos escenarios conllevan sus propios riesgos. Para mitigarlos, el Octavo Directorio subvenciona y dirige varias divisiones de cazadores ortodoxos conocidos como Akratai. Después de todo, trabajar con recortes es una de las características que la Inteligencia rusa ha compartido con nosotros desde mucho antes de que los rebeldes se apoderaran de ellos.

BOES

Los Lasombra y los Toreador han combatido por Brasil durante siglos, con excepción de Río de Janeiro, la Ciudad del Carnaval, que está abierta a todos los Clanes. Cuando el ganado respondió, ya por el conflicto entre Vástagos, ya porque éstos estaban saciados, fue con fuego y espadas. Los agentes de la policía nacional brasileña cuya fe u odio superaban nuestros sustanciales sobornos reunieron gruesos dossieres acerca de los desaparecidos, victimizados, secuestrados y devorados. Aunque los estados y las ciudades brasileños crearon escuadrones de policía especial en los ochenta, formaron su propio Batalhão de Operações Especiais Secretas (BOES), el Batallón de Operaciones Secretas Especiales, posiblemente aconsejados por la Sociedad de San Leopoldo.

Financiado por activos confiscados en principio a criminales y luego a Vástagos, el BOES incorporó *comandarias* de cinco o seis hombre en la policía militar o en la policía de operaciones especiales de São Paulo (ROTA), Belo Horizonte (BOPE), Río de Janeiro (BOPE), Vitoria (BME) y otras ciudades y estados. Estas *comandarias* exploran una ciudad y cartografián la actividad y terrenos vampíricos durante meses o incluso años. Una vez cumplido esto, golpean a tantos objetivos a la vez como pueden, y luego comienzan a limpiar la ciudad bloque a bloque si es necesario.

Dado que en sus primeras décadas el BOES se concentró en ciudades que no eran de la Camarilla, prestamos poca atención a esas redadas. De hecho, probablemente no te sorprenderá que varios Príncipes Toreador locales pusieron al BOES tras el rastro de sus rivales. Pero cuando la Sociedad de San Leopoldo absorbió al BOES en la Segunda Inquisición, se convirtió en una amenaza significativa también para nuestras actividades. En algunos casos, los pelotones del BOES tienen décadas de experiencia en la caza, más que ninguna otra fuerza de combate humana en el planeta. Los más veteranos entran y radicalizan a los nuevos reclutas en las “Sagradas” (como ellos llaman a la unidad), debilitando nuestras armas de la sorpresa y la duda. Con el ejército estadounidense apoyándoles y financiándoles a través de la IAO, es sólo cuestión de tiempo antes de que expandan sus operaciones fuera de Brasil; de hecho, podría haber *comandarias* del BOES operando ya en Bogotá, Caracas y Luanda.

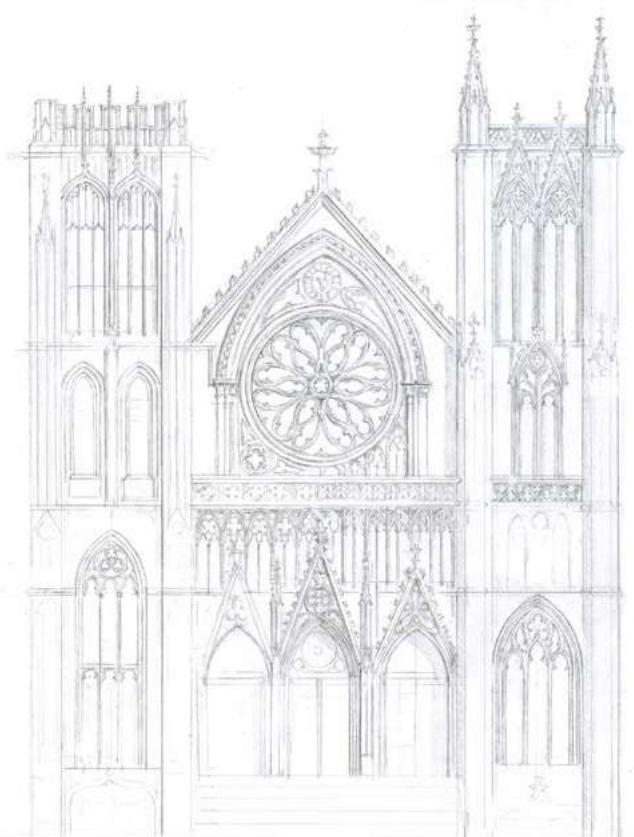
Sociedad de San Leopoldo

La Sociedad de Leopoldo (o San Leopoldo), el verdadero núcleo de la Inquisición católica, nos ha cazado de forma continua desde su fundación en 1231 por Leopoldo de Murnau y el papa Gregorio IX. Su fortuna ha crecido y menguado con nuestra propia imprudencia: el incremento de la efectividad de la Mascarada terminó por convencer hasta a la Iglesia de que los cruzados Leopoldinos eran locos supersticiosos. Para el siglo XX, el Vaticano había cortado sus lazos formales de patronazgo y apoyo, trasladando por completo sus energías clandestinas a su órgano de siglos de edad, la Santa Alianza (conocida como la Entidad desde 1930). Negado el manto de la fe y el patrocinio, la sociedad estaba camino de desintegrarse debido a deslealtades y fraccionamientos. Sin embargo, con la escalada de rupturas temerarias de la Mascarada, regresó con todas sus fuerzas.

Una fanática austriaca llamada Ingrid Bauer, apodada "Dama de Hierro", ascendió a Gran Inquisidora en 1998 y comenzó una auténtica cruzada contra nuestra especie. Incluso antes de que el ejército estadounidense entrara en el negocio de la Inquisición, las tropas de choque del Gladius Dei de Bauer quemaban un refugio tras otro con napalm, rituales de autos de fe que pretendían tanto edificar la moral social como debilitarnos. Bauer reactivó los viejos contactos de la Guerra Fría de la Entidad con la CIA y el ejército estadounidense mediante los equipos de intermediarios italianos y polacos de la OTAN. Cuando la NSA y la IAO descubrieron nuestro rastro, los activos de Bauer ya estaban situados para guiarlos para que así pudieran entenderlo.

Los estadounidenses pagaron los esfuerzos de Bauer por diez, proporcionando a la Sociedad de San Leopoldo material de grado militar (especialmente, granadas termobáricas propulsadas por cohetes e instrumental óptico de detección de masa) y algunos millones extraoficiales para el cepillo. Ahora Bauer podía marginar o comprar a las facciones opositoras de la Sociedad y dedicarla por completo a poner en marcha y coordinar la Segunda Inquisición.

Poco después de su nombramiento, el papa Benedicto XVI sometió a la Sociedad de Leopoldo al control del Vaticano, la reconoció y cuidadosamente la reintegró en la Entidad y la Iglesia. Formalmente, ahora existe como una prelatura personal y se ha convertido en la



Sociedad de San Leopoldo, el santo patrón de Austria (la designación retroactiva debe de haberle proporcionado cierta satisfacción a Bauer). Su obispo ha dirigido toda la Entidad desde 2007. En cuanto a las operaciones, el Gladius Dei actúa como el Grupo de Operaciones Especiales de la Entidad (ESOG). Antes, la Entidad se dedicaba principalmente a la inteligencia convencional y usaba a la CIA y otros agentes extraoficiales para la acción directa, pero la incorporación del Gladius Dei a sus filas le ha dado al Vaticano verdadera capacidad de llevar a cabo operaciones encubiertas. A diferencia del resto de la Entidad, pero al igual que el Opus Dei (a través del cual los Leopoldinos y la Entidad suelen trabajar y con el que suelen colaborar), la Sociedad de San Leopoldo puede iniciar a miembros laicos y femeninos, aunque ahora sus más altos ministros provinciales pertenecen al clero católico.

Puede que el papa Benedicto dimitiese en 2013 para proteger la Sociedad de sus enemigos en la Curia y otras partes, o puede que lo hiciera para servir a tiempo completo como su verdadero obispo, dejando a Bauer el control operativo. Desde 2005, el ESOG ha reclutado no sólo a lo mejor de la Guardia Suiza, sino a católicos

de otras unidades de fuerzas especiales de élite de todo el mundo, y los ha desplegado en la vanguardia de las cruzadas del SI. Los aún más radicales teúrgos, operativos poco ortodoxos, y otras balas perdidas de la vieja Sociedad de Leopoldo se han convertido en el núcleo del Equipo X (o Equipo 10 para las audiencias más seculares) del ESOG, una fuerza de reacción rápida que opera fuera del Vaticano. Armados con una ordenación hipermoderna, una fe ardiente y los registros de ochocientos años de caza, la Sociedad controlada por la Entidad es el espinazo de la Segunda Inquisición. Debe ser quebrada para que los Vástagos sobrevivan.

Asociados y socios externos

En la última década, la Segunda Inquisición se ha expandido más allá de sus cinco miembros iniciales. Además de los otros tres países de ECHELON asociados con FIRSTLIGHT y el Grupo Newburgh, otras cinco naciones han proporcionado suficiente inteligencia o fuerzas para contar como asociados y obtener asiento en la mesa durante las sesiones de planificación operativa.

La agencia de inteligencia francesa DGSE ya había creado un sistema de identificación de amenazas llamado Emeraude cuando se unieron. El teniente coronel François Senghor había percibido que los descubrimientos anómalos de Emeraude encajaban de manera inquietante, sobre todo, con un perfil de “las más secretas amenazas” reunido por el *cabinet noir* del cardenal Richelieu. El apoyo de FIRSTLIGHT ha permitido a Senghor crear el programa Calcedonia dentro de la DGSE, el cual ha llevado a François Villon a ocultarse y ha comenzado a limpiar Marsella de los nuestros. Calcedonia se expandió a África en 2011 acompañando a las tropas francesas desplegadas en Mali, Níger, Gabón y Costa de Marfil.

Gracias a sus contactos en FIRSTLIGHT, tanto Israel como Suecia se unieron con sus propios grupos nacionales de inteligencia de señales. La Unidad 8211 israelí rastrea Antiguos de camino a la Guerra de la Gehenna y transmite sus rastros a FIRSTLIGHT para que la SI pueda golpear sus ciudades ahora sin líderes (de ahí la importancia de establecer una sucesión sólida de la Camarilla en una ciudad antes de acatar la Llamada). La G-Kontoret sueca (“la Oficina-G”) trabaja dentro del clandestino equipo militar de Inteligencia del país desde

que reabrió los viejos archivos de la T-Kontoret fundada en 1946 por el erudito ocultista (y posible miembro del Arcanum) Thede Palm. Cada vez asume más responsabilidad en la labor documental de la SI, junto con el Grupo Newburgh y la Sociedad de Leopoldo.

Apenas tenemos información sobre las unidades de la SI dentro del Alto Mando de la Inteligencia para la Defensa de Japón y la agencia de inteligencia doméstica polaca ABW, pero podemos asumir que la IAO y la Sociedad de Leopoldo respectivamente actúan como “socios senior” cuando planifican acciones en Extremo Oriente o en Europa Occidental. Aun así, dada la mayor frecuencia e intensidad con que la Inquisición caza en Japón y Polonia, está claro que esas dos agencias están creando oficinas encubiertas que chupan de la teta de la información y las finanzas de la SI.

La Segunda Inquisición ha insertado activos y células a nivel individual o de escuadrón en todas las principales naciones occidentales y los aliados militares de Estados Unidos, pero aún no ha engendrado órdenes de cazadores totalmente dedicados. Dicho esto, es sólo cuestión de tiempo antes de que tales órdenes emerjan también sobre el terreno. Específicamente las esperamos en Alemania (donde el alzamiento de Berlín puede haber desencadenado ya tal cosa), Corea del Sur, Chequia (el ESOG ha desplegado en Praga su Equipo 4 para realizar una “operación de limpieza”), Colombia, Jordania, Italia, Uganda, España (la cual tiene una capacidad de inteligencia de señales excelente para su tamaño) y Filipinas (donde los escuadrones de la muerte del presidente Duterte ya incluyen equipos aleatorios de cazadores). Las presiones o turbulencias políticas locales impiden por el momento la cooperación completa de la SI en Turquía, Tailandia, India, Nigeria y México, aunque todos ellos aparecen sin ninguna duda en las hojas de ruta de FIRSTLIGHT y la IAO para la próxima década.

Cazador y cazado

Al igual que nosotros debemos mantener la Mascarada por encima de todo, también deben hacerlo nuestros enemigos. La Segunda Inquisición no puede sencillamente declarar una guerra abierta, quemarnos en un combate urbano ni acorralarnos en campos de concentración por dos razones principalmente: primero, la Camarilla aún posee cartas muy poderosas en los gobiernos



de la SI (igual que los Brujah en Rusia). Controlamos corporaciones, senadores, periódicos, canales de televisión y naciones enteras, así que la seguridad operativa de la SI mantiene sus acciones en secreto incluso de sus propios amos putativos. La facilidad con la que desmantelamos oficialmente la IAO es un recordatorio constante de ello. Segundo, la Segunda Inquisición tiene menos ventajas que la primera: no gobierna el espíritu de aquéllos a los que supuestamente protege, así que no puede aliviar el miedo que nos tienen. Anunciar una “cruzada antivampiros” en las noches actuales sembraría el pánico mundial y posiblemente provocaría la caída de uno o más de los gobiernos cuyo tesoro y soldados se redirigen a la SI. Y lo que sería peor aún desde el punto de vista de los cazadores: no podrían impedir las interferencias ingenuas o egoístas en favor de los “derechos civiles no-muertos”, “negociar con una nueva especie”, “las oportunidades de conocimiento” o cualquier otra excusa que el ganado crearía para permanecer en su cómodo matadero. Si ni siquiera el papa puede informar a sus propios cardenales de la verdadera amenaza, ¿cuán débil ha de ser la mano de un burócrata cualquiera en algún piso inferior del Pentágono?

Cómo nos cazan

Así, la SI lleva a cabo sus cañas disfrazándolas como operaciones en la guerra contra el terrorismo o ejercicios de entrenamiento, o usan aliados extraoficiales como la Sociedad de San Leopoldo y los Akritai. La SAD puede haber llegado a un acuerdo con los “imbuidos” restantes y los usan para cazarnos a cambio de anonimato legal. En ciudades donde la justicia es débil o insuficiente, puede que incluso usen Vástagos que se odian a sí mismos o supuestamente independientes contra nosotros. Aun así, desde la desastrosa Caza de Detroit en 2012, la SI ha desaprobado esa táctica y prefiere viviseccionar a los Vástagos tan estúpidos como para tratar de volver al redil. Ahora, cuando la SI usa a los nuestros contra nosotros, es mediante secuestros o simplemente proporcionando la localización de refugios a ambos bandos de una rencilla.

Esto otorga una gran ventaja a la SI: su dominio absoluto de la red informática global y su disposición a explotarlo en nuestro detrimento. La irrisoria SchreckNet cayó ante las acciones de la NSA casi de inmediato. Los efímeros humanos se empaparon de la cultura del silicio



y superaron fácilmente a las ancianas Ratas de Alcantarilla que se llamaban a sí mismas “hackers”. Esa mina de datos, gracias al pestilente hábito de acumular los secretos de otros Clanes con los propios, proporcionó a los analistas de FIRSTLIGHT y el JTRG la base de sus mapas de red de análisis. La SI tiene al menos una idea general de nuestras actividades nocturnas de los años noventa y principios de los dos mil en cada ciudad del mundo.

Cada contacto que uno de nosotros ha hecho con otro puede aparecer en esos mapas como un enlace; con suficientes enlaces, un analista de contrainteligencia puede trazar un patrón aunque no comprenda su verdadera importancia. Así es como la Segunda Inquisición determinó que la Capilla Tremere en Viena era un centro crucial para nuestras actividades, incluso aunque creyeran que era “el cuartel general de la conspiración vampírica global” en lugar del centro de actividades de uno de los Clanes. Aun así, a pesar de sus errores de interpretación, la IAO, el BOES y el

Equipo X del ESOG destruyeron la Capilla Principal en 2008 con una combinación desconocida de reliquias sagradas y de artillería capaz de penetrar el suelo. Este lugar de “atrocidad terrorista” ha permanecido acordonado desde entonces y la SI mantiene una presencia burocrática permanente en la Oficina de Naciones Unidas contra la Droga y el Delito en la ciudad.

La SI obtiene más detalles para su red de análisis al analizar desde su óptica *emails*, llamadas telefónicas y cualquier otra forma de comunicación electrónica. FIRSTLIGHT hace la mayor parte del análisis inicial, con apoyo del JTRG y la Unidad 8211. La capacidad de inteligencia de señales del GRU rivaliza con la de la NSA, y el Octavo Directorio realiza sus propios encargos y análisis, lo cual proporciona un útil (aunque rara vez apreciado) cruce de referencias en los descubrimientos de FIRSTLIGHT.

La SI también trata de canalizar nuestros movimientos. Rara vez interfiere con los Antiguos que viajan al frente de la Guerra de la Gehenna, prefiere prevenir los viajes secundarios de una ciudad a otra. La temprana tecnología de los “caoscopios” introducida (por fuentes desconocidas) en 2004 se ha convertido en el sistema MirasX, algo menos fiable pero infinitamente más fácil de producir en masa, que se ha incorporado en escáneres corporales de frecuencia extremadamente alta de los aeropuertos de todo el mundo. Un equipo de control de la SI vigila los aeropuertos en busca de cualquier señal de “cuerpos neutros” y alerta a los cazadores de la SI de la zona o, si es necesario, a la policía local. Existen MirasX portátiles, pero por ahora se mantienen exclusivamente en manos de la SI para el trabajo de campo. La excepción es Londres, donde los sistemas de videovigilancia ya incorporan esta tecnología en transmisiones especializadas de los puestos de mando del JTRG.

Cuando tiene cartografiadas nuestras actividades y relaciones y a nosotros enjaulados en nuestras ciudades y sin líderes, la SI pasa a las operaciones de “limpieza”. En Londres, Brasil y ahora Praga, los inquisidores atacan simultáneamente tantos refugios como pueden, aunque no todos los que han identificado: de nuevo, la meta es pastorearnos hacia lugares que ya hayan cartografiado. Así, si es táctica o políticamente posible, la SI recurre a hacer limpiezas bloque a bloque con MirasX en helicópteros y camiones seguidas de asaltos.

Para mantenernos a contrapié y satisfacer sus intereses, la SI realiza pequeñas redadas cada vez que uno de nosotros (normalmente una coterie Anarquista)

ha sido demasiado torpe o ansibia demasiada comodidad. Para estas acciones, despliegan un equipo de cazadores o, si es necesario, incorporan uno o dos agentes de la SI en un equipo militar de operaciones especiales o de policía especial. Los asaltos se realizan al alba o a mediodía, dependiendo de las preocupaciones tácticas locales; ni siquiera los engrídos ESOG y BOES desean combatir de noche con nuestra gente. Cualquier superviviente (Ghouls, parásitos o Vástagos atrapados en ataúdes o lo que sea) se encuentra de pronto en una habitación iluminada por el sol para ser interrogado y quemado finalmente ante un sacerdote sonriente.

Lo que debe hacerse

La amenaza es real y mortífera. Pero no es existencial, no si nos apoyamos en las verdades que nos permitieron sobrevivir a la primera Inquisición hace cinco siglos. Deberíamos imponer con mayor fuerza la Mascarada siempre que sea posible. Disfrazar nuestras acciones como crímenes convencionales, nuestra alimentación como simples desapariciones o tráfico humano. Resistir la tentación de alardear fuera del Elíseo. Pasar nuestros fondos de bancos controlados electrónicamente a oro, narcóticos y metálico. Retirarnos de Internet y de los malditos teléfonos móviles, volver a los mensajes entregados a mano o a las voces en la noche.

Debemos seguir apropiándonos de los servicios de Inteligencia, especialmente de aquéllos amenazados por las reivindicaciones de presencia y territorio de las agencias de la guerra contra el terrorismo. Debemos adueñarnos de los legisladores (o a sus empleados poderosos) que teóricamente supervisan las agencias de origen de los inquisidores. No podemos debilitar directamente los servicios de Inteligencia (nosotros mismos dependemos de ellos en cuestiones de información y control del ganado), pero debemos doblegarlos de nuevo. Podemos ofrecerles la promesa del poder y el conocimiento, junto con la riqueza mundana y la gratificación del deseo.

A corto plazo, podemos dirigir la atención de la SI a los Anarquistas y el Sabbat. Dejar que sean nuestros perros, para variar. La idea es que, al perseguir al Sabbat, la SI se vea atraída por la Guerra de la Gehenna (sin duda el hábito del ejército estadounidense de meterse en cenagales en el extranjero obrará a nuestro favor). Hablando de los estadounidenses, podemos enfrentar a otras facciones de la SI contra su arrogante pagadora y

arma. Bauer cree que su sociedad debería ostentar un lugar preeminente, y el Grupo Newburgh debe de sentir un gran resentimiento al ver a un antiguo siervo dándole clases. El Octavo Directorio, del que Estados Unidos y el Vaticano siempre recelaron (y con razón), es, irónicamente, el voto decisivo cuando ambos divergen en la Segunda Inquisición. No debería resultar imposible dejar en refugios concretos rastros falsos que alienen tal disensión.

Por último, debemos desestabilizar la SI. Golpear donde se sienta segura, enviar espías e incluso coteries completas tras sus líneas. A Londres, por ejemplo. Los inquisidores nadan en dinero y tesoros confiscados de nuestros propios cofres; envíemos voluntariosos “contables” que alienen infracciones, malversación y traiciones esporádicas. Convenzámossos de que uno de los tuyos está de nuestra parte. Si pudiéramos distraer a los cazadores de brujas con una cacería entre sus propias filas, sería al tiempo eficiente y artístico.

Para todas esas tareas, te urjo a considerar a los Sangre Débil como posibles herramientas. Suelen soportar la luz del día y quizás burlen las lecturas de las MirasX. Están ansiosos por avanzar en nuestros concilios y por ello realizarán peligrosas tareas sin reparo. Buscan nuevos territorios en los que Cazar; qué mejor terreno que regalarles que uno que deben recuperar. Por último, por supuesto, podemos perder cualquier cantidad de Sangre Débil si eso significa debilitar a nuestros enemigos. Siguen siendo totalmente prescindibles ■







LEALTAD Y ORDEN

Una supervivencia feudal, una sociedad criminal, un conglomerado global. La Camarilla abraza todos estos modelos y muchos más. Cada miembro de la Camarilla cree que contempla la verdadera forma de nuestra Secta y rabia ante los ciegos estúpidos que no están de acuerdo con él. Y aun así, la Camarilla ha sobrevivido durante medio milenio. La Torre de Marfil aún se alza, incluso tras la pérdida de dos piedras angulares, y sus arquitectos siguen colocando nuevas piedras para reemplazar las perdidas. Los inmortales que mantienen unida la Secta reconocen dos fundamentos aún más profundos: *Ordem et Fides*, Lealtad y Orden.

Alberto Pineda Villa alias el Borrado, Teniente de Fiorenza Savona, Presidente Interino Ventrue de Ciudad de México, hablando a una coterie recién asignada allí:

Todos lo han oído. Los Anarquistas que no puedan permitirse vías intravenosas para el aperitivo de esta noche se preguntarán: «¿Por qué unirme a una Secta en la que estoy destinado a que me llueva mierda?». Déjenme preguntarles: «¿Por qué se revuelcan en el

INFORME N° 196

PERMEABILIDAD Y JERARQUÍA DE LA TORRE

Este grupo de cuerpos neutros es demasiado hermético para las operaciones de simplemente observar y atrapar. Tienen sus propios códigos, lenguaje y santuarios. Y el análisis concuerda en que ya no contamos con sorpresa estratégica.

La Sección Histórica obtiene lo siguiente de un interrogatorio extendido del sujeto n° 37, tras consultar con [OMITIDO] en la Sección Psicológica:

- La Torre opera con una jerarquía pseudomedieval con sus correspondientes códigos medievales de obligación feudal.
- La ambición interna no alcanza el exterior, sino que se concentra en las rivalidades internas. Esto diverge de los patrones políticos medievales históricos, lo que implica una adscripción a la sociedad similar a la de una secta, posiblemente nada más infectarse.
- El adoctrinamiento y el refuerzo de la lealtad son constantes, aunque la disciplina real es arbitraria; otro paralelismo con las sectas.
- De forma similar, los cuerpos neutros reclutas muestran más lealtad hacia cuerpos neutros "superiores" que hacia sí mismos.

La existencia de tales vínculos jerárquicos explicaría por qué nos cuesta tanto extraer información o descubrir los puntos débiles de este grupo y señala de nuevo el valor de tener un informante infectado infiltrado en el grupo para ayudar a reunir información sobre su tamaño y recursos disponibles. menos información posible que sus pares.

fondo de la mierda sin razón?». La respuesta que no quieren oír es ésta: pueden salir de ella. Yo estoy aquí para ofrecerles una escalera.

Esa escalera tiene peldaños y esos peldaños, etiquetas. Se llaman respeto, intelecto, obediencia, y el primer peldaño, el primer puto peldaño al que deben agarrarse, y deben agarrarse fuerte, se llama lealtad.

La lealtad es una recompensa en sí misma, o eso diría algún jefecillo corporativo que no pudiera permitirse darles una bonificación a sus empleados. La lealtad crea su propia recompensa, porque cuando ustedes se aferran a la lealtad eso les hace ascender por la puta escalera. La Camarilla cuida de los suyos. Protegemos nuestras ciudades frente a nuestros enemigos, vengamos a un Príncipe asesinado. Vengamos al pinche Sheriff de la pendeja Lawton (Oklahoma), chingaos y no pagaría ni cinco pesos por ver arder hasta los cimientos esa ciudad.

Se preguntarán por qué Fiorenza pagó muchísimo más que eso para quemar a un puñado de hijos de la chingada controlados por la Bestia. Porque cuando protegemos a nuestros activos creamos deudas. Deudas que nos pertenecen. Para siempre.

Quizás la Camarilla les parezca cínica. Pero se trata del panorama general. Sean leales a la Cam, y ella les será leal a ustedes. Y eso es por lo que ninguno de mis rivales, muertos o vivos, será tan pendejo como para venir por mí de nuevo.

Relatado por Ambrus Maropis, experto en seguridad de la Camarilla para dominios europeos:

La lealtad es algo de lo que engorgüelcerse. No es moralidad.

RF 14-14
N.º 196

Ni siquiera es una elección. Es simple física. La lealtad mantiene a la Camarilla unida y la Camarilla nos mantiene de pie y en movimiento.

Tú no monitorizas el tráfico de la Inquisición, así que no conoces los detalles. Yo sí, y puedo decirte que la SI es infinitamente más activa en los dominios Anarquistas. Están limpiando partes de Rusia y la mitad de California. Mientras hablamos se arremolinan en Brasil y tienen en marcha otra docena de objetivos a escala de ciudades. Si tuvieras autorización, te daría los números.

Pero aquí tienes uno: dos. Ése es el número de golpes realmente importantes que han dado en dominios de la Camarilla en quince años. Sí, se cometieron errores, pero los responsables pagaron el precio y ahora conocemos su patrón y podemos usarlo en su contra. Siempre que no dejemos que la adversidad nos divida.

La lealtad funciona porque la Camarilla lo hace. La Torre es lo que hace que sigas despertándote en tu refugio, no en una habitación soleada en Puerto Rico. Si sales de ella, estás solo.

El Vínculo de Sangre

La Camarilla prefiere cultivar la lealtad sin el Vínculo de Sangre. Un Vínculo no garantiza nada; hasta el esclavo más dispuesto puede terminar volviéndose contra su reinante por accidente o pasión.

Los Sires de la Camarilla engendran Chiquillos de la Camarilla. Los Sires Anarquistas


Muchos Vástagos temen el Vínculo de Sangre. Creen que degradará su libre albedrío y les hará esclavos forzándolos a perder el control de sus propias emociones.

He estado Vinculada con Sangre muchas veces. Conforme las décadas pasan, no puedo estar siquiera segura de recordarlas todas. Amas y luego pasan otras cosas y olvidas. La persona a la que estabas Vinculado muere o el Vínculo se desvanece con el tiempo.

Siempre pensamos que el Vínculo da control, pero eso no es estrictamente cierto. Lo usamos para controlar a nuestros esclavos de Sangre, pero también son controlados por la precaria inmortalidad concedida por la Vitae. Aman, pero también necesitan la Sangre para permanecer jóvenes y sanos.

En el caso de los Vástagos, un Sire puede Vincular a su Chiquillo, pero se arriesga a confundir su necesidad de protección y guía con su necesidad de Sangre. El Sire puede sostener las riendas pero estar ciego ante qué ambición tira del otro extremo y ser incapaz de detener la celosa Ansia que no ve.

Si alguien mucho más poderoso que tú está Vinculado a tu Sangre, puedes pensar que tienes una ventaja. Pero ¿la tienes? ¿Por qué sucumbió el Antiguo? ¿Qué temía y qué pasará contigo si su miedo, o el Vínculo, se desvanece? Algunos Antiguos buscan esta servidumbre ya que desean sentir el ardor y la congoja de una auténtica aventura amorosa. Al ser incapaces emocionalmente de hacerlo de otra forma, esperan que el Vínculo les proporcione el calor que han perdido.

En tal situación, puedes disfrutar de la protección del Antiguo, incluso regodearte en su enamoramiento, hasta que quiera tenerte sólo para él y controlarte totalmente. Tu Sangre tiene poder sobre él, pero en todos los demás sentidos, él tiene poder sobre ti.

Tegyrius y yo tendremos poder el uno sobre el otro, por supuesto. Una se pregunta si quienes han arreglado esto creen que tendrán este poder sobre nosotros.





Leges Coterium, por Mithram, 1638 d. C. (traducción coloquial de Neillson)

1. **Sólo un Príncipe, con bendición de la Primogenitura, puede formar una coterie.**
2. **Los miembros deben prestarse el Juramento de la Coterie unos a otros y tienen terminantemente prohibido Vincularse por Sangre unos a otros.**
3. **La coterie debe tener una Sombra, para aconsejarlos de forma leal y que asuma la responsabilidad de su conducta.**
4. **Cada miembro de la coterie es responsable de las acciones de los demás miembros: «Se os juzgará en conjunto».**
5. **Los miembros de la coterie deben compartir refugio, separados de sus Sires.**
6. **La coterie debe, cuando se la convoque, defender y proteger la Camarilla de toda provocación.**
7. **Para convertirse en verdaderos Ancillae, los miembros de la coterie deben superar juntos los Siete Trabajos.**

engendran Chiquillos Anarquistas. El Abrazo inicia un Vínculo, establece una confianza innata con el monstruo que acaba de traicionarte. El simple Síndrome de Estocolmo sería suficiente para mantener a raya a la mayoría de Retoños, incluso sin la Sangre.

Los más viejos de los Antiguos conocen los límites de la Sangre. Cambia con los siglos, sigue su propio flujo. A la luz de la Gehenna, es mejor mantener a raya a tus subordinados con miedo y recompensas y usar la Sangre sólo juiciosamente.

Relatado por Missulena, autoproclamado “Horror Jefe de Australia”:

La práctica es tan sencilla como llevar la boca de un bebé a un pezón. El bebé sabe que lo necesita, pero no sabe cómo beber. Ahí es cuando le das descubrirlo. No tendrás que enseñárselo la próxima vez. Nunca querrá parar.

Ése es el auténtico placer, provocar tal felicidad en sus caruchas ojibertas, saber que tengo ese regocijo en las manos y que puedo aplastarlo sin ningún miramiento.

Tener un juguete sin mente, un esclavo servil, está bien para una semana, quizás. Pero, como un bebé, terminas queriendo que hable y camine por sí solo. O, en tu caso, como le has criado. Esto requiere una guía firme, una instrucción severa, castigo cuando llora y desobedece.

Así es como se cría a un Chiquillo. Así es como se crea la lealtad.

—Cuando haces un juramento con la Camarilla, se espera que lo mantengas, pequeña —Missulena frunció el ceño ante la joven vampira que se retorcía entre dos inexpresivos Arcontes al tiempo que la Retoño lloraba lágrimas de Sangre desde las quemadas cuencas de sus ojos—. ¡Los juramentos son lo que nos mantiene unidos! El Vínculo de Sangre es el último recurso, pues ¿de qué sirve la lealtad impuesta donde una palabra debería bastar, eh?

Missulena observó con dureza a la nueva vampira frente a él, disfrutando de la situación.

—Ahora estás bien callada. Quizás deberías haber mantenido cerrados esos labios la semana pasada, cuando fuiste murmurando a la basura Anarquista sobre la ruta del Príncipe de su refugio al Elíseo. Supongo que debería recordártelo.

Los Arcontes siguieron mirando, tan silenciosos como la Retoño, esperando. Ella había dejado que uno de ellos se quedase en su refugio la primera vez que llegó a Sídney. No importaba. Eran leales al Horror.

Ella aceptó su suerte y abrió la boca ante el pulgar sanguíneo de Missulena, saboreando finalmente la espesa Sangre con la lengua. Missulena mantuvo el pulgar en su boca un rato.

—Tal vez te sorprenda mi misericordia y mi generosidad. De hecho, estoy seguro de que así es. Si hubieras chismorreado con los inquisidores en lugar de con la chusma Anarquista, me vería forzado a castigarte.

La Retoño sintió que asentía. La Vitae le chorreaba por la garganta, llevando con ella lealtad. Lealtad a Missulena. Lealtad a la Camarilla que representaba. Pensó en lo que había hecho para traicionarle, para decepcionarle, y casi vomitó de repulsión por sí misma. Lamió el dedo, luego lo chupó, sabiendo que Missulena podía hacer que su vil traición desapareciese para siempre.

Coteries

Entrada en Sunburst de Little Lamb:

«Si te conviertes en un lobo solitario, te sacrificarán igual que a uno». No fue mi Sire quien dijo esto, sino mi padre. Y estaba en lo cierto. Le echo de menos, y la única razón por la que aún pienso en él, aquí en la oscuridad más oscura que la oscuridad, es porque ahora tengo una nueva familia y eso me ayuda a recordar la vieja.

Como Neonato, tratar de ir contra la sociedad vampírica es un experimento tremadamente arriesgado, uno que casi nunca sale bien. Hasta los Anarquistas han aprendido que tienen que mantenerse unidos para sobrevivir, aunque lo disfracen de palabrería ideológica sobre la “solidaridad”. Las coteries en su forma más básica no son comunes, son condiciones necesarias para la supervivencia darwinista en una sociedad de depredadores.

Por supuesto, la Camarilla ha disfrazado esta idea con sus propios colores. Cuando los Altos Clanes

ostentaban el cetro, promulgaron las Leyes de la Coterie y sonoros juramentos que prácticamente han desaparecido en las noches actuales. La inercia y la oportunidad mantienen viva la vieja norma, pensada para mantener unida a la Camarilla en sus primeros años, de que cada coterie debe tener miembros de al menos tres Clanes. Aun así, los Príncipes actuales suelen eximir de esta regla y otros vestigios similares. Después de todo, una coterie dispuesta a unirse en cualesquier términos y composición sigue siendo una coterie que puede colaborar para servirle.

Casi cada regnum de la Camarilla aún posee alguna forma de la vieja

Puesta de Sombra: Sires en buena posición presentan a sus Chiquillos al Príncipe en el Elíseo, quien los reconoce como Neonatos de la Camarilla y les asigna a una o más coteries. Los Príncipes tradicionalistas (o los que quieren ser vistos como tales) pueden incluso exigir un juramento y asignar a la nueva coterie un trabajo (también llamado misión o cargo) que completar a cambio de tal reconocimiento. Incluso en cortes menos formales, los Príncipes designan una Sombra si una nueva coterie solicita una.

Extracto de la descripción de Carmelita Neillson de la tradición de la coterie en La servidumbre del parentesco:

Las coteries suponen la unidad irreducible de la actividad social vampírica. A veces, un hecho supuestamente inexplicable se aclara cuando te percatas de que los Vástagos implicados eran compañeros de coterie siglos atrás. Para mantener el control, la Camarilla ha necesitado mantener esta clase de lealtades subterráneas a mano. Un texto de un predecesor mío lo expresa de forma extraordinariamente clara, para 1862 al menos:

En tiempos distantes ahora olvidados, las coteries se vinculaban con Sangre unas con otras, pero esto llevó al alzamiento de los jóvenes contra los ancianos, ya que creó lealtades mayores entre los Neonatos que entre ellos y sus Antiguos, sus Clanes y la Camarilla. Para impedir que esto vuelva a pasar, el Vínculo de Sangre se reserva celosamente para que lo usen sólo los más Antiguos Vástagos a la hora de protegerse a sí mismos y a la Secta ante cualquier daño. No podemos

La Sangre te convierte en Clan. La lealtad te convierte en coterie.

volver a permitir que los jóvenes se unan contra los ancianos, ya que en tal unión yace la disolución de nuestros lazos ancestrales.

Coteries hereditarias

Aparte de las coteries de nueva formación, algunos grupos trazan su linaje hasta la Convención de Thorns o incluso hasta un pasado medieval. Tales coteries hereditarias se parecen ante todo a viejas sociedades académicas o fraternidades de Eton o Harvard. En teoría, cada “promoción” de Neonatos inicia a los nuevos miembros de la coterie antes de pasar a convertirse en Ancillae de pleno derecho. Los rituales de iniciación tienden a ser prolongados y dolorosos, incluso atroces para las coteries hereditarias más prestigiosas.

Los antiguos miembros de estas coteries de siglos previos suelen tratar la iniciación como un acontecimiento social y vuelven al regnum de su Abrazo para las festividades. A menudo, toman parte en las novatadas o exigen un trabajo personal a cambio de la admisión. Sin embargo, una vez iniciados, una coterie hereditaria puede recurrir a sus torturadores en busca de contactos, información, influencia y favores en la corte o en cualquier otra parte de la sociedad vampírica. Durante la iniciación, algunas coteries hereditarias aportan recursos atesorados durante décadas o siglos: un refugio secreto, reliquias, tomos ocultistas o sirvientes Ghoul.

Fortalecer alianzas

«Te serviré, mi Amo, hasta donde se tensen mis tendones y hasta los últimos restos de mi alma humana. A ti te doy todo mi sacrificio y lealtad. A ti te doy mi fe. Juro ser tu compañero en el dolor y la esperanza; tus esfuerzos los soportaré como propios.»

La lealtad mantiene unida a la Torre, el orden le da forma, pero su arquitectura cambia de forma gradual (y glacial) conforme los viejos pilares se desmoronan y se añaden otros nuevos; conforme el mundo cambia a su alrededor, exigiendo nuevos añadidos y medidas de seguridad. Ni siquiera la estructura feudal de la

Camarilla sigue por completo las líneas lisas del plano; las alianzas solapadas y los acuerdos secretos añaden contrafuertes y mazmorras al edificio.

Ni edad ni generación, ni título ni linaje determinan por completo el orden de la Torre. Los Príncipes más jóvenes desdeñan a sus Antiguos en ciudades más pobres, un Justicar encuentra imposible retirar a un Arconte que se está labrando una reputación en el frente de la Gehenna y los herederos de Hardestadt aún actúan como si el Círculo Interior se reuniese porque ellos lo permiten. Cualquiera de ellos puede garantizar o limitar la posición de los demás. El paso del tiempo y el desmoronamiento del mortero sólo lo complican más todo. Los Neonatos que esperan una anquilosada jerarquía medieval o una pulcra organización corporativa se encuentran perdidos en los laberínticos corredores de la Torre. No trates de entender lo que realmente es nuestra Secta o su aspecto si la dibujas en papel. Es muchas cosas al tiempo, y no hay un mapa fiable, sólo guías con distintos grados de voluntad por ayudarte. No, toma nota de la forma general, pero no pregunes quién debería estar al cargo, sino quién está ligado a quién por juramento y cómo.

Juramentos inmortales

Explicado por Marcel, Seguidor de Set, representante del Primogénito de Chicago:

¿Qué es un juramento, Chiquillo? ¿Una promesa? ¿Un compromiso? Piensa. Si te pido prestar un juramento a tu Clan, a mí o a la Camarilla, ¿qué es lo que我真的 te estoy pidiendo?

Los mortales juran por sus efímeras vidas o por el insignificante nombre de sus madres. Nosotros juramos por la única vida con verdadero sentido, una inmortal. Cada juramento dura una eternidad con nosotros, a menos que a quien se lo juraste te libere. Recuérdalo.

Juramos por la Sangre y la Sangre oye y es nuestro testigo. Incluso si guarda silencio, puedes estar seguro de que un Heraldo lo registrará, y podrás escapar de él con la misma facilidad que puedes escapar de tu vida. Exactamente la misma.

Los juramentos poseen muchos grados, como codificó nuestro buen Primogénito Critias. Él ha marchado a Oriente, pero su código sigue guiando nuestras garras. Hasta los Justicar, que pueden romper los lazos del juramento por necesidad y en servicio a la Secta, a veces se contienen de discutir con Critias. Quizás hayan jurado no hacerlo.

JURAMENTO DE SERVICIO

Ponte de rodillas, jura servicio a otro Vástago como su siervo, como propietario de un dominio, como capitán en batalla. El más viejo de nuestros juramentos, sagrado en un regnum una vez jurado a menos que el Príncipe lo revoque. Cuando Kristof Hutter huyó de Viena al caer la Capilla, quebró su Juramento de Servicio y por ello renunció a su fortuna y tierras.

JURAMENTO DE LA SANGRE

El juramento de un Chiquillo a su Sire, de un estudiante a su maestro. Critias escribe claramente que ambas partes permanecen ligadas a este juramento, que el maestro debe tutela a su pupilo, por ejemplo. La Sangre desea que sus secretos descindan a nuevas generaciones y los Justicar a veces apoyan ese deseo. Ése fue el caso de Marisa Namur, a quien se le concedió acceso a la biblioteca privada del Regente cuando éste rechazó enseñarla y que, a cambio, liberó varios pergaminos extraños de las estanterías.

JURAMENTO DE MUERTE

Este juramento, llamado “favor vital” por los optimistas, supone disposición para sufrir la Muerte Definitiva en servicio de alguien. Quienes están bajo este juramento reciben la debida deferencia y favores menores de quienes sirven al mismo señor, un verdadero beso antes de la muerte. Este juramento suele prestarse como prueba de intención antes del peligro, como una coterie hacia sus Primogénitos antes de proponerse para destruir a un Príncipe despótico.

JURAMENTO DE LA TORRE

Cuando se acoge a un nuevo miembro entre nuestras filas, éste jura seguir las Tradiciones y obedecer a los Justicar. A menudo, el Príncipe recibe este juramento de los Neonatos cuando son presentados por primera vez en la corte. Cuando el Chiquillo pródigo regresa en forma de un Anarquista descarriado, el Juramento de la Torre es una buena forma de señalar que ha cambiado su conducta, aunque normalmente se necesita más que palabras para arrastrar al matadero al becerro cebado.

JURAMENTO DE CENIZAS

Este juramento sólo se presta a un Justicar antes de que te mande en una misión suicida. Cuando te enfrentas a tu Muerte Definitiva, toda la Torre debe mostrarte cortesía y deferencia, y si logras tu misión y sobrevives, puedes determinar tu recompensa. Si sobrevives sin cumplir tu misión, la Torre te destruye a ti y a tu traicionera Progenie. Sólo conozco a tres Vástagos que hayan sobrevivido a prestar el Juramento de Cenizas, y uno de ellos solicitó ser olvidado y eliminado de todos los registros como si lo hubiera roto. No deshonraré su solicitud nombrándolo aquí.



Edad y Generación

Relatado por Talley, el Sabueso del Clan Lasombra, en una visita diplomática a Nueva York, a una cautivada audiencia de jóvenes Neonatos:

No hace tanto, la Camarilla negaba que existieran los Antediluvianos, y ahora va a la guerra a protegerlos, lo que demuestra que hasta los Antiguos pueden ser veleidosos y actuar como Crepusculares inmaduros. Es una broma, aquí entre amigos. Todos sabemos que quienes compensan la frialdad de la edad con el calor de la humanidad sobresalen en vuestra gran Secta. Podemos estar de acuerdo en que no lo estamos en ciertos temas desde hace tiempo.

Por ahora, os daré un consejo. Un vampiro gana mucho estando cerca de Caín, especialmente en vuestra Camarilla, pero la Generación no garantiza experiencia, habilidad o influencia. Al igual que la edad no garantiza sabiduría. Ambas tienen ese potencial, pero, sin entrenamiento, un Retoño de Séptima Generación será derrotado en la mayoría de campos por un Antiguo de Duodécima Generación con siglos de práctica a sus espaldas. Necesitas saber qué puedes hacer con tus ventajas para darles cualquier uso.

Sobrevivid el tiempo suficiente y terminaréis por estar más cerca de dioses que de hombres o mujeres. Dadle a la sangre tiempo para espesar y calculad qué caminos y qué amigos escogéis... Cuando yo era joven, éramos creados como semidioses. Y nos regocijábamos en ese poder, dejando que nos consumiera. Quizás eso se haya convertido ahora en nuestra debilidad, ya que luchamos por resistir las peticiones de nuestros dioses, de nuestros crueles padres y madres de algunas generaciones atrás.

Mi consejo para vosotros, Chiquillos de la Torre, es que os preparéis para lo que está por llegar. Vuestros poderes ya piden mucho a cambio. Sólo pedirán más conforme os vayáis haciendo mayores.

«La edad vence a la Generación. La astucia, a la edad. El respeto lo vence todo.»

– ATRIBUIDO A AL CAPONE, VENTRUE DE OCTAVA GENERACIÓN, CHIQUILLO DE LODIN

NOTA: Según al menos un testigo ocular de esta conversación, Capone realmente dijo: «El poder lo vence todo». – C. N.

Pensamientos de Mayumi Shibasaki:

Me han dicho que pertenezco a la Duodécima Generación. No hace falta decir que estoy entre los Vástagos más poderosos de Tokio.

No te confundas. Mi familia es antigua y excelente, nuestra Sangre es intachable. Pero cuando me encuentro a un Sangre Azul igual de excelente y cortés y dice: «Soy Hiroshi, Chiquillo de Shinobu, Chiquillo de Heihachi Kuriyama», ¿tengo que ponerme a investigar su genealogía? No, me presento de igual manera y ninguno de nosotros sabe más de lo que ya sabíamos.

Por supuesto, no voy a discutir con los nodistas en sus iglesias subterráneas: quizás estar más cerca de Caín suponga una gran importancia espiritual. Pero Caín guarda secretos, incluso para sus más entusiastas pupilos.

Me han dicho que los Brujos o los Asesinos tienen hechicerías que les permiten detectar la Generación en la Vitae, pero antes seré cenizas que darles a cualquiera de ellos una gota para que la prueben. Además, ¿podemos creer lo que nos dirían si lo hicieramos? La hechicería no es de confianza y los hechiceros aún menos.



Justicia

—Ahora sí que la has hecho buena, chico.

Decker se levantó de su asiento mientras los demás Vástagos lo observaban. Por orden del propio Decker, la parte acusada podía permanecer libre y hablar en defensa propia. Decker lo permitía porque no tenía miedo de los culpables y por devoción a la Camarilla. Era importante mostrarle a la gente que la Camarilla cree en la libertad de la seguridad, ¿y dónde mejor que en un juzgado?

—Se han presentado no tres, sino cuatro testigos que dicen que te has transformado en un puto lobo en medio de la jodida Brady Street, con ganado hasta donde alcanzaba la puta vista. No hay muchas cosas que obligue cumplir en esta ciudad, pero la Mascarada está en el primer lugar. De verdad que me duele dañarte, pero ¿qué otra cosa quieres que haga? —Decker se cruzó de brazos y golpeteó con el pie de forma teatral. La corte de aliados Camarilla sonreía ante el espectáculo.

El acusado alzó la barbilla, enfrentándose a su Sire, mirando a Decker a los ojos...

—Sé... Sé que no me creerás, pero vi algo viejo..., algo anciano e inhumano. Estaba en una de las ventanas,



INFORME N° 182

JUSTICIA DE LA CAMARILLA

El sujeto n° 50 acudió a nosotros de forma voluntaria (ver informe n° 182-D para un análisis post-acción de los fallos de seguridad). De acuerdo a su declaración escrita, la Sociedad de la Torre le quemó la lengua por vender secretos a un grupo rival, y el Sabueso que ejercía esta justicia medieval le sacó los ojos con una palanca de hierro candente por "mirarle de forma irrespetuosa".

El grupo le empaló luego en una verja de hierro forjado en la orilla oriental del [OMITIDO] para que fuese destruido por la luz del día (ver versión actual del Documento de Diagnóstico Básico n° 3). Logró liberarse por sí solo y trastabilló hasta [OMITIDO].

La sección psicológica ha percibido la contradicción entre la necesidad de secretismo de la sociedad (y un fuerte interés ideológico en ello, ver Informe de Operaciones Psicológicas n° 1109) y este acto potencialmente revelador de venganza primitiva.

El sujeto n° 50 confirmó que otros "príncipes" imponen otras sentencias en otras ciudades: ejecución privada, ser enterrado vivo y el exilio, por ejemplo.

El interrogatorio continúa bajo protocolos [OMITIDO] estándares.

REF ID: A14-14-N-161

Lyon**EN LÍNEA HACE 28 MINUTOS****Te has enterado?****La Cam tiene un cónclave o algo en la Villa Florentine mañana por la noche.**

Sí, lo he oído.

No te metas y no hables de esta clase de mierda aquí.

Ya sabes quién está vigilando.

**Ya ya. Pero no sería un lugar exce-
lente para atacarles?****Como París y Viena?**

Primero. Eso no lo hicimos nosotros.

Segundo. Ni de coña. Los cónclaves son todo peces gordos.

No podemos igualar su potencia de fuego.

**Gangrel cobarde, mostrando ya tu cue-
llo.****Es el momento de derribar un Justicar,
hombre!****Vamos.****Tengo esas balas incendiarias espe-
ciales...**

No es no, joder. Si haces algo, haré que todos sepan que fuiste tú.

**Eso sólo hace que quiera hacerlo in-
cluso más.****De acuerdo.****Nada de diversión mañana.**

mirándome, y me asusté. Hizo que mi Bestia... La obligó a hacerse con el control. Todo lo que pido es que investigues las propiedades de Brady. Puedes hacer lo que quieras conmigo.

El Chiquillo bajó de nuevo la vista.

Una marea de murmullos retumbó por la corte, antes de que Decker alzase la mano y la hiciera parar.

—Bien, lo haremos, chico. Te lo prometo. Sé que no fue tu culpa cambiar cuando lo hiciste. Eres mejor que eso. Pero he de ser consistente. Y lo que esto demuestra es que no tienes suficiente autocontrol para resistir a nuestros enemigos. —Decker dejó que se asimilasen sus palabras antes de dictar sentencia—. Por la presente, quedas desterrado a Minneapolis. Ya saben que vas. Allí son más estrictos, pero aprenderás a hacer lo correcto para la Camarilla. Te estoy mostrando piedad, así que dame las putas gracias.

Conforme la corte se dispersaba y su Chiquillo se marchaba sin decir palabra, Decker se desplomó en su silla y se volvió a poner su gorra de los Brewers. Su especie de corona. Sabía que la corte pensaría que estaba siendo nepotista.

—Que les den.

Si no podía mostrar piedad, ¿qué tenía de bueno la Camarilla?

Cónclaves

Relatado por Ambrus Maropis:

Quieres organizar un cónclave y tienes suficiente cerebro para encontrarme. Enhorabuena, has pasado la primera prueba. Tienes los recursos para contratarme para la seguridad y la logística. Has pasado la segunda prueba. Tienes la astucia de pedirme guía. Tres de tres.

Puedes mandarme tu lista de invitados luego. Primero lo primero: ¿por qué organizar este cónclave? ¿Estás repartiendo justicia contra algún malhechor espectacular? ¿Han pillado a otro Príncipe cambiando de bando bajo la excusa de acudir a la Llamada? ¿O algún loco Neonato ambicioso ha tratado de prender fuego al Elíseo, como en Bogotá hace unos años?

O puede que tengas algo mayor en mente: un verdadero encuentro de reyes y reinas, poderosos Príncipes planeando la estrategia de la guerra, Justicar coordinando políticos, cosas como éstas. Debería decirte ya que si esperas que asista el Círculo Interior, esperas en vano. También sé quién me pediría organizar tal cónclave, y no eres tú.

Un Cónclave Judicial tiende a ser estricto y formal. Un castillo, un lúgubre complejo industrial, un brutal recuerdo de que la Camarilla tiene poder y el acusado no. Si éste es un Matusalén, por cierto, deberías hacérmelo saber. Requieren guardas especiales y tienes que pagar a los Brujos por separado. Yo me desharé del cuerpo por sólo medio litro de petróleo, por cierto.

Un Gran Cónclave debería tener un aire distinto, especialmente si estás planeando invitar a celebridades o aperitivos. Opulencia, un Bohemian Grove [N. d. T.: Campamento secreto de la *jet set* de Estados Unidos] a través de la mafia rusa: artistas mortales de primera clase (fuera del menú), alta costura Degenerada, contratistas de seguridad avalados por mí... Puedo darte un contacto del Sistema Circulatorio para la bebida. Presupuesto para más de una noche. Si quieras superar la Convención de Thorns, quintuplica ese presupuesto.

¿Por qué invertir tanto? Para explicarles sin palabras su posición a los Vástagos a los que no invites. Para plantar la semilla del miedo: ¿de qué han hablado quienes están por encima mío? Hasta los Cónclaves Judiciales pueden dibujar líneas y esperar que todos se amolden a ellas aun sin ver cómo se han trazado.

Esto es por lo que la Camarilla celebra cónclaves. Yo no me quejo en absoluto.



Expuesto por Lucinde, Justicar Ventrue:

Yo estaba en el Gran Cónclave de Praga, aunque algunos lo llaman de otra manera. Fue grandioso. Había representantes de todos los Clanes para oír quejas, hablar de los nuevos Clanes que se unían a nuestra Secta, de los cambios en la estructura de los viejos Clanes y del camino a seguir en estos tiempos de Inquisición.

Admitiré que no fue nuestro mejor cónclave.

Hice todo lo que pude para alcanzar a Hardestadt cuando vi su cabeza caer hacia atrás a causa del disparo de escopeta. Le derribaron, golpearon, dispararon y acuchillaron de forma horrible. No le vi deshacerse en polvo, pero el ataque fue tan rápido e implacable...

Perdón, me pongo a divagar.

El objetivo del cónclave era mostrar a los Vástagos presentes la fuerza unificada que la Camarilla es y puede ser. Teníamos hasta delegados de Clanes que tradicionalmente no pertenecían a nuestra Secta. Oh,

fue espléndido, de verdad. Es una lástima lo que le pasó a Hardestadt. Siempre he sido rapidísima, pero aquella noche, algo me ralentizó...

No creas que la traición Brujah nos disuadirá. Los cónclaves son importantes para una Secta como la nuestra, secreta como ha de ser. A veces, los zánganos deben ver a la reina para saber por qué trabajan. Deben ser testigos de la brillantez para ver lo que podrían obtener mediante lealtad y, en última instancia, estatus.

No, Hardestadt no fue el mejor de los ejemplos, pero fue impresionante mientras duró. Sospecho que, en cierta forma, podría servir como inspiración de otro tipo. Cuando un viejo rey cae, uno nuevo se alza. ¿Qué mejor fuente de inspiración que ver al viejo monarca decapitado?

UN ROMANCE NO TAN PASAJERO:

La institución del Matrimonio de Sangre

Por Carmelita Neillson

La leyenda dice que mi Clan estableció el concepto del Matrimonio de Sangre. Sin duda, las Cortes del Amor Toreador de Aquitania, Occitania y Aragón concordaron y celebraron uniones entre vampiros desde 1090. Es interesante, sobre todo a la luz de los eventos actuales, que también parece que los Banu Haqim concordaron tales matrimonios en Andalucía y Sicilia en torno a ese tiempo. La colección Neillson en Borgoña contiene un tapiz que representa una de tales fastuosas ocasiones bordado en escarlata y oro. Tras todos estos siglos, aún está lleno de color.

Tras cierta pausa, los Matrimonios de Sangre han vuelto a popularizarse de nuevo, en lo que parece un "retorno a la tradición" en las noches recientes. Mantienen la misma forma que en el siglo XI: ambos participantes declaran su unión ante el Príncipe o una autoridad superior (en algunos regna solicitan permiso formalmente) y toman al menos un trago de Vitae el uno del otro para consagrarse el matrimonio.

Algunas teorías sugieren que los Matrimonios de Sangre quedaron en desuso debido al puritanismo victoriano disfrazado de autoglorificación. Ahora, es un error pensar que los victorianos eran como

se describían a sí mismos en la literatura, pero disfrutaban intentándolo. En la era que con más amor abrazaba las ideas más masoquistas del fin de siglo, los Vástagos no les andaban a la zaga al presentarse a sí mismos como solitarias bestias de la noche, destinadas a nunca amar ni ser amadas.

Naturalmente, los Matrimonios de Sangre no son simples pactos de amor. En la Edad Media sellaban pactos y, sin duda, a día de hoy son igual de efectivos a la hora de ratificar uniones. Los historiadores caen en el cinismo con facilidad; la adicción mutua también explica muchas cosas. Pero el amor sigue siendo una emoción, así como una forma de arte por derecho propio, y deberíamos dominarlo en ambos sentidos. La ira, la lujuria y el miedo limitan la paleta; pinta con colores distintos de cuando en cuando.

Volviendo a las noches actuales, la Boda Bermellón marca la llegada de tiempos interesantes. La cultura de la Camarilla está cambiando, quizás afectando a la misma definición de lo que somos y de la razón por la que seguimos adelante. Es sin duda un asunto político, pero quizás también sea algo más. Cuando se involucran las emociones, hay mucho que ganar, pero aún más que perder. Esperemos que este matrimonio no termine como el casamiento de d'Aragona y Piccolomini de 1490. Todos los matrimonios pelean. Las miradas se desvían, las bocas las siguen. Vinculados por Sangre repetidas veces y enloquecidos por los celos, Giovanna y Alfonso acabaron diezmado la población de varias ciudades italianas.

Registro oficial de la Boda Bermellón

Por Serenna la Blanca, oficiante

Habrá muchos relatos de la Boda Bermellón. El mío es el primero. Estuve allí, la llevé a cabo y yo no miento.

Vi a Victoria Ash en su brillante vestido blanco. Parecía más viva que nunca.

Vi a Tegyrius en sus ropas azul medianoche, sus viejos ojos resplandeciendo.

Lo que vi fue un matrimonio basado en la diplomacia pero sellado con amor. Lo que vi, y creo que ninguno de los dones de Caín se usó para imponerlo, fue un encuentro de mentes y almas en una noche verdaderamente gloriosa.

La Boda Bermellón representa más que un vínculo entre la Ashirra y la Camarilla. Representa uno entre los Banu Haqim y los Toreador. Representa una conexión entre Tegyrius y Victoria Ash. Y, quizás más importante, mostró que todos los Vástagos son aún capaces de encontrar el amor, sin importar lo hastiados, endurecidos y ancianos que puedan ser.

Por primera vez en un siglo, sentí esperanza.

(Registro aprobado por McDonald, Justicar Nosferatu)

Los Vástagos de Teherán y una amplia dotación de forasteros de alto estatus presenciaron cómo Tegyrius del Clan de la Caza y Victoria Ash del Clan de la Rosa entrecruzaban sus manos mientras se miraban a los ojos. No eran una pareja que nadie esperase ver unida en Matrimonio de Sangre.

De hecho, apenas se conocían antes de que tres años atrás comenzase una serie de encuentros e intercambios de cortejo cuidadosamente orquestados, siguiendo los protocolos desempolvados de los días de Carlomagno y Harún al-Rashid. Herederos de sus propias dinastías, ahora se alzaban juntos, con los pies desnudos en un calmo río de sangre.

—Por la presente, la Ashirra y la Camarilla se unen en las personas de este Matrimonio de Sangre, una unión sagrada bendecida por Haqim y Arikel, Irad, Enosch, Zillah y el Primero.

»Que el bermellón os marque por siempre a ambos; a ti, Tegyrius, y a ti, Victoria, el color verdadero para una unión verdadera.

»La sangre sobre la que os alzáis es la sangre de los enemigos que matáis juntos y la de los inocentes de los que ambos debéis alimentaros. Alimentaos ahora, juntos.

Serenna de los al-Amin concluyó el ensalmo y se hizo a un lado, permitiendo que los dos vampiros se hundieran en la piscina de sangre, se abrazaran y bebieran la Vitae del otro antes de atiborrarse de la espesa corriente que los rodeaba.

Las celebraciones que siguieron a la ceremonia duraron varias noches, cada mañana comenzaban cuando los sirvientes empezaban a limpiar los muros y reemplazaban los costosos arreglos florales que decoraban cada superficie no ocupada por cuerpos o dedicada al baile. Y, como un regalo más a la codiciosa novia, a uno de ellos se le permitía vivir. A pesar de fregarlo y frotar, el edificio quedó manchado de bermellón hasta que las autoridades de la ciudad lo demolieron una semana más tarde.



INFORME DE DAMASCO

POR SOLEIMAN AL-ISFAHANI, GUERRERO DE LOS BANU HAQIM:

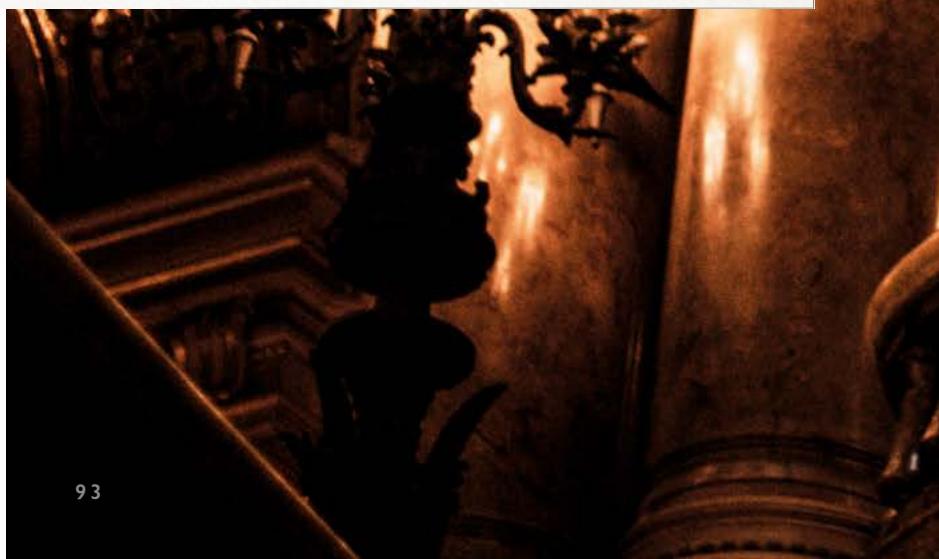
A nuestros cuarteles han llegado noticias de la boda. Mis ghilmán sonrieron cuando oyeron la nueva; explicaba las nuevas armas que nos había entregado la Bruja que les di suadí de destripar, con cierta dificultad, el mes pasado. Refuerzos, munición: algo que incluso un ghulam puede entender.

Hablé con ella en mi jardín tras echar a los últimos ghilmán. Conforme sus lloriqueos se alejaban, la voz de la Bruja se hizo más fuerte e insistente. «No todos los libros han ardido en Viena —dijo—, y ciertos poderes que contenía la Capilla Principal podrían recuperarse con la configuración correcta». Yo, por supuesto, alegué ignorancia. Yo, un simple guerrero, no soy un Saahir. Luego hablamos de otras cosas y cenamos.

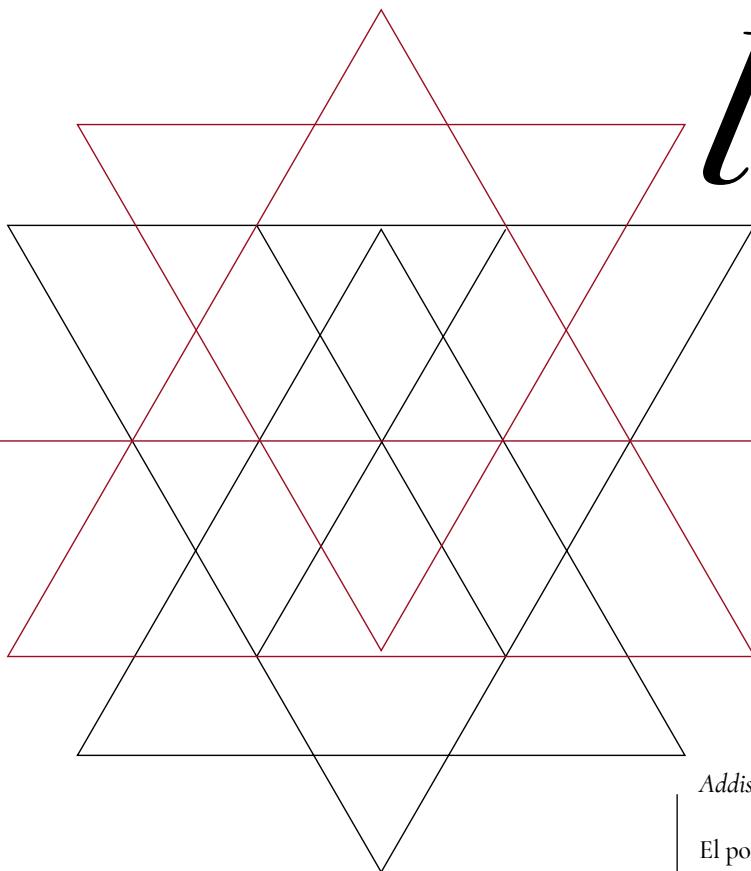
Pero soy lo bastante guerrero para reconocer una oportunidad cuando se presenta, como esta boda. Si la Camarilla acude de buena fe, entonces actuar de buena fe sólo puede fortalecernos frente a la Gehenna. Como digan los Visires, obedeceré. Quizás debería considerar presentar mi propia oferta de matrimonio con una Bruja que no mostró miedo sino desdén ante una docena de ghilmán veteranos.

Aun así, recomiendo a los Magi que enviamos a los Tremere permanecer alerta ante cualquier regalo demasiado tentador que dejen en la mesa de la boda.

RDAM-14 N°188







la CORTE

El orden feudal como se presenta a los Retoños vampíricos

Addison Payne continuó...

El poder proviene de la presentación. Así fue como Vlad Tepes hizo retroceder a los otomanos cuando éstos llevaron a 250 000 soldados entrenados contra su ejército de 30 000 niños. Así es como la Camarilla mantiene su control sobre el mundo. Somos fuertes, pero lo parecemos aún más. Nos las ingeniamos para ser percibidos como una mente, omnipresente y unida por nuestra misión. Sin embargo, nada es tan homogéneo como lo presentamos.

Cada una de nuestras ciudades tiene su propia jerarquía forjada mediante tradiciones desarrolladas durante generaciones y mediante juramentos reforzados por Vínculos de Sangre. Pese a que la tendencia de tener un Príncipe como gobernante, una Primogenitura como consejeros y un Sheriff como agente de la ley se ha convertido en una convención, algunas ciudades tienen múltiples gobernantes o se deshacen por completo de algunas posiciones. Algunos dominios incluso prescinden de la idea del Elíseo, declarándola poco adecuada en un tiempo en el que reunir a muchos de los nuestros en un único lugar supone una posible sentencia de muerte.

Sin importar su aspecto, la estructura cortesana de nuestras ciudades es importante. Imponemos una regla feudal a nuestros súbditos no porque estemos atrapados en el pasado, sino porque sigue siendo el mejor método de fortalecer la estabilidad de nuestra ciudad. La corte es la base de nuestra cultura y la razón de nuestra fuerza.

El Príncipe

Soberano, Prefecto, Presidente, Gobernador

Un dicho común en la Camarilla sostiene que los Príncipes o duran para siempre o se estrellan en una década. Y es cierto que una vez

«... dado que amor y miedo apenas pueden coexistir, si debemos escoger, es mucho más seguro ser temido que amado.»

— NICOLÁS MAQUIAVERO, EL PRÍNCIPE

que reclamas Praxis, debes estar preparado para pasar el resto de tu tiempo en la Tierra, defendiéndola. Pocos ceden el poder voluntariamente, y los que lo hacen, rara vez duran para contarla y hablar de su gobierno.

El título de Príncipe data de antes de Roma. Aunque el rol en sí ha cambiado de forma y función, hay varios principios que se mantienen: el Príncipe representa a la ciudad, para bien y para mal; está a cargo de la ley, del gobierno y de imponer las Tradiciones, tanto

las que describen los derechos y responsabilidades de los Antiguos, como aquellas que permiten al Príncipe dar o quitar el don de Abrazar y crear a un nuevo súbdito o sentenciar a un Vástago en su dominio a la Muerte Definitiva.

Deberes del Príncipe:

- **IMPONER LAS TRADICIONES:** Si la Mascarada flauea en una ciudad de la Camarilla, los Justicar no mirarán a quién rompió las Tradiciones, sino al Príncipe que supuestamente debía imponerlas.
- **JUICIOS:** El Príncipe juzgará todos los juicios o designará a otro para la tarea.
- **CONCEDER FAVORES:** Oír peticiones de otros Vástagos y asignar dominios y territorios de Caza en la ciudad.
- **CONCEDER AUDIENCIA:** Reunirse con los visitantes en la zona y aceptarlos formalmente, de acuerdo a las Tradiciones del Dominio y la Hospitalidad.

Tipos de Príncipe vampírico

Cada Príncipe gobierna a su propia manera, lo que los une a la mayoría es el amor por el politiqueo y el talento para ejercer el control.

- **PROFETA:** Este Príncipe finge que habla en nombre de un poder mayor que él. Tipo común entre Ventrue y Tremere.
- **DÉSPOTA:** Gobierna con puño de hierro, no tolera la disensión ni permite que las transgresiones queden sin castigo. Su Sheriff y Ayudantes se organizan casi como una policía secreta. Tipo común entre Tremere y Assamitas.

■ **MAGNATE:** Atento a los detalles y obsesionado con hechos y cifras, sólo se preocupa por los resultados. Tipo común entre Nosferatu y Ventrue.

■ **SUPREMO:** Este Príncipe, que usa entretenimientos y juegos de estatus para distraer y seducir a sus súbditos, permanece en el poder mediante la fuerza de su propio carisma. Tipo común entre Toreador y Malkavian.

■ **BELICISTA:** Centrado por completo en atacar a sus enemigos y castigar a sus rivales, siempre está en pie de guerra. Tipo común entre Brujah y Assamitas.

■ **DEMAGOGO:** Usando el caos e ilusiones para ocultar sus verdaderos propósitos, controla a sus súbditos mediante engaños. Tipo común entre Malkavian y Toreador.

Ejemplos de Príncipes vampíricos:

JOSEPH PETERSON: Antiguo de Séptima Generación Abrazado en 1972. Príncipe Emérito. Joseph es Chiquillo del Príncipe Lodin de Chicago y es un antiguo magnate de los medios que aún ejerce cierta influencia sobre periódicos locales, cadenas de televisión e incluso sitios web mediante los contactos de su familia. Ejerció de Príncipe de Chicago durante dos meses en 2006, ofreciéndose para el papel después de que nadie más se atreviera a hacerlo en esos tiempos turbulentos. Desapareció de la ciudad tras ser depuesto en una especie de golpe palaciego y su odiado rival Kevin Jackson ocupó su lugar. Ahora reside al norte de la frontera y rara vez abandona

su mansión. Se niega a decir qué provocó que huyese del poder o a hablar sobre sus enemigos, pero se suele asumir que debe de estar tramando recuperar el mando.

LOISE "ROUGE ROI" COUSINEAU:

Antigua de Novena Generación. Príncipe de Marsella desde los años cuarenta. Mejor conocida como una tirana de sangre fría a la que le gusta beber la Sangre de otros vampiros y que destruirá sin piedad a cualquiera que la desafíe. Fue convocada por la Llamada en 2017 y ahora deambula en alguna parte a las afueras de Riad, donde, según lo último que se oyó de ella, unió fuerzas con un jeque islámico tradicionalista en busca de metas desconocidas. Loise aún gobierna su territorio desde la distancia, al menos oficialmente. En realidad, su correspondencia está volviéndose cada vez más escasa y han comenzado a extenderse los rumores de que quizás sea el momento de un nuevo regente en Marsella.

RICARDO LUCERO: En estos tiempos de cambio, no resulta extraño que se alcen nuevos poderes (o viejos, si lo prefieres). El Gobernador calcu de Buenos Aires conocido como Ricardo Lucero llevaba siglos haciéndose pasar por un Antiguo miembro del Clan Tremere cuando prominentes Vástagos de su ciudad desaparecieron casi de la noche a la mañana. Entonces decidió que era el momento de revelar su verdadera identidad como uno de los Ahogados, perteneciente a una anciana raza nativa de mucho poder. Curiosamente, la revelación sorprendió a pocos Vástagos.

«El profeta Ventrue hace de inmediato lo que hace falta hacer, mientras que el Toreador supremo sólo golpea cuando no queda más opción.»

— ANNE BOWESLEY,
ANTIGUA PRÍNCIPE DE LONDRES



La mayoría estaban alarmados por los súbitos vacíos donde solían estar sus líderes. El Príncipe había desaparecido, así que Lucero, uno de los Vástagos más Antiguos que quedaban, tomó el papel de Gobernador con el apoyo del resto de miembros de todas las Sectas. Le ven como alguien independiente que podría estabilizar la ciudad y

prepararla para la inevitable arremetida de la Inquisición. Por ahora, aguardan a la verdadera prueba de su resolución y gobierno.

El Senescal

Chambelán, Consejero, Lugarteniente

Un Senescal es la mano derecha del Príncipe, con el poder de actuar en su lugar. No es una posición carente de complicaciones, quizás porque todo el mundo ve al Senescal como un posible Iago [N. d. T.: Sirviente y confidente de Otelo, que busca la perdición de éste en la obra de Shakespeare]. Aun así, la del Senescal es una labor tradicional y muy influyente. Es una posición en la que medran estrategas, administradores y consejeros; un puesto que vale la pena perseguir si tienes talento para percibir cosas que para los demás pasan desapercibidas.

A menudo, el Senescal tomará el rol de Administrador del Dominio cuando un Príncipe cae en Letargo o de alguna otra forma se vuelve incapaz de realizar sus deberes. Aun así, los cuervos se alimentan alegremente de toda la carne muerta, y pocos Príncipes elegirán un Senescal que mire con demasiada avidez en su dirección.

Ser el poder tras el trono es siempre preferible a sentarse en él. Todo Senescal inteligente lo sabe. Tratar de abarcar demasiado es una buena forma de atraer accidentes. No, quien disfruta de la existencia invierte sus recursos mejor en pasar información y estar listo para escabullirse al primer signo de problemas.

– ALAN SOVEREIGN, SENESCAL VENTRUE DE CHICAGO



Por esta razón, la mayoría de Senesciales han probado la Sangre de su gobernante al menos una vez.

Ejemplos de Senesciales vampíricos:

ROGER DE CAMDEN: Antes de Londres, sirvió como Senescal del Príncipe Mithras y como Pater de su culto durante casi un milenio, también tras su propio asesinato fingido. Algunos afirman que De Camden era Londres, tanto como cualquier Vástago puede representar una ciudad, ya que sirvió a Lady Anne con tanta diligencia como a su predecesor y aún persiste a día de hoy mientras que otros Vástagos por encima de él han caído. De hecho, cuando Lady Anne fue destruida junto con lo último de Mithras, De Camden fielmente condujo su culto a Edimburgo. Allí continúa la adoración de Mithras como Pater y Administrador de Edimburgo, y cada Vástago que le siguió de Londres guarda un vial de la rica Vitae de Mithras como una preciada posesión.

ALAN “EL CONTABLE” SOVEREIGN: Alan Sovereign, un Ventrue irritable y gangoso de Novena Generación es todo lo que un dominio actual podría desear como Senescal. Como Mayordomo de Chicago, Sovereign ha servido a sucesivos Príncipes como un administrador capaz, contable y persona influyente. Habitualmente visto como el hombre tras el trono, Sovereign ha aguantado todos los intentos de desacreditarlo y, a todos los efectos, parece ser un Vástago meticulosamente aburrido y falto de ambición. En realidad, Sovereign ejerce más influencia sobre los bancos comerciales y de inversión de Chicago que ningún otro Vástago y cuenta con el poder de cancelar una tarjeta de crédito o vaciar una cuenta con una llamada telefónica. Es el dueño secreto de cientos de propiedades, algunas de las cuales son refugios.

ESKJA “ZAPATILLA ROJA” MÍNERVUDÓTTIR: Nacida como una campesina en una familia de pescadores en los fiordos islandeses, Eskja fue capturada por piratas berberiscos en 1627 durante los Tyrkjaránið y luego vendida en Estambul como propiedad de un Príncipe Toreador que amaba tanto su singular belleza que la convirtió en señora de su palacio. Su tiempo con él demostró ser doloroso pero muy fructífero, porque al final, en un arrebato de pasión, él la vació de toda su sangre y, temiendo que muriese, le dio algo de la suya

para que pudiera vivir. Aun así, una vez ella obtuvo poder propio, lo abandonó para recorrer el mundo y pasó varios siglos en letargo en Islandia. Sólo en la última década ha regresado a Estambul, a la que muchos de nosotros nos referimos como Constantinopla, para servir como Senescal de otro de los Chiquillos de su Sire, con la esperanza de revivir el Sueño.

El Concejo de la Primogenitura

el Senado, el Presídium, el Concejo de Antiguos

El Concejo de la Primogenitura representa los intereses de los Clanes y aconseja al Príncipe en asuntos de leyes y normas. Tradicionalmente, está formado por representantes de cada uno de los Clanes más prominentes del dominio, naturalmente, favoreciendo a los de la Camarilla, aunque se permite que los foráneos informen de cualquier problema a un Primogénito que no pertenezca a su Clan. Los Primogénitos suelen ser Antiguos, pero, a pesar del término, no hay reglas de que deba ser así. De hecho, durante las últimas décadas, cada vez más Concejos han visto cambios drásticos en su estructura.

La Llamada ha debilitado muchos dominios al apartar a los más Antiguos de nuestra especie. Algunos Concejos de la Primogenitura operan ahora de forma rotatoria. Otros han limitado su tamaño a sólo tres o cinco miembros, forzando un número impar para que las votaciones se aprueben con mayor facilidad. Algunos dominios menores incluso han implementado la norma de que los miembros del Concejo deben tener menos de un siglo de edad, creyendo que los representantes de Clan deberían tener mayor contacto con la cultura contemporánea y las prioridades de los Neonatos.

Deberes y dominios del Concejo de la Primogenitura:

- **JUICIO CON JURADO:** Aunque el castigo es potestad única del Príncipe, éste a menudo reunirá a la Primogenitura para determinar el veredicto de inocencia o culpabilidad.

- **ACONSEJAR Y CONSENTIR:** Antes de que un Príncipe tome cualquier decisión importante sobre el bienestar del dominio, está obligado a reunirse con la Primogenitura. Puede ignorar el consejo que le dé, pero a menudo es poco inteligente. Los Príncipes son fácilmente reemplazados.

Pedigrí de la Primogenitura

La infame Arpía Salamari dijo una vez en broma que «los Concejos de la Primogenitura tienen seis pedigree» y los definió de la forma siguiente:

- **EL TRIBUNAL:** Se ven a sí mismos como juez y jurado, no cesan en su intento de encontrar a los culpables y castigarlos.
- **EL CÍRCULO:** Estos Primogénitos están obsesionados con la igualdad y el equilibrio.
- **LOS DIRECTORES:** No hacen más que trabajar y no tienen tiempo para frivolidades; consideran perdido el tiempo pasado en la corte.
- **LOS PATRICIOS:** Estos Primogénitos están convencidos de que son los Vástagos más importantes de la ciudad y tienen una exagerada opinión de su estatus y poder. Pobre de aquél que les niegue respeto.
- **LA UNIÓN:** Al creerse representantes de todos aquellos Vástagos que no tienen voz en la corte, se alzan y hablan por el «Ancilla común».
- **EL COMITÉ ENCUBIERTO:** Estos Primogénitos no asisten a la corte y rara vez (si es que lo hacen alguna) se reúnen en persona. Son los Antiguos de la ciudad que aún están interesados en la política pero que sobre todo interactúan con el Príncipe y entre sí a través de correspondencia y representantes.

Ejemplos de Primogénitos vampíricos:

STEPHEN THUNDERHORSE: Mientras que algunos dominios tienen Príncipes o son liderados por Concejos de la Primogenitura, Providence trabaja con un quórum de Senadores, entre los que se encuentra Stephen Thunderhorse. Él representa a los directivos con nuevas fortunas de los Sangre Azul actuales y, hasta la fecha, ha servido bien a su Clan. A pesar de ser un Neonato de Decimotercera Generación, su influencia sobre Vástagos y ganado

«El Príncipe puede caer en una noche. Es la Primogenitura la que continuará.»

— CAPONE, PRIMOGÉNITO VENTRUE DE CHICAGO

le convierte en la clase de Ventrue que el Directorio del Clan quiere en su vanguardia. Abrazado en mitad de su treintena bajo pretextos falsos (su Sire pensaba que se dedicaba a lavar dinero, pero de hecho era un corredor de bolsa legítimamente competente), ya es conocido por sus modales energéticos y grandilocuentes en el senado estatal vampírico de Rhode Island. Muchos sospechan que llegará lejos.

MYLENE "PUCK" HAMELIN: No resulta sorprendente que los Ventrue ostenten tantos puestos de poder en estas noches, pero no todos ellos son líderes tradicionales. Esta Ancilla de Décima Generación es la Primogénita de Toronto, pero carece del aura y la gracia de sus compañeros de Clan. Es una dura y franca abogada retirada de ascendencia vietnamita-canadiense. Aún confraterniza sin pudor con el ganado, saliendo con mujeres mortales (a menudo, no para alimentarse), blasfema alegremente ante sus compañeros del Concejo cuando no está de acuerdo con ellos y da palizas a sus propios compañeros de Clan cuando se pasan de la raya. Algunos creen que la llaman "Puck" por su aspecto sobrenatural. Pronto aprenden que se debe a que tiene la sutileza y finura de un *puck* de hockey sobre hielo. A pesar de esto, Hamelin es popular en su dominio. Siempre promueve los intereses de su Clan y no tolera la disensión de los Anarquistas.

El Ancilla libre conocido como **IVAN KUTKHA** es una de las adiciones más recientes al Concejo de la Primogenitura de Nueva York. El Concejo es relativamente nuevo y mayor que el de muchas otras ciudades, ya que allí la comunidad vampírica es casi tan diversa como la del ganado. Aparte de los representantes de los principales Clanes de la Camarilla, también incluye miembros de los Clanes Independientes, un Brujah leal, así como un Neonato de Decimotercera Generación que representa a los Sangre Débil anónimos del dominio. Y a Ivan, por supuesto. Cuando se ofreció por primera vez como Primogénito, fue recibido con sospechas por la mayor parte del Concejo, pero sus vínculos con la comunidad rusa de Little Odessa le han convertido en una incorporación indispensable. Estar en términos amistosos con la mafia facilita encubrir muchas rupturas de la Mascarada. Para la mayoría de neoyorkinos, hacerle la pelota a un Caitiff turbio ciertamente lo vale.

Látigo de Clan

A veces un Primogénito decide designar a un segundo al mando. El Látigo de Clan tiene la tarea de recoger las opiniones de diversos miembros del Clan o la facción y servir como ejecutor y consejero del Primogénito.

Ejemplo de Látigo de Clan vampírico:

JASHAN "CHUCHERÍAS" STANFIELD: Ancilla Sangre

Débil de ascendencia africana y nativa americana de Baltimore. Sirve como Látigo de Clan de lo que queda de los Brujah en la Camarilla. Cuando no está apoyando a su Primogénito, controla la industria del juego ilegal en la ciudad, y el Príncipe le ha dado el derecho de matar a cualquier mortal o encerrar a cualquier Vástago al que pille llevando a cabo una operación de juego sin su permiso. Su mayor debilidad es su gusto personal por las apuestas; su nombre aparece en los registros de prestación de toda la Costa Este, ya que rara vez rechaza una apuesta si cree que puede ganar.

El Sheriff

Pretoriano, Azote, Inspector, Ejecutor

El Sheriff asegura que se cumplan las Tradiciones y los decretos del Príncipe, caza a quienes los violan y les castiga de forma justa. En el caso de violaciones menores o de enemigos conocidos de la Camarilla, el Sheriff suele estar autorizado para actuar tanto como juez y como carcelero-ejecutor, pero cuando se cometen grandes ofensas, entrega al acusado a la corte para que sea juzgado.

Los Sheriffs han de ser cazadores e investigadores superlativos. Hay muchas formas de hacer el trabajo, pero los mejores Sheriffs son calculadores, agudos y despiadados. Tras el resurgimiento de la Revuelta Anarquista y con la importancia añadida de mantener la Mascarada, nuestros Sheriffs deben vigilar cualquier signo de insurgencia, sin miedo a golpear cuando la encuentren.

En los dominios mayores, el Sheriff y el Senescal pueden compartir el puesto de jefe de Inteligencia, repartiéndose la información y los rumores de potenciales traidores. Un dominio en el que los dos trabajen juntos podrá derribar rápidamente a cualquiera que

*¿Crees que siento placer cazando a delincuentes y malhechores?
 ¿Crees que disfruto cortándoles la cabeza según la tradición,
 colocando los cráneos en picas fuera del Elíseo para que todos vean
 qué les pasa a los subversores? Bien, pues tienes razón. Deberían
 haberlo pensado antes de romper nuestras leyes.*

– HERMANA JANE, SHERIFF DE COPENHAGUE



difunda mentiras sobre nuestra orden o trate de iniciar una revuelta de cualquier tipo.

Deberes del Sheriff:

- Proteger la ciudad de sí misma.
- Localizar y castigar delincuentes.

Ejemplos de Sheriffs vampíricos:

JOSEFINE ADELBRANT: Vieja policía de Gotemburgo que descubrió demasiado sobre los Cainitas mientras trabajaba en las calles de la ciudad y huyó. Una manada

Anarquista a la que había estado investigando la persiguió hasta Estocolmo, sólo para enfrentarse con una coterie de perros guardianes de la Camarilla que los vigilaba. El líder de esa coterie la protegió durante un tiempo y luego la Abrazó en 1985, para luego convertirse en Sheriff (o “Brandvakt”) de la ciudad. Josefina fue su leal Chiquilla hasta que él pereció en un fuego provocado por Anarquistas a los que disgustaban sus métodos, y ella apenas escapó con no-vida. Desde entonces ha ocupado el puesto de Sheriff que ostentaba él. Astuta y fiera combatiente, no tolera a los mentirosos, los criminales ni los charlatanes Anarquistas.

NICK KILPATRICK: Neonato de Duodécima Generación. Trabajó como agente de fianzas en el negocio familiar antes de ser Abrazado en 1944 por su hermano Arthur (ahora desaparecido). Kilpatrick sirve como Sheriff de Cincinnati, protegiendo la ciudad contra todo tipo de caos y juego sucio. Adora su trabajo y es conocido por su entusiasmo por castigar cualquier forma de transgresión, sin esperar siempre a que el Príncipe transmita su juicio antes de hacerlo. Cómo hábil criminal, a pesar de su “trabajo de día” como Sheriff de la corte, aún usa de forma ocasional sus capacidades para reventar cajas fuertes y abrir alguna cámara acorazada. Proclive a tener brotes de depresión, a veces tiene tendencias suicidas y se siente profundamente avergonzado de su adicción a alimentarse de adictos al crack y otros drogadictos para obtener su dosis. Su extensa familia es su principal debilidad. Trata de ocultarlos lo mejor que puede, pero Fianzas Kilpatrick es una compañía bien conocida y en una ocasión su abuela fue secuestrada por una banda Anarquista. Aunque no recuperó viva a su yaya, la banda desapareció por completo sin dejar rastro.

El Heraldo

*Susurrador, Arpía, las Noticias, Embajador,
Voz del Príncipe*

El Heraldo actúa como la voz del Príncipe, proclama decretos a los súbditos vampíricos y porta los mensajes de los otros gobernantes. En esta época, en la que debemos temer el uso de la tecnología, muchos Heraldos aún están bien conectados fuera de sus dominios y siempre encuentran nuevas formas de comunicarse y

«Mi parte favorita de mis deberes es declarar una Caza de Sangre. Ver el ávido fuego de la justicia brillar en los ojos de Vástagos sedientos de entretenimiento y cómo no pierden detalle de cada una de mis palabras. Ser Heraldo es una responsabilidad magnífica.»

– KRYSTYNA “PAVO REAL”, HERALDO TOREADOR DE VARSOVIA

nos ofrecen una forma de contactar a nuestros parientes a pesar de los peligros. En los Elíseos, suele haber un Heraldo relatando historias de actividad vampírica, celebrando nuestras victorias y compartiendo las noticias de enemigos y aliados en territorios lejanos.

En algunos dominios, no hay tal Heraldo, pero inevitablemente ciertos individuos que resultan ser lo bastante inspiradores o carismáticos se ganan la confianza y atención de muchos, y el control sobre el estatus y la verdad que los sigue. Quienes los aprecian les pueden dar el título de “las Noticias”. Otros, recordando a Virgilio, susurran sobre las insaciables Arpias.

Una tarea importante en cualquier dominio es mantener el registro de la prestación, el sistema de favores intercambiados, ofrecidos, ganados y cobrados. El Heraldo responsable de esto se conoce como Canciller.

Prestación

El sistema de prestación reemplaza los sentimientos de aislamiento y Ansia con algo por lo que luchar, con favores y recompensas que pueden ganarse. La belleza del sistema radica en su simplicidad. Cada vez que un Vástago pide ayuda a otro públicamente, el Canciller lo registra diligentemente. De esta forma, los favores se convierten en préstamos que hay que pagar, inversiones en el futuro. Devolverlos es un asunto de honor y quienes se niegan se ven cazados y despreciados.

Deberes de los Heraldos:

- Anunciar los decretos del Príncipe.
- Mantener los registros de la prestación.

Ejemplos de Heraldos vampíricos:

KRYSTYNA “PAVO REAL” KOWALSKI: Celebrada y querida Heraldo de Varsovia. Desde que fue Abrazada en 1910 ha revolucionado la ciudad para los Vástagos, marcando el camino a la hora de cultivar la cada vez más vibrante vida nocturna y desarrollando un sistema de intercambio de información que beneficia al dominio. Desde su refugio en el Opera Club, actúa como centro neurálgico de noticias y rumores, y cualquiera que quiere influir en los nuevos relatos que entusiasmarán a los Vástagos de la ciudad y los arrojarán a vertiginosas intrigas acude a ella. La posición de Kowalski

podría meterla en problemas fácilmente, pero ella conoce las reglas del juego. Sus tramas son lo bastante serias para mantener la vida nocturna interesante sin amenazar nunca al propio dominio. A los Vástagos de Varsovia se les dice que amen y adoren a su Heraldo, quien siempre lleva un decadente *look* de vivos colores y tejidos, reflejando su actitud desenfadada hacia el mundo.

ARKADY "EL CENSO" VOGEL: Vogel, un Gangrel de Duodécima Generación del dominio de Belgrado, ha morado en las sombras de los asuntos vampíricos de la ciudad durante siglos, rara vez interactuando con otros vampiros. Su preferencia, como antiguo escriba de la fortaleza de Belgrado, es mantenerse fuera del camino de todo el mundo y tomar copiosas notas de todo lo que ve y cada objetivo que desea Cazar. Es, a su manera, un consumado biógrafo. Sólo cuando el Movimiento Anarquista resurgió en los últimos años y su Clan abandonó la Camarilla, se levantó y dijo no. Desprecia el caos y el peligro de los Anarquistas y ansía la estabilidad de la Camarilla. Con eso en mente, ofreció al Príncipe sus servicios como Heraldo de la ciudad, al conocer las obras de Vástagos locales y lejanos. Como resultado, es uno de los Heraldos más viejos de Europa. El pequeño y nervudo Gangrel desprecia el apodo "Arpía" y se rumorea que le guarda rencor a todo el que se atreve a usarlo para denominarlo.

Cabeza de la Fe

En tiempos de conflicto, la Estirpe y la Grey acuden a la fe en busca de confort y guía. La de Cabeza de la Fe es una posición ancestral que recientemente ha vuelto a estar en boga en ciertos dominios. El título abarca una desconcertante cantidad de consejeros en asuntos del alma, desde predicadores cristianos que recuerdan a los Vástagos del dominio su humanidad o ilustrados Haqimitas que aconsejan al Príncipe en asuntos de diplomacia cultural a cultores de Matusalenes que tratan de enseñar el respeto por los ancestros. Algunos son intolerantes fanáticos que buscan erradicar la herejía, otros representan a una amplia congregación de creyentes que buscan significado desde dentro del tradicionalmente seglar gobierno de la noche.

La Cabeza tiene un nivel de poder variable, de oficial de rituales cortesanos en los que nadie cree mucho a ser capaz de invalidar al Príncipe en asuntos de fe y perdón. Algunas Cabezas son incluso consultadas en asuntos de interpretación de las Tradiciones. Normalmente, la Cabeza es designada por el Príncipe, pero también puede ser un predicador popular elevado al poder por su congregación. La fe de una Cabeza poderosa suele convertirse en la religión oficial del dominio.

Desde que el retorcido sacerdocio del Sabbat ha abandonado la mayoría de las ciudades, la fe, los títulos religiosos y la adoración han pasado a estar más aceptados en la Camarilla, pero incluso ahora pocos se atreven a usar la corrompida nomenclatura católica de Obispo, Cardenal, Priscus y Templario. Incluso la Iglesia de Caín prefiere usar títulos islámicos u ortodoxos y protestantes, con denominaciones como Imán, Ulema, Archimandrita, Predicador, Hierodiácono o Protopresbítero. Cuando la Cabeza representa al culto de un Matusalén u otra fe únicamente vampírica, sus títulos y los de sus subordinados son extraídos, por supuesto, de las tradiciones de ese Culto de Sangre concreto.

Ejemplos de Cabezas vampíricas:

DOYLE "ASÍS" FINCHER: Católico devoto, hijo de inmigrantes irlandeses, a temprana edad se convirtió en carnicero en los infames mataderos del Chicago de principios del siglo XX. Era extremadamente hábil en su trabajo, pero muy asocial con sus compañeros humanos, y sólo se sentía cómodo matando animales, a quienes era capaz de calmar y despachar sin dolor, suplicando a san Francisco. Su eficiencia inspiró a Inyanga, la Primogénita Gangrel de Chicago, a contratarlo como su "rastreador y carnicero", poniéndolo

«Esta noche te enseñaremos a comulgar con tu alma, tu Sangre, tu Bestia, y a comprender en qué puedes convertirte si decides intentarlo.»

– DANIEL ANDERSON, CONSUNCIÓNISTA DE DÉCIMA (ANTES UNDÉCIMA) GENERACIÓN

a prueba en varias expediciones y travesías. Quedó tan satisfecha con su desempeño que lo Abrazó. Igual que su Sire, Doyle siempre ha preferido alimentarse de animales, asegurando sentir una conexión espiritual con ellos, que experimenta como un momento de comunión con su santo patrón. Ésta es una de las razones por las que sirve como Cabeza de la Fe del actual Príncipe de Milwaukee. Fincher posee un gran corral en el South Side y, usando varias ambulancias como transporte, vende una amplia variedad de sangre animal a otros Vástagos. Durante diversos conflictos en Milwaukee, ha llegado a ser conocido por proporcionar santuario a todo tipo de Vástagos en el subsótano de su factoría, incluyendo Anarquistas y otros marginados.

CILLIAN KYBER: Un Neonato tremadamente carismático y bienhablado. Aunque ¿qué esperarías de un Toreador? Este Vástago de Duodécima Generación no tiene un gran impacto en el escenario mundial, pero es prácticamente una celebridad en sus selectos círculos. Su más reciente invención ha sido autoproclamarse nodista de Belfast. Cómo llegó a apropiarse de una copia del *Libro de Nod* y de fragmentos del *Diario de la Jyhad* son sus secretos mejor guardados, pero es asombrosamente convincente cuando, con una sonrisa y un guiño, declara que puede determinar exactamente en qué parte del mundo está enterrado cada Antediluviano y por dónde deambula actualmente Caín. Dice incluso que se ha encontrado personalmente con el Padre Oscuro. Aunque la mayoría de Vástagos experimentados considera a Kyber un enorme mentiroso, los Neonatos más jóvenes de su dominio aceptan con entusiasmo cada una de sus palabras.

La Sombra

La Sombra es el consejero formal de una coterie, asignado por el Príncipe para pastorearla a través del campo de minas de la sociedad vampírica. La Sombra no lidera la coterie ni tiene habilidad especial para

castigar o disciplinar a sus miembros. Suele ser un Vástago mucho mayor con saber o talentos únicos y digno de guiar a los jóvenes o bien alguien que ha enfurecido al Príncipe pero no puede ser castigado abiertamente y en su lugar recibe una desagradecida tarea. Una Sombra inteligente cría a su coterie para que sea un equipo de aliados leales y útiles; pero no importa si es el Príncipe o la Sombra quien da el primer golpe siempre que la Camarilla gane.

Ejemplos de Sombras vampíricas:

LEA "CHICA GOLCONDA" SUÁREZ: Vástago de Undécima Generación, fue Abrazada en 1864. Se dice que una vez tuvo un devoto marido y cuatro hijos, todos ellos ahora muertos por razones desconocidas. Lea nunca abandonó la fe católica, aunque la ha modificado un poco. Es proclive a predicar a otros Vástagos cuando menos lo quieren. Es bien sabido que ha convertido al sacerdote de su parroquia en un Ghoul y que gobierna la congregación como un ángel iracundo; usa a sus feligreses como ojos y oídos en la ciudad. Ahora sirve como Sombra de una coterie conocida como los Ángeles Vengadores. Operan desde la casa parroquial y suelen ir vestidos como sacerdotes y monjas.

Una de las principales creencias de Suárez es que vivir cien años sin sucumbir al Frenesi es el paso clave en la senda a la Golconda. En sólo unos meses, alcanzará todo un siglo sin que su Bestia haya tomado ni una vez el control y está loca de expectación, ya que, cuando el día llegue, espera resultados inmediatos de su largo esfuerzo.

YURI "KOSCHEY" KOSTYUSHEV: Afirma ser un primo distante de los Romanov de Rusia. Fue Abrazado en 1916 por un Nosferatu que conoció mientras asistía a uno de los fastuosos y carnales banquetes de Grigori Rasputín. Es altanero, arrogante, autoritario y un firme creyente de atacar antes de que te ataquen. En la actualidad es la Sombra de una banda de moteros y coterie llamada Cosacos. Recluta personalmente a sus miembros de entre Vástagos jóvenes con alguna clase

*«Apagad las linternas.
Es hora de que vuestros
ojos se acostumbren a la
oscuridad.»*

— MARTHA, MADRE DE LOS
PERDIDOS, SOMBRA DE MUCHOS

de Vínculo de Sangre con verdaderos cosacos rusos. La coterie a veces colabora con la banda aliada de motores mortales, los Lobos Nocturnos, para llevar a cabo misiones para Yuri.

El Guardián del Elíseo

Todos los cansados noctámbulos antes o después se ven atraídos por el Elíseo. El Elíseo ofrece descanso y olvido momentáneo para nuestras pesadas cargas. Puro regocijo en un sendero oscuro. Un lugar para la contemplación y para socializar entre nosotros. Esto es lo que protege el Guardián.

El Guardián del Elíseo, designado por el Príncipe y a menudo un aliado cercano de los Heraldos, tiene la tarea de ser anfitrión de ceremonias y reuniones sociales y de mantener un santuario donde no quiepa ninguna disputa. Compartimos algunos Elíseos con el ganado, en los que debe mantenerse la Mascarada. Otros son lugares de alta seguridad y sólo para Vástagos, donde somos libres de retirarnos las máscaras y vestir el rostro que queramos.

En cualquier Elíseo de la Camarilla, el Guardián acogerá sólo a quienes ya estén permitidos en la ciudad, por mandato del Príncipe. Los miembros de Clanes Anarquistas sólo son admitidos en las raras ocasiones en las que han renunciado a su Secta y jurado alianza a la Camarilla. Dado que los Sangre Débil no están protegidos por nuestras leyes, su seguridad en los Elíseos es como la del ganado.

Ejemplos de Guardianes vampíricos:

MICHEL "CAMP-VAMP" HOULE: Ha sido Guardián del Elíseo desde 1986, así como anfitrión y todo un dandi en el Revival Burlesque and Queens Club de Toronto, que se considera, junto con todo el bloque urbano que los rodea, Elíseo. Houle, un verdadero

empresario y maestro de ceremonias del caos, es y siempre será un artista. Su nombre artístico es “la Escandalosa Reina Camp-Vamp de la Purpurina” y es famoso por sus ostentosos y teatrales espectáculos nocturnos en los que deliberadamente rompe con las ideas tradicionales de lo que se considera buen gusto. A pesar de su eterno buen humor y sus modales de coqueteo, tiene muchos enemigos, ya que es implacable a la hora de imponer la paz en el Elíseo, que es por lo que quizás no ha dejado su establecimiento en casi veinte años.

DELIA DAWES: Es conocida como “el Seguro” porque, sin ella, el dominio explotaría. Esta Retoño psicóloga y ávida discotequera nació en los ochenta y fue Abrazada en la ciudad inglesa de Bath hace un año. De ninguna forma el destino de un dominio debería ser responsabilidad de alguien tan joven. Y aun así, Dawes

pronto se percató de que había sido Abrazada en una ciudad a punto de caer en una guerra civil. En su primera noche en el Elíseo descubrió que los Tremere planeaban un golpe contra el Príncipe, su Sire Grajilla. También se dio cuenta de que los Ventrue y los Toreador mandarían a sus Ghouls a quemarlos en sus refugios si lo llevaban a cabo. Estando a solas con su Sire, ella misma lo mató por impulso. Con el golpe neutralizado antes de que empezara, Dawes comenzó inmediatamente una campaña de distracción. Creyendo que lo que los

Vástagos ansiaban era entretenimiento, se obsesionó con proveérselo y ahora organiza mascaradas, *raves*, *tours* históricos por la ciudad y cualquier otra cosa que puedan querer. Cree que, si falla, Bath colapsará. Aunque es una joven hermosa, suele parecer estresada, con el pelo desaliñado, la ropa de la noche anterior y una mirada ansiosa. No le gusta alimentarse mientras en el dominio hay otros aún hambrientos.

«Es un gran honor ser el anfitrión de mi Príncipe y su corte. Cada noche me inspiro para satisfacer a mis compañeros cortesanos y a mediar en conflictos y debates. No hay mayor halago que saber que me confían este rol.»

– GYÖRGY KOVÁCS, PACIFICADOR TREMERE (TRADICIONALISTA) DE BUDAPEST

Elíseos célebres de todo el mundo:

Las fiestas organizadas en **END OF THE LINE** son oscuras y hedonistas. Es difícil entrar en ellas y aún más salir. Algo en ellas hace que pierdas el sentido del tiempo. Es delicioso. End of the Line, que según los últimos rumores ha tomado un edificio costero abandonado a las afueras de Helsinki, va allí donde la multitud está ávida de entregarse al sentir el ritmo. El boca a boca se extiende desde el KitKatClub en Berlín a Bassiani en Tiflis, asegurándose de que, aunque los mortales no sepan qué ocurre aquí, quieran ser parte de ello. Fluir con la música se parece mucho a tener pulso, y la conducta vampírica se oculta mediante una estudiada ignorancia, el código de los clubes de todo el mundo: métete en tus asuntos.

Hacemos lo que queremos siempre que la fiesta sólo dure una noche cada vez.

THE ART HOLE es una galería vanguardista en Queens (Nueva York), y la menciono porque nunca te encontrarás más perdido entre visuales que en este Elíseo de nombre estúpido. De hecho, está dirigido por una Antigua del Clan Brujah, o eso me han dicho, aunque nunca he conocido a la escurridiza señora Weise. Quizás la Llamada la convocó. En cualquier caso, su galería sigue abierta y muestra algunas de las obras más vibrantes y atrevidas



de esta era. Principalmente de gente como tú y yo, aunque creo que ahora mismo está exponiendo una serie de Fábio Magalhães. Una alternativa tranquila para los Vástagos más contemplativos, si quieras llamarlo así.

Como sugiere la leyenda, **EL LABERINTO** se encuentra en la isla de Creta. Propiedad desde hace mucho de los Toreador y Nosferatu locales, se dice que fue uno de los primeros Elíseos jamás construidos específicamente para nuestros propósitos. No puedo certificar si alguna vez ha contenido al minotauro, pero su diseño imposible garantiza confidencialidad. El Laberinto es un lugar donde se extienden las sombras y pueden intercambiarse y guardarse secretos. Es el punto de encuentro preferido de quienes disfrutan de la oscuridad, pero un aviso: es fácil perderse en las salas llenas de curiosidades y atracciones atentamente seleccionadas para cautivar al visitante. Su viejo Guardián atenderá todos los deseos, expresados en voz alta o no, mientras estés en su interior, pero se mostrará notoriamente indiferente una vez salgas por la puerta, horas después de lo planeado y con el sol a punto de alzarse en el horizonte.

PONTE CITY es una torre de Johannesburgo y la inspiración tras la Itinerante Fiesta en Casa, que tiene lugar cuándo y dónde el Guardián del Elíseo se hace con una propiedad residencial y la declara terreno sagrado. Esta clase de fiesta es cada vez más popular en esta era, en la que solemos preferir mantenernos en el interior en lugar de arriesgarnos a los espacios

abiertos. Puede tener lugar en el refugio del propio Guardián, en el de otro Vástago o en la casa de un mortal después de que a éste se le haya lavado el cerebro, Vinculado con Sangre o dejado inconsciente para así poder invadir su hogar. Los Guardianes que organizan estos eventos rara vez dejan testigos que puedan relatar lo ocurrido y siempre cambian la localización antes del siguiente evento. La única excepción es Ponte City, donde poco a poco los Vástagos de la torre han ido dejando a todos los residentes mortales secos.

LA CATEDRAL DE TRÉVERIS, en Alemania, es una de las iglesias más antiguas aún en pie en Europa, y me han contado que la infame Ventruel Ilsa Reinegger construyó un refugio bajo ella. Historia aparte, la genuina sensación de respeto y camaradería entre quienes asisten a ella, los pacíficos sermones y el coro despiertan algo en mi corazón marchito. Todo dispuesto por los Guardianes sin

que la ignorante congregación lo encuentre menos sagrado. En las noches vacías, resulta reconfortante poner en orden tus pensamientos allí, pero la sangre es escasa a menos que entre algún vagabundo a causa del frío.

El **CONGRESO NACIONAL** de Brasil está perfectamente adecuado para la Camarilla. La inmensa estructura está diseñada principalmente para la negociación política, y su vigilancia está claramente bajo el control de los Toreador. He perdido la cuenta del número de encuentros de Vástagos que han tenido lugar en las narices del gobierno brasileño, pero lo maravilloso es que podrían tener lugar veinte a la vez y nunca lo sabríamos, ya que el edificio es grande y se encuentra apartado. Los Ventruel aprecian especialmente este tipo de Elíseo, ya que reunirse en tal lugar garantiza que podrán darse debates y alcanzarse soluciones sin violencia ■





El Elíseo es tu lugar para brillar. Tu campo de batalla, el escenario de tus mayores alegrías y tus más mordaces pesares. Serás destrozado y humillado, expulsado entre lágrimas. Te enzarzarás en estratagemas tan sutiles que tus enemigos nunca se darán cuenta de que tú estabas tras sus infortunios.

Para mí, el Elíseo siempre ha sido el corazón de la Camarilla. Mi entorno más natural.

Hay un aspecto del Elíseo que siempre he encontrado tremadamente divertido. En la mayoría de las ciudades, los Elíseos están libres de violencia. No está permitido que nos asaltemos físicamente unos a otros y, a veces, que siquiera usemos los Poderes de nuestra Sangre. Una restricción inteligente, sin duda. Pero ¿hace del Elíseo un lugar pacífico, un lugar para la diplomacia donde alcanzar un terreno común? Creo que no. Las restricciones al daño abierto sólo significan que podemos poner en juego tramas mucho más graves.

¡Confío en que empieces a entender por qué me gusta tanto!

Sea lo que sea lo que planees, no debe notarse. Si deseas dañar a alguien, no vayas directamente en su contra. En su lugar, ten por objetivo sus recursos, amigos, seres queridos, familia mortal. Entonces, ofréceles hacer las paces con ellos y ayudarlos contra este misterioso asaltante. Incrimina a otro enemigo por los hechos o, mejor aún, a uno de tus aliados, sólo para embrollar la trama aún más. Si ejecutas un movimiento como éste de la forma adecuada, te encontrarás sosteniendo la mano de tu enemigo mientras llora por la familia que ha perdido.

A veces, lo dejo ahí.

La sabiduría popular del Elíseo dice que se ataca a los poderosos en busca de beneficios y a los débiles por diversión. Esto es lo que hacen muchos, y parecen disfrutar, así que no diré que es algo que no debas hacer. Personalmente, siempre he encontrado antideportivo destruir a los vulnerables. Es demasiado fácil, y a mí me gustan los desafíos. Hay verdadera emoción en humillar a alguien mucho más poderoso que tú y zafarse de las consecuencias.

Los Vástagos más poderosos se las dan de ancianos y sabios, pero la mayoría siguen siendo susceptibles a la adulación mundanal. Tienen egos como el resto de nosotros y, si creen ser inmunes a la manipulación, caen presa incluso con más facilidad. Es más, considera a veces asumir el riesgo de llevarles la contraria. Para la mayoría de Antiguos, que alguien hable en su contra es un suceso excepcional. Se rodean de sicofantes que prestan atención a cada una de sus palabras, así que encontrarán emocionante a un joven rebelde. Por supuesto, esto también puede hacer que te maten.

Para convencer realmente a la gente de tu sinceridad, debes actuar con el corazón antes de traicionarlos. Imaginemos que un rival ha destruido tu oportunidad de alcanzar tu sueño de convertirte en Guardián del Elíseo. ¿Puedes abordarlo, coquetear, disculparte por tu petulancia y confesarle que siempre lo has admirado? ¿Puedes mirarlo a los ojos y decirle que lo amas y hacerlo en serio?

Un aviso sobre esta clase de planes de venganza con carga emocional: si quieres que sean creíbles, tienes que permitirte sentir. Si lo haces, puedes descubrir que tus objetivos originales cambian. Esto me ha pasado incontables veces. Recuerdo una en que una joven Neonata, apenas una niña, sedujo a un amante en el que estaba trabajando en aquel momento. Estaba furiosa. ¡Ninguna niña iba a ganarme! Acudí a ella, le hablé muy suavemente y, antes de darme cuenta, tenía una aventura con ella. Dejé de preocuparme por mi plan de venganza original porque estaba disfrutando muchísimo.

¿Por qué tantos Vástagos parecen superficiales, obsesionados con la apariencia hasta un punto vergonzoso? La respuesta es sencilla: por protección. Si tus iguales creen que tu principal preocupación es mostrar un descarado estilo nuevo cada temporada en el Elíseo, no investigarán sobre tu amante mortal, tu Chiquillo secreto o tu compromiso con la fe católica. Cada vez que la gente del Elíseo descubre que te preocupas por algo, tienes una nueva debilidad y ellos sabrán dónde golpear.

El truco es mostrar sólo lo que quieras que vean.



La ciudad

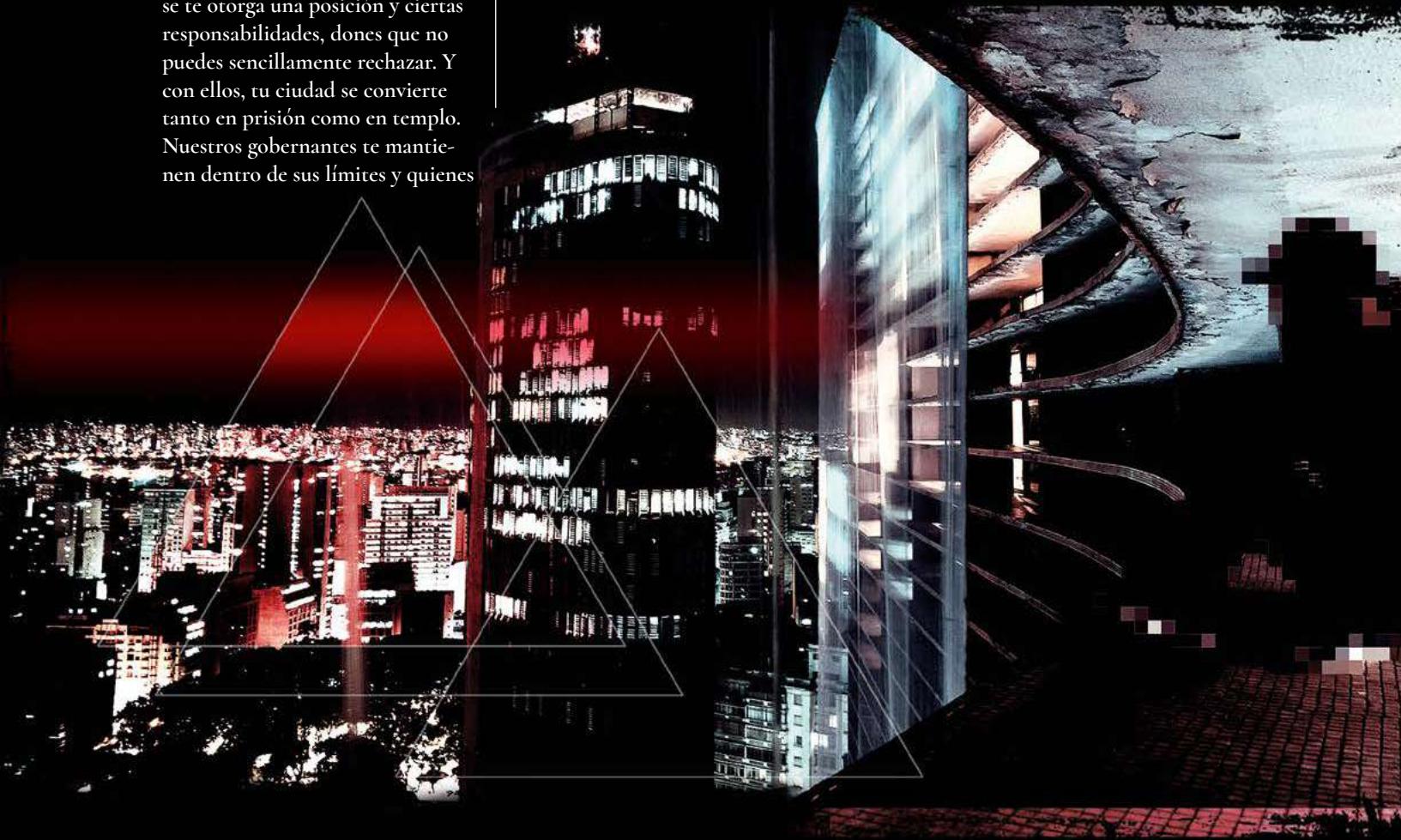
Aunque la Sangre amplía tus posibilidades al añadir habilidades y conexiones que nunca habrías imaginado a tu alcance cuando eras mortal, también te limita. Una vez la tienes, una vez has aparecido en los radares de los muertos secretos, no hay escapatoria salvo la definitiva. Un gran poder conlleva un gran interés en a qué te dedicas, y si piensas que sólo te vigila la Segunda Inquisición, estás equivocado.

La Camarilla ha feudalizado la parte nocturna del mundo, como se manifiesta en cada una de sus ciudades y las de sus aliados. Al ser creado en sus filas (nuestras filas), se te otorga una posición y ciertas responsabilidades, dones que no puedes sencillamente rechazar. Y con ellos, tu ciudad se convierte tanto en prisión como en templo. Nuestros gobernantes te mantienen dentro de sus límites y quienes

te destruirían si te marchases te fuerzan a quedarte en ella. En otras palabras, la ciudad de tu segundo nacimiento te tragará antes de que puedes dar tus primeros pasos como un nuevo ser. En estas páginas que he reunido leerás testimonios de Vástagos que han viajado por todo el mundo. Pero ellos son privilegiados que han visto pasar siglos. La mayoría de nosotros nunca logra marcharse.

Tu ciudad es tu mundo, así que deberías aprender sus costumbres y límites. Desde la política local, quiénes gobiernan abiertamente y

en secreto entre los vivos así como entre los muertos, a las entradas y salidas y quiénes las guardan. Si lo que se alza entre tú y tu escapatoria es una húmeda senda a través de territorio Nosferatu, es mejor que te mantengas en buenos términos con las Ratas de Alcantarilla. Aprende qué sistemas están pinchados por la SI u otros mortales (que la policía te persiga por asesinato puede ser tan destructivo como que te vigilen agentes del conglomerado gubernamental mundial). Asegúrate de ganarte algunos favores bien posicionados de los miembros más



influyentes de la ciudad y familiarizarte con los dominios locales, a quién pertenecen y qué reglas imponen en sus tierras.

Se te concederá un dominio para ti o al menos el derecho a tener un refugio y Cazar dentro de otro. Todo depende de la consideración que tenga el Príncipe por ti y por tu coterie, de quién sea tu Sire y de qué zonas de la ciudad estén actualmente disponibles y en necesidad de protección. No deberías entrar en el dominio de otro sin permiso ni deberías Cazar fuera del tuyo, a menos que se te conceda el derecho específicamente. Créeme.

La diferencia entre un dominio y el siguiente se reduce principalmente a la calidad de la Caza en él. El Coto, el barrio rojo y las barriadas pueden ser los territorios de Caza más seguros (resulta fácil alimentarse de los despreocupados, los desesperados y los sin papeles), mientras que Cazar en barrios residenciales, bases militares y comunidades muy religiosas es muy arriesgado o no hay bastantes objetivos de los que alimentarse en ellos. Impresiona al Príncipe y puede que te dé acceso a residencias universitarias y el infinito suministro de marionetas de sangre anónimas autodescartables también conocidas como estudiantes de intercambio. Convírtete en una molestia y te arriesgarás a suplicar por tu dosis de sangre sin envenenar.

Zonas libres Anarquistas

La Camarilla presenta una fachada de tolerancia cero al Movimiento Anarquista, pero en realidad la Secta preferiría tener a los Anarquistas tranquilos pero a distancia en lugar de luchando por

el control. En muchos dominios urbanos que recientemente han ostentado una amplia población Anarquista, nuestros gobernantes han designado partes de la ciudad para uso exclusivo Anarquista. Se nos prohíbe ir allí, pero estas zonas libres tienden a situarse en las zonas menos hospitalarias de la ciudad en las que no seríamos bien recibidos en ningún caso.

Creo que la esperanza es que en un par de décadas se abandonarán las zonas libres Anarquistas, ya sea porque los rebeldes se rindan y se unan a nuestro bando o se marchen a otra parte con mejores condiciones.

Embajadas de la Camarilla

De forma semejante a las zonas libres Anarquistas, la Camarilla posee lo que se estila como embajadas en algunos dominios Anarquistas, Ashirra e incluso Laibon. Imagino que los Vástagos asignados a estos territorios varían entre conservadores ultraliberales y chaqueteros a punto de cambiar de bando, mientras los diplomáticos fulminan con la mirada a sus vecinos al tiempo que planean su caída o llevan a cabo alianzas excesivamente íntimas con los nativos. En cualquier caso, nuestros líderes afirman que el Círculo Interior considera importante tener representantes de nuestra Secta en casi todas las ciudades vampíricas, para que así puedan al menos alejar la Mascarada, puede que incluso efectuar cambios en la política y la filosofía. Aún son noches tempranas, pero en los dominios en disputa, los embajadores tienen cierta influencia, o eso me han dicho.

La influencia de la Torre de Marfil no es fácil de resistir.

Naturalmente, no todos los Vástagos quieren este respetado rol de enviado asignado por los Justicar. Las embajadas pueden existir por el bien general, pero son una excusa perfecta para enviar a la competencia problemática a dominios hostiles.

Los territorios salvajes

La cultura de las ciudades en posesión de la Camarilla puede ser estricta, pero no tener alojamiento es estar bajo una amenaza constante. Más allá de los muros de la ciudad y de la protección de la corte, el peligro aumenta en gran medida. Ya sea derribado por los peligros ambientales, con el sol como mayor enemigo, o por simple mala suerte en forma de una avería o accidente, alejarse de nuestros refugios durante demasiado tiempo puede resultar fatal. Viajar en avión, tren o barco siempre conlleva el riesgo de retrasos, pero en estas noches, los controles fronterizos estrictos, las MirasX, las alertas terroristas y los ciudadanos preocupados que buscan actividades sospechosas hacen que el riesgo de disparar la alarma del operativo de la SI más cercano sea sobrecogedoramente grande.

Y si la SI no te atrapa ni el sol encuentra tu solitaria y desprotegida piel, aún pueden aguardarte otras amenazas demasiado grandes para enfrentarte a ellas solo. Aúllan a la luna o pintan su rostro con Vitae en honor a Caín, el primer fratricida. Estoy seguro de que la lista no acaba ahí. Si he aprendido algo de todo esto es que siempre hay alguien, o algo, peor.

– LEO, NEONATO CHIQUILLO DE ADDISON PAYNE

Ciudades importantes en el Mundo de Tinieblas en la actualidad

Alepo

Era la canción constante en mi cabeza lo que me atrajo aquí. No exactamente a Alepo, pero cerca...

Es sólo que hay mucha sangre, latiendo en la gente, corriendo por las calles, salpicando las paredes. La huelo allí donde voy.

Sólo espero que esas explosiones no hayan hecho pedazos el refugio de mi coterie. Ahora estoy solo, condenado a devorar los espantosos restos como un animal.

Podría ser peor.

Esta canción aún me llama, hacia el interior de la tierra que hay ante mí. Los Vástagos de aquí se ocultan de los recién llegados.

Temen lo que viene. Creo que somos responsables del terror en su rostro. Su gobernante es un tirano, sus supuestos libertadores apenas son mejores, pero somos nosotros los que llevamos a cabo esta ola de carnicería por la ciudad.

¿Sabes? Vi a algunos de los lugareños reunir al ganado en torno a ellos como huérfanos en torno a una niñera. Dijeron: «Os protegeremos con nuestros dones». Pensé que quizás eran mejor que yo, que nosotros.

Pero no, somos monstruos de principio a fin. Ningún vampiro tarda mucho en ver a un rebaño como un rebaño. Nadie está a salvo aquí. Mortales, Vástagos, las cosas

en el suelo aguardando nuestros colmillos... Nadie está a salvo.

– GHOSH, ANTIGUO DE TRÍPOLI, ANTIGUO MIEMBRO DEL CONCEJO DE LA PRIMOGENITURA

Berlín

Berlín guarda muchas lecciones para nuestra Secta. Durante largo tiempo fue conocida como una ciudad dividida. Los dos Príncipes, uno en el este y otro en el oeste, luchaban por el control contra el telón de fondo de la Guerra Fría. El Muro de Berlín cayó, pero la guerra civil de la Camarilla sólo se intensificó.



De hecho, nos centramos tanto en nuestras luchas de poder que estábamos ciegos a lo que realmente pasaba en las calles. No estoy señalando a nadie. Yo estaba tan ciego como el resto. Quería ser Príncipe y aguardé a que otros limpiaran el terreno de juego para así poder hacer mi movimiento.

Siempre supimos que había Anarquistas en la ciudad, pero realmente no nos importaba. Los Príncipes creían que eran irrelevantes, útiles como cruel y efímero entretenimiento durante una aburrida noche en el Elíseo. No éramos conscientes de la influencia que Berlín tenía en el mundo mortal y del poder que un sueño podría tener sobre un vampiro recién Abrazado.

Si te convertías en uno de la Sangre en algún claustrofóbico y sofocante pueblecito y tenías que tratar de sobrevivir bajo el tirano local, soñabas con Friedrichshain, sus fiestas, clubes de fetichismo, cualquier cosa que quisieras. Muchos vampiros jóvenes escaparon y vinieron aquí, y nadie en la Camarilla se preocupó mucho de mantener un registro. Después de todo, ¿cómo podría un Anarquista llegar a afectar a las magníficas luchas políticas de los Ancianos?

El último Príncipe de Berlín murió en la calle, destrozado por una furiosa muchedumbre de Anarquistas.

Es algo que da que pensar si crees que la Camarilla es eterna o que los jóvenes e inocentes Vástagos del Movimiento Anarquista no suponen una amenaza real. Berlín era uno de los grandes baluartes del corazón de la Camarilla, hasta que dejó de serlo.

El Berlín de hoy en día aún se sacude a causa de la violencia de la Revolución Anarquista. El poder está en manos de distintas bandas, como Liberación Roja y la Banda Stirner. La superpoblación vampírica significa que la Mascarada peligra más que en la mayoría de lugares, pero al menos los lugartenidos están acostumbrados a ver gente extraña en las calles.

Berlín es la ciudad perfecta siquieres ir a alguna parte donde las reglas son cambiantes, donde un joven vampiro puede dejar huella. Estate avisado: nadie te debe nada y no hay Príncipe que te proteja.

Una última cosa. Sé lo que estás pensando. ¿Cómo sobrevivi? ¿Cómo puede existir aún una Capilla Tremere tras toda esta rabia?

Yo hice algo que los Príncipes nunca podrían haber hecho. Tuve la humildad para entender que la revolución no podría detenerse y antepuse a mi Clan a tratar de mantener a la Camarilla en el poder. Puedes juzgarme por ello, pero viví para ver otra noche. Y aún estoy aquí, en Berlín.

— MAXWELL LDESCU, REGENTE TREMERE DE BERLÍN Y LÍDER DEL REMANENTE DE LA CAMARILLA EN LA CIUDAD

Bruselas

He oido que los Vástagos llaman a Bruselas la Ciudad de los Holgazanes, y no como un cumplido. Hay mucho poder en Bruselas. Es uno de los centros de la Unión Europea y la OTAN. Siquieres influir en la política mortal, es el lugar indicado.

Sin embargo, desde el punto de vista de los Antiguos de la Camarilla,

Bruselas es un pueblo que se convirtió en ciudad hace poco, apenas hace dos siglos, cuando nació la nación de Bélgica. La ven como una brillante metrópolis moderna erigida a imagen y semejanza del nuevo sistema de poder político global. Les gusta mandar a sus Chiquillos aquí para que aprendan cómo influir sobre los mortales y sacarles provecho a sus políticas. La idea es que, tras un par de décadas en Bruselas, el Chiquillo de un Justicar o un Príncipe tenga la experiencia necesaria para comenzar a trabajar para su Sire.

El único problema aquí es que los Chiquillos tienden a ser imbéciles excesivamente privilegiados, malcriados y arrogantes. Puede que no empezasen así, pero vivir demasiado cerca del poder de sus Sires les hace así. Estos holgazanes no pasan el tiempo en Bruselas trabajando con políticos, sino que se van de fiesta, follan, Cazan, toman drogas y se enzarzan en extrañas encillas unos con otros mientras los Ghouls como yo hacemos el verdadero trabajo.

El Príncipe de Bruselas es un Nosferatu llamado Nikolaus Vermuelen, un Ancilla demasiado joven como para hacer frente a la Progenie de las figuras más poderosas de la Camarilla. Aun así, tiene talento para no estar cerca cuando surgen los problemas. Los holgazanes son asesinados, pero el Príncipe vive.

Para la Camarilla, la verdadera importancia de Bruselas está en la labor de los miembros de *lobbies* consagrados, como yo mismo, que nos aseguramos de que los intereses de la Camarilla estén representados en la política de la Unión Europea.

Mientras los holgazanes inventan nuevas crueidades con las que divertirse y los residentes vampíricos nativos de la ciudad tratan de aguantar lo mejor que pueden, nosotros esgrimimos el immenseo poder financiero de la Camarilla para que sirva a los intereses políticos de los no-muertos.

Lo más interesante es que la mayoría del tiempo nadie se preocupa realmente de comprobar qué estamos haciendo.

– HENRIK KORHONEN, SIervo Y SOCIO DE LA FIRMA DE LOBBYING WRIGHT+MOREAU STRATEGIES, CONTROLADA POR LA CAMARILLA

Budapest

Ha pasado algún tiempo desde mi última visita a Buda, o más bien a Pest, pero te aseguro que vale la pena el viaje.

Pocos dominios tienen una historia tan vibrante como éste y que se transmita tan abiertamente. Incluso los relatos de Vástagos peleando por el control de la ciudad, que largo tiempo permaneció bajo dominio Ventrue con iconos caídos como Bulscu y Rikard, se comparten entre los historiadores mortales que no conocen la verdad de lo que comentan. Los cuerpos yacen tranquilos bajo los adoquines o bajo el Danubio, aguardando el momento de despertar y combatir una vez más. Piensa en la rica Sangre en esas venas inmóviles.

Ay, que divago. ¿Qué hay allí ahora? Oportunidad. Es un dominio que los Brujos adorarían reclamar, pero deben enfrentar la resistencia del Clan de las Bestias y sus aliados Nosferatu. Sí, las divisiones

de Secta se distorsionan aquí. Los Demonios supusieron una vez una amenaza en esta región, pero ahora parecen ausentes en gran medida. Valdría la pena investigarlo.

Así que, sí, oportunidad. Mientras los Clanes luchan por el reino, otros nos movemos para canalizar el poder de la Vitae asentada en su dominio. Budapest es un glorioso tesoro de conocimiento aguardando a ser descubierto. Apostaría que los descubrimientos que pudiéramos hacer podrían suponer la desgracia de los Príncipes más viejos de Europa occidental una vez sus ancestrales pactos fuesen revelados.

– CONDE JOCALO, TRAFICANTE DE INFORMACIÓN DEL MINISTERIO

Chicago

Sé lo que estás pensando. Es tu clase de ciudad, ¿verdad? Chicago es distinta de lo que solía ser, amigo mío. Estábamos plagados de Anarquistas y Camarilla, dándonos de palos por el Coto, por el territorio, por nada, joder. Aun así, eso templaba las noches. Viejas mierdas de gánsteres, correr y disparar, prenderles fuego a refugios. Incluso Capone estaba aquí. Éramos el ejemplo, ¿sabes? Ventrue, Tremere y Toreador en lo alto, Brujah, Nosferatu y Gangrel en lo bajo, y Malkavian... Eh... Quién sabe con ellos, ¿verdad? En cualquier caso, los dominios que nos rodeaban tomaban nota.

Las cosas han cambiado. Desde que la Camarilla se apretó el cinturón, apretujamos a los Anarquistas en agujeros como Gary, Naperville y Joliet, y la ciudad siguió siendo

nuestra. Puramente Camarilla. Honrando la ley y la tradición en cada calle. Con las cosas en orden.

Hemos cambiado esta ciudad, hemos hecho Chicago grande de nuevo, ¿me entiendes? Hemos drenado el pantano y nos ha dejado brillando como perlas. En la actualidad, si te invitan a Chicago para conocer al Príncipe, te llevan al Elíseo con la Primogenitura o te dan permiso para tener siquiera un pie cuadrado de territorio en Skokie, deberías estar jodidamente agradecido.

Esto es la tierra prometida, amigo mío.

– BRET STRYKER, ARPÍA DE CHICAGO

Constantinopla

Los mortales la llaman Estambul, pero nosotros aún llamamos a la Ciudad del Sueño Constantinopla, en honor a Miguel, nuestro salvador, nuestro soñador, nuestra esperanza hasta esta noche. Fue la última ciudad en la que todos los Clanes se unieron, aunaron fuerzas y se dedicaron a encontrar una forma de existir sin el tormento y la servidumbre a la Bestia. Fue glorioso. Miguel marcó el camino. La Trinidad, de la que él era parte, consistía en él, el trascendente Dracon y el arquitecto Antonius. Construyeron grandes cosas. Nos llevaron a nuevas cimas. Incluso tras su destrucción y Letargo, los Vástagos de Constantinopla lucharon por alcanzarlas una vez más.

Ha sido un largo camino. Pocos dominios han sobrevivido a tanta conmoción como el nuestro. Los líderes ascienden y caen.

Las filosofías se aprenden, aplican y descartan. Los recién llegados son bienvenidos y los Antiguos desterrados, luego se da el poder a los Antiguos y los recién llegados son recibidos con sospecha.

No podemos evitarlo. El Sueño fue un concepto maravilloso que experimentar como vampiro. Fue un momento en el que los mortales se entregaban voluntariamente, donde la culpa era una pesadilla olvidada y la Jyhad sencillamente se detuvo. Ansiamos regresar a ese momento. Lo necesitamos.

Ahora hay una nueva Trinidad, la Camarilla y la Ashirra abandonan Constantinopla para permitir su gobierno. Miguel despierta de nuevo en María. El Dracon toma una nueva forma. El tercero... El tercero...

Constantinopla será un faro para todos los Vástagos. Ven, responde a

nuestra llamada. Aprende de nuestros sueños y déjales cambiar tu naturaleza.

- AZRA, GUARDIÁN DEL ELÍSEO

Dubái

¿Cuál es la diferencia entre las necesidades del vampiro y las de los multimillonarios? En Dubái, ninguna. Ambos quieren un patio de juego privado, mantener a la gente bajo control y construir monumentos sin sentido a su propia vanidad. Éste es un lugar donde el orgullo de algunos mortales excede la ambición de la mayoría de Antiguos Cainitas.

Dubái es posiblemente el dominio más restrictivo de la Ashirra en todo el mundo. El Clan dominante es el Ventrue, conocido localmente como el Hijazi, que ha

estado íntimamente relacionado con la familia gobernante durante décadas. Ayudaron al jeque a construir la ciudad en los sesenta y han mantenido estrechos lazos durante décadas. De hecho, mediante nuestras conexiones mortales, su mano está en todo Emiratos. Dicen que hasta el Ministro de la Felicidad es un Ghoul.

Los únicos Cainitas que realmente permanecen en Dubái como residentes permanentes son miembros de el Hijazi. Todos los demás deben notificar su llegada. Si sus asuntos se consideran legítimos, pueden recibir permiso para permanecer un período determinado de tiempo. A algunos se les permite quedarse en la ciudad unas cuantas noches o semanas. Otros pueden permanecer años, incluso décadas. Al final, todos tendrán que marcharse. Y sólo el Hijazi



tiene permitido engendrar Progenie. Si cualquier otro Cainita quiere crear un Chiquillo, es libre de Abrazar en otra ciudad. Lo único que salva al represivo régimen de la ciudad es que las ejecuciones son extremadamente raras. Los infractores Cainitas suelen ser desterrados de la ciudad, desechados fuera de sus límites como desperdicios.

Desde el cambio de milenio, una cantidad significativa de Ashirra influyentes se han trasladado a la ciudad, aunque sólo sea temporalmente. En sus palacios, una inmensa riqueza les protege del escrutinio de la población mortal. Para ellos, Dubái es un lugar seguro aislado del caos de nuestro tiempo. Aunque no es que se lo merezcan.

— LEILA HAMIDI, DISIDENTE PALESTINA DE LA ASHIRRA

El Cairo

Otras ciudades afirman ser dominios de paz y prosperidad, pero pocas igualan a El Cairo. ¿Has estado allí alguna vez? Encontrarás más mortales que aquéllos con los que sabrías qué hacer, te codearás con diplomáticos de la Camarilla y la Ashirra por igual y terminarás con más baratijas y chucherías de las que podrías meter en la maleta.

Lo veo en sus caras. Cada vez que un forastero acude a El Cairo, queda pasmado por su brillo. Somos una joya, quizás la mayor de África. Y somos inexpugnables. Vemos la actividad que nos rodea, donde los fanáticos mortales detonan sus bombas y el Sabbat trata de controlar su locura, ¿y sabes qué hacemos? Nos reímos. El Cairo está por encima de tan banal comportamiento.

Sí, hemos perdido a muchos de nuestros Vástagos más fuertes a causa de esta Llamada, pero más llegarán. La Ashirra tiene ahora un gran interés en El Cairo, pero promete respetar su neutralidad como lugar de encuentro entre Sectas. Si Praga ostenta ese título para los Clanes, cosa que dudo, por cierto, nosotros nos consideramos el lugar donde cualquiera puede compartir el pan, sin importar sus inclinaciones filosóficas.

¿Me preocupa el aumento de actividad Cainita por todo el norte de África y el Levante? No. Estoy seguro de que, cuando todo esté dicho y hecho, el murmullo de la sangre en esta ciudad enfriará el temperamento de cualquier Bestia. Es imposible estar furioso aquí cuando puedes beber hasta saciarle y que nunca te descubran por ello.

Nosotros los egipcios estamos acostumbrados a las adversidades y hemos tenido nuestra ración de sangre derramada en las calles en nombre de esta causa o aquel líder. Aun así, nuestra cultura sobrevive y nuestra resistencia crece. Cuando encontramos un cuerpo en las calles, nos encargamos y nos deshacemos de él, con toda la debida ceremonia y respeto. ¿Nos cuestionamos el sentido de la muerte? Rara vez. Demasiada gente muere como para perder el tiempo con la causa. En lo que nos centramos es en creer en la vida que ha tenido y en la postrera que experimentará el espíritu. Eso es suficiente. La muerte es sólo un momento de cambio entre la vida y el más allá, y para nosotros, una eternidad de contemplación, pues permaneceremos tanto tiempo como los monumentos que han observado esta tierra durante mi-

lenios. Adoramos a los muertos, lo sepamos o no. Pocas cosas nos diferencian cuando todos nosotros nos enfrentamos a la realidad de la muerte cada noche. Nuestra cultura, nuestra arquitectura y nuestra Vitae.

Todos los que acuden aquí deben hacer un sacrificio a los muertos. Es una transacción sencilla, pero una que mantiene a Anubis contento.

— MUKHTAR BEY, PRÍNCIPE CAITIFF DE EL CAIRO

Estocolmo

Decir que Estocolmo es una ciudad Helena no es del todo falso. La Camarilla de aquí tiene una fascinación casi Anarquista por el sistema político del ganado. Los dominantes Brujah y Ventre le han hincado el colmillo al moribundo ideal democrático-socialista del Folkhemmet (“el hogar del pueblo”) y ocultan sus accidentes como estadísticas en una amplia red de asilos de ancianos, centros de día y hospitales. El sueco típico confía en que el Estado cuide de él, y realmente lo hace. Se asegura de que se cuide hasta de su sangre. La docena más o menos de sanguijuelas libres y Anarquistas del área metropolitana llaman a los ligeramente más escasos pero más ancianos Vástagos de la Camarilla Gråstaten (“Estado Gris”) y ambos los temen y ridiculizan. El Estado Gris es igual de aislacionista y elitista como cualquier Príncipe occidental y su corte, pero aparenta ser una de las democracias no-muertas más refinadas del mundo. Y en cierto sentido lo es. Aunque no lo sepan, todos los suecos vivos eligen a sus amos no-muertos cuando

van a las urnas cada cuatro años. Esto significa que cada Ancilla y Antiguo del Estado Gris está ligado a uno de los principales partidos políticos de Suecia y se les permite usar cualquier medio que consideren oportuno para ayudar a su partido a obtener una posición en el gobierno. Los Vástagos ligados a los partidos ganadores obtienen asientos en el Urtima Riksdagen (“Concejo Inoportuno”) vampírico, que aún se reúne cada mes en una cámara subterránea bajo el parlamento.

El Heleno Gustav Sörennsson, de aspecto juvenil pero realmente anciano, y su concejo socialdemócrata se alterna con la Ventrue renacentista de noble cuna Christina y su alianza nacionalcapitalista, tradicionalmente representada por el partido conservador Moderaterna. Las últimas elecciones han sido hasta terroríficas y tenían el potencial de cambiarlo todo. Gustav ha desaparecido en Oriente (su voluntad se ve ahora representada por una coterie de jóvenes interinos que parecen odiar especialmente a los Sangre Débil) y Christina está apoyando a los nacionalistas populistas demócratas suecos, oponiéndose violentamente al reciente aumento de la influencia de la Ashirra y los Banu Haqim entre los libres de la región.

Los Anarquistas de Estocolmo están acostumbrados a medrar como marginados y nunca han sido parte de la Camarilla. Estas coterias y Autarcas vienen y van, su esperanza de no-vida se cuenta en décadas en lugar de en siglos. Los Otros, como a veces se llaman a sí mismos, se vinculan con la escena de fiestas ilegales y grupos pseudocriminales, con extrañas

congregaciones, mezquitas y colectivos de los suburbios o encuentran otros nichos donde el Estado Gris no pueda amenazarlos.

— ARVID OLOFSSON, ESCRITOR NOCTURNO PARA LA WEB OMNI

Jerusalén

A pesar de lo que te digan, empezó aquí cuando Le desenterramos.

Jerusalén es una ciudad de locura. ¿Has oído hablar de Vástagos que se exponen al sol, entran en edificios sagrados, echan espuma por la boca y declaran ser vampiros en público?

La más santa de las ciudades ha terminado por atraparnos, por meterse en nuestra cabeza y hacernos despertar.

Es todo locura. Ahora nos enfrentamos en campo abierto. Los que conservaron la cabeza se marcharon mientras pudieron. Otros volvieron atraídos por la fiesta.

Es como una de esas películas donde todos los personajes enloquecen en el espacio. Jerusalén es así. Estoy seguro de que un vampiro podría ganar mucho aquí: qué ciudad que controlar, qué gente a la que tener acceso, qué historia que saquear, qué Vitae que consumir... Pero ¿quedarse aquí y no enloquecer? Eso es sencillamente imposible.

Éste es el manantial del que brota la Sangre de Malkav. La bebimos e hicimos que el resto de la ciudad se arruinara.

Esto es el cielo. Abraza la locura y sé la Bestia que has de ser.

— MORDECHAI LASLO, RABINO DE LOS BAJ'T MAJNOON O MALKAVIAN, NOMINALMENTE ASHIRRA



Londres

La historia de Londres es larga y tortuosa, Chiquillo. Llevaría una vida mortal relatarla. Sin embargo, no estás aquí para oír el relato del Támesis, la arquitectura o el Gran Incendio, ni siquiera del Blitz y la reconstrucción, ¿verdad? Deseas saber sobre Mithras.

Durante muchos siglos, la ciudad fue sinónimo de Mithras, nuestro Príncipe, nuestro Dios-Emperador. Fue nuestra deidad y nuestro señor. Duro pero siempre justo. Lo serví durante la mayor parte de mi existencia hasta el momento en que decidió morir, y tras eso también.

Es un error decir que Londres era una ciudad de la Camarilla. Era una ciudad mitraica. Es sólo que Mithras del Clan Ventrue vio más uso en la Camarilla que en cualquier otra Secta. Otros Vástagos permanecieron ahí bajo su merced y quienes deseaban reclamar el poder entraron en su orden, o secta, si lo prefieres.

Londres fue uno de los dominios vampíricos más fuertes. Ya estuviese gobernado por Mithras, uno de sus Senescales, Anne Bowesley o Mithras de nuevo (tras su redespertar), fue el centro del poder europeo. La ciudad era un trono. Sobre él, Mithras tenía control absoluto sobre las islas británicas.

Esta Inquisición mortal se alzó recientemente y nos reímos de ella hasta que nuestro Príncipe dijo que era el momento de que nuestro culto levantase el campamento ya que se aproximaba un peligro imparable. Íbamos a dirigirnos a Edimburgo, donde todo estaba

dispuesto para continuar con nuestra adoración. Los cultores, incluido yo, nos dirigimos al norte. En cambio, el resto de Vástagos de Londres, cientos de ellos, la Reina Anne y también Mithras, se enfrentaron a la Inquisición cuando el ganado llevó a cabo una purga de la ciudad. Los Vástagos no tenían idea de qué estaba pasando. Aun así, en mi sueño diurno capté un atisbo del rostro de Mithras. Sonreía cuando llegó el fin. Ésta era la guerra y la muerte que quería.

Mithras era el Sol Invicto. Londres era su dominio invicto. Finalmente cayó ante un oponente digno, y cientos cayeron con él.

Continuamos su obra desde Escocia y nunca dejaremos de adorar su nombre y sus actos. Londres está vacía ahora. Ningún Vástago crea su refugio allí y ninguno lo hará por miedo a perturbar la tumba de Mithras. Algunos dicen que los Crepusculares son la excepción, pero esto sólo sirve para demostrar su contaminado estado; los verdaderos Vástagos que atraviesan la ciudad salen de ella aterrizados o no salen en absoluto.

— LORD ROGER DE CAMDEN, PATER DEL CULTO DE MITHRAS, SENESCAL DE LONDRES, PRÍNCIPE DE EDIMBURGO, ANTIGUO DEL LINAJE DE CAPPADOCIUS

Miami

Qué montón de mierda. Mis disculpas por mi falta de elocuencia al respecto, pero pocas ciudades me horrorizan más que ésta. Se la adueñó el Sabbat desde su fundación, y se nota. Hay demasiadas sombras aquí, demasiada carne,

demasiadas drogas, demasiado derramamiento de sangre innecesario... Me pierdo.

Es difícil inquietarme, pero Miami lo consigue. Los mortales lo ven como un paraíso soleado con cócteles en la playa desde las 8 de la mañana. Yo lo veo como lo que es. Cada Vástago que acude a Miami pierde algo. Su compasión, su conciencia o puede que sólo su humanidad. Sus ojos se amortecen, ven todo como bolsas que dejar secas y es incluso mejor cuando pueden añadir alguna droga de diseño en la mezcla.

Vine aquí investigando el Sistema Circulatorio. Creo que es aquí donde comenzó esta pequeña y extraña industria. Todo lo que he encontrado son cuerpos, pilas de cenizas y grabaciones de experimentos que desearía olvidar.

He matado más gente de la que puedo contar. Mataría a todos los Vástagos de esta ciudad si pudiera. Está podrida.

— FATIMA AL-FAQADI, VOZ Y HOJA DE LOS HIJOS DE HAIM CISMÁTICOS

París

A veces, la Camarilla es denominada Torre de Marfil, y si hay una ciudad en el mundo que representa esa Torre, es París. El viejo baluarte de la Camarilla solía estar definido por el triángulo de Londres, París y Berlín. Con la caída de Londres ante la Inquisición y de Berlín ante los Anarquistas, sólo nos queda París, pero la Ciudad de las Luces es tan fuerte como siempre.

París, fuerte y, en muchos sentidos, increíblemente represiva, es un mal lugar si eres Anarquista,

careces de Clan o siquiera eres un Vástago de la Camarilla sin buenas referencias. El Príncipe François Villon ha gobernado el dominio desde siempre. Sólo ha sido Príncipe oficialmente durante unos cuantos siglos, pero ha estado moviendo los hilos y su mano empolvada ha estado en toda la corte francesa, viva y no-muerta, desde mucho antes de que se hiciese con el trono. Ahora se siente tan cómodo en él que a veces le gusta que le llamen rey.

No importa lo que pase en el resto de la Secta, Villon sólo parece volverse más fuerte. Y con ello se vuelve más quisquilloso, más exigente. En estas noches acuden en busca de asilo tantos Vástagos provenientes de dominios que flaquean que hasta a un Antiguo se le podría enseñar la puerta si a Villon no le gusta su cara. Se podría decir que el antiguo régimen prerrevolucionario nunca terminó para los Vástagos. Es igual que con el Rey Sol, según cuenta Villon. Podrías pensar que la corte se ha vuelto muy degenerada, pero bajo esta corrupción se oculta verdadero poder. No puedes derrotarla siendo muy fuerte o viejo. En París es necesario ser interesante. Ser guapo te permitirá entrar, pero ser inteligente te mantendrá vivo.

- DAHLIA GAUDIN, HABILIDOSA COSTURERA, TOREADOR DE SANGRE DÉBIL Y AMANTE DEL PRÍNCIPE (ROI) VILLON DE PARÍS

Praga

Nuestra ciudad es el campo de batalla más importante de Europa en la actualidad. Demasiados ojos se

concentran en el vacío que es Londres o la decadencia de País. Otros miran al este temerosos, a Moscú con sus repicantes sables o Sebastopol con sus problemas actuales. Praga es algo más. Convertida en símbolo por la traición de Bell, es la zona cero de la Guerra de las Edades. Por todo el mundo, los libres se ven empoderados por este contundente golpe contra nuestra Secta. Pero aquí, donde ocurrió, aún aguantamos. Eso debería decirte algo sobre lo vacía que es su victoria. La Sangre aún corre por el Elíseo y el viejo Vasily duerme bajo los suelos del castillo de Praga, impertérrito ante el alboroto.

Si crees la propaganda, no puedes subestimarse lo que hemos logrado en Praga. No es un bastión Anarquista ni es una tiranía de la Camarilla. Praga es la ciudad de la neutralidad mediante la división. Un lugar que compartimos vigilantes. Nuestros Azotes de la Camarilla patrullan las calles del centro de la ciudad, manteniendo el orden y la estabilidad. Mientras, las afueras y el sur se han convertido en zonas libres Anarquistas. De esta forma contenemos cualquier agitación política, ya que los libres están ocupados extendiendo su propaganda internacional entre los activistas locales.

Todos los Vástagos son bienvenidos en Praga si conocen su lugar. Aquí tenemos nuestras propias tradiciones de hospitalidad, oculación y paz, y nuestros propios símbolos para marcar a nuestros líderes, nuestros enemigos y aquéllos de los que podemos alimentarnos libremente. La ciudad está en equilibrio, por ahora.

La verdad es que somos una ciudad neutral porque estamos

divididos entre dos extremos. Nuestro Príncipe está expandiendo activamente su colección de armas y ha estado fortificando los refugios de sus aliados. Sé lo que eso significa. Quizás empiece esta noche.

- KIRILL, PRIMOGÉNITO Y AZOTE DE PRAGA

Río de Janeiro

Si quieras pasar un buen rato, vienes a Río. Si quieras una comida fácil, vienes a Río. Si quieras vivir como si fuera tu última noche, ¡ven al jodido Río! Ven a Río si quieras toda una nueva experiencia, amigo mío. No me crees, ¿eh? Sólo mira la forma en que está dispuesta esta ciudad. Los Lasombra controlan los clubes, la buena vida, la escena turística, las playas. Los Toreador están en las favelas, las chabolas, apiñándose con los pordioseros en las calles. ¿No te resulta una locura? No has visto ni la mitad. Esta ciudad está marcada por la libertad, pero, créeme, tenemos reglas. Sólo que no son las reglas de la Camarilla de París o Chicago. Imagina que la Camarilla se follase al Sabbat, o no, que el Sabbat se follase a la Camarilla, ¿sí? Río es su bebé. Compartimos la sangre, nos lo pasamos bien y no nos importa una mierda lo que sucede fuera de la ciudad. ¡Aquí es donde la fiesta nunca termina!

Ah, otra cosa. No dejes los límites de la ciudad. En serio. Colócate en la playa de Copacabana, abrele la garganta a un turista, baila en el chorro de sangre..., lo que sea. Tan sólo no pierdas de vista las luces de la ciudad. Hay mierda muy jodida ahí fuera.

No el Sabbat o la Inquisición. Podrían ser Vástagos, pero no estoy seguro. Agarran a cualquiera que se sale del camino, amigo mío. Se cuelgan de los árboles y permanecen como cadáveres, esperando a que alguien como tú tropiece.

Límitate a pasártelo en grande en Río, ¡es todo lo que digo!

— “ACHISPADO” BARRETI,
CHARLATÁN MALKAVIAN

San Petersburgo

Durante muchísimo tiempo, el resto del mundo pensaba que San Petersburgo era un cementerio para Vástagos. Alguien iba contando relatos de que hombres del saco Nosferatu seguían limpiando la ciudad de los nuestros, así que todo el mundo nos dejó tranquilos. Incluso el Consejo Brujah de Moscú dejó la ciudad en paz, permitiendo que mi Sire la gobernase y que luego lo hiciera yo. Era una vida tan sencilla...

Pero ahora las puertas están abiertas. Es tiempo de cambiar, dicen. Nunca he sido muy partidario de la Camarilla. Pero bueno, tampoco he sido nunca muy Anarquista. Como suele decirse, me gustaría marchar a mi propio ritmo. Algunos me consideran simple... Eso no es bonito. Lo que me diferencia es que no me involucro en la mierda de otros dominios...

Ahora lee con atención: mantente fuera de mi jodida ciudad o te daré caza con mi ejército de Ratas de Alcantarilla y me daré un festín con la Sangre de tu frío y costoso corazón. En Petrogrado no hay lugar para ti. Ésta es la ciudad del zar. Es mi ciudad y seguirás mis normas.

Es todo un juego, ¿no ves? El aislamiento puede ser terrible. Puede hacer que uno salte. Por favor, ven a visitarnos. No somos muchos, pero hay mucho ganado.

— NIKOLAI, PRÍNCIPE VENTRUE DE SAN PETERSBURGO

Tokio

Estuve en Tokio recientemente para visitar al Regente de la ciudad y entregarle informes confidenciales sobre actividad post-Viena. Puedo decir honestamente que nunca había experimentado una quincena más intensa.

Aquí parece que todo el mundo es un turista. La vida en Tokio es... extraña. Creo que extraña es una valoración adecuada. Cometí el error de asumir que el dominio era como todo lo que había visto en televisión e Internet, pero es más que eso. Te revienta la cabeza por completo. Un vampiro puede sufrir vértigo en una ciudad como Tokio. Hay mucho calor, pero es un calor frío.

Me explicaré. Hice eso que hacen los turistas, quedarme quieta en la calle mientras la marea de japoneses fluye a tu alrededor. No sentí el Ansia ni una vez. Ni una. Es como si algo aquí la sometiese. No puedo explicarlo. Les pregunté a mis compañeros Tremere sobre ello y ni siquiera ellos tienen idea. Todo aquí está medido, es calculado y preciso. Me ponía tan de los nervios que me lancé dentro de una sala de pachinko (algunos estereotipos son reales) y terminé por sentir el latido de la vida de nuevo. Algún pobre y viejo desgraciado sintió mi confuso y desigual mordisco esa noche

mientras las bolas de metal se le caían de la mano...

Así que hay una fuerte presencia de la Camarilla en Tokio, pero no tengo ni idea de si informan al Círculo Interior o a los Justicar. Sé que en esta época se puede acceder a cualquier parte, pero Tokio y Japón en general dependen tanto de la tecnología que parecen totalmente aislados con la mirada de la Inquisición en nuestros *emails* y mensajes. Esto hace que la ciudad sea bastante autónoma. Aquí, los Vástagos se ordenan por niveles determinados por la edad y, una vez alcanzan cierto punto (creo que tres siglos de edad), se espera que se trasladen a Kioto. Todos salvo una lo han hecho sin causar problemas. La que se ha quedado es una desagradable Nosferatu costrosa y llena de cicatrices, y nadie quiere discutir con ella.

Si alguien está a cargo de este dominio es Mayumi Shibasaki. Técnicamente no gobierna, pero se asegura de que se mantenga el orden y los tributos fluyen corriente arriba. Es del Viejo Clan, o eso dice, pero no tiene problemas con los Tremere.

Como he dicho, Tokio es extraño. Recomiendo que todo el mundo lo pruebe, pero no te quedes atrapado allí. Casi todos los vampiros con los que me encontré parecían distantes o ausentes, como si algo dentro de ellos cabalgara sus cuerpos.

Probablemente no sea nada.

— LILLE HAAKE, MAGISTER TREMERE DE LA FACCIÓN DE LA CASA CARNA

Venecia

El Clan Hécata mantiene en secreto sus actividades venecianas estas noches. Mi contacto, una Lydia di Giovani, me dice que se debe a que desean evitar la atención de cazadores mortales, tan extendidos hoy en día. Aun así, dudo que su familia tenga muchas preocupaciones. Mis investigaciones sugieren que una buena parte de la *famiglia* tiene lazos con la Inquisición y

que se mantienen ocultos como cucarachas hasta que las peores hogueras se consuman.

Otro contacto me dice que los Hécata se han recluido para conspirar algún gran plan que tardará años en desarrollarse. Están abriendo algún portal bajo el Mausoleo (ese rascacielos imposible en cuyo mantenimiento invierten media fortuna debido a la capa de agua bajo él) y necesitan trabajar juntos para traer algo a través de él o para enviar algo de vuelta.

Lo que sí sé es esto: puedes visitar Venecia, puedes alimentarte allí e incluso puedes realizar allí

tus asambleas. Creo que el ataque al Círculo Interior de la Camarilla de hace años fue algo anormal y, aunque los rumores sostienen que los Brujah perdieron a su representante (no derramaré lágrimas a causa de su traición) y uno de los Nosferatu desapareció en algún lugar más allá del velo, siento que la ciudad es completamente segura. Diez años sin incidentes no está mal para nuestra gente y, en cualquier caso, si aguardas el tiempo suficiente, puede que seas capaz de informarme sobre qué está haciendo el Clan de la Muerte en las entrañas de la ciudad.

— KARL SCHREKT, ALTO PONTÍFICE DEL CLAN TREMERE, FACCIÓN TRADICIONALISTA



Viena

Durante mucho tiempo, Viena fue la sede del poder Tremere, un lugar que atraía a los Chiquillos del Clan pero que acogía a muy pocos otros. Los rumores decían que el propio Tremere dormía inquieto bajo la ciudad, controlando la mayoría de lo que sucedía en ella. De acuerdo al relato, en torno al cambio de milenario despertó y comenzó algún gran ritual o comunión. Yo no estaba allí, así que no puedo determinar la veracidad de esa afirmación, pero sin duda se sostiene con lo que ocurrió después.

La Capilla Principal fue atacada.

Según recuerdo, ésta fue la primera vez que encontramos evidencias de una nueva Inquisición organizada. De alguna forma, conocían nuestras debilidades y conocían el mayor secreto de los

Tremere: dónde encontrarlos, cuándo hacerlo y cómo destruir su principal bastión.

Las noticias informaron de explosiones por toda la ciudad, pero sería más justo llamarlos terremotos o desintegraciones. Nunca vi llamas en ninguna grabación, sólo edificios colapsando rápidamente. Y de un momento a otro, la Pirámide quedó disuelta, Tremere y su Concilio Interior supuestamente fueron convertidos en cenizas para siempre.

Ahora la ciudad carece de líderes. A los desconcertados Brujos les han prohibido sus Antiguos poner un pie en ella, la Inquisición mira en otras direcciones y los Anarquistas han comenzado a asentarse, estableciendo sus refugios en polvorrientas salas que fueron abandonadas con prisa hace una década.

Mi limitada comprensión sitúa la Capilla en el centro de alguna zona de cuarentena de la ONU,

lo que me dice que allí hay algo que vale la pena rescatar. Piensa en Viena como en el Vaticano de los vampiros. Tantos Brujos poderosos con refugios seguros, personal bien equipado y magia secreta escondida en cada grieta y cada rincón. Y sin realmente nadie que cuide ya de ella.

Lo que me molesta de cómo cayó Viena es la inconsistencia. Puedo creer que la Inquisición estuviese tras esto, aunque no me preguntes cómo lo hizo. Pero, y es un gran pero, ¿por qué sólo tuvieron por objetivo a los Tremere? ¿Y por qué luego subieron la apuesta en Londres al purgar a todas las manzanas podridas? Algo no encaja. Casi desearía que los Tremere fueran aún una unidad lo bastante sólida como para investigarlo todo.

— AMBRUS MAROPIS, HACKER, WEBMASTER Y ERUDITO TECNOLÓGICO





La Camarilla se fundó como un acuerdo entre siete grandes Clanes. Cinco de ellos permanecen en ella. En la última década, otra familia de la Sangre más, los Hijos de Haqim, ha demostrado ser digna de nuestra atención. Al tiempo que la unión entre Victoria Ash y Te-gyrius se ha sellado con sangre y mediante Sangre, y mientras las metafóricas sábanas nupciales aún están húmedas, nos preparamos para dar la bienvenida al Clan de la Caza.

Mientras que un Clan une a los Vástagos del mismo linaje por todo el mundo, su organización y legislación es casi totalmente local. Los edictos aplicables a toda la sociedad, como la exclusión de los Brujah de nuestra asamblea y la designación de los Justicar de Clan, son la excepción. Muchos Príncipes sancionan o aplican interpretaciones de las Tradiciones en base a los Clanes: "Ningún Toreador de mi ciudad puede Abrazar esta década" o "La Progenie de Malkav puede matar a cualquiera de fuera de su Clan que se alimente en la cárcel del condado de Los Ángeles".

Al ver a los Clanes como unidades sociales, naciones de los muertos o al menos como subculturas con valores y propensiones propios y compartidos, simplificamos la realidad. Al permitir que el Primogénito hable por todos los Vástagos de su linaje, ignoramos lo compleja que es realmente la estructura de cada Clan y cómo difiere de un dominio a otro. Aceptamos y reforzamos estas generalizaciones por una buena razón: funcionan. Traen orden. Si no tratases a los Clanes como entidades políticas con las que pueden hacerse contratos y acuerdos y crearse leyes en pos del control, estaríamos invitando al caos.

Al tratar a los Clanes como naciones, también seguimos el precedente de la Convención de Thorns. La estructura gobernante de nuestra sociedad, con Justicar, Primogénitos y demás puestos ostentados por representantes de nuestros Clanes, apoya a la coherencia de cada Clan dentro de nuestra Secta. Cuando decimos el Clan de la Rosa, nos referimos sólo a los Toreador que han prestado los juramentos que sostienen las Tradiciones y nuestra gloriosa unión, no a sus



hermanos caídos que se escabullen de la luz de nuestras Tradiciones.

Puedes argumentar que no todos los Ventrue son ambiciosos, orgullosos o ricos y que nuestra visión de los Clanes como grupos coherentes y organizados ignora los casos atípicos. Pero tal comentario es erróneo. Los individuos que se salen de los acuerdos hechos entre la Camarilla y los Antiguos de los Clanes no significan nada para nosotros.

Y antes de que pierdas el tiempo repitiendo las preocupaciones típicas de un Sangre Débil sin la más remota idea sobre que el sistema de Clanes nos fuerza a ser lo que no somos y esas tonterías modernas, recuerda que así es como siempre ha sido. La Sangre se impondrá. Tu familia, tu Clan, te define, no

importa lo único o individualista que creas ser. Y por eso construimos nuestra unión primero a partir de Clanes y luego de individuos.

Los Anarquistas están listos para derramar Sangre vampírica por defender la idea de que el Clan debería considerarse insignificante comparado con la convicción del individuo. Preguntar por el linaje o, aún peor, hacer una norma contra todo un Clan no es aceptable entre los libres. Defender esta estupidez es lo que les hace más débiles que nosotros. Los Brujah Anarquistas sólo son leales a los parientes que conocen, no a los Brujah del estado colindante o a una gran tradición de (dudosos) logros que datan de Cartago o más atrás. Su idealismo establece que “un bate es un bate”, pero todos

sabemos que eso es mentira. Comparativamente, la mayoría de Gangrel se burla ante la idea de ocultar su linaje, ya que son orgullosos y la forma en que su naturaleza bestial aflora mediante cambios físicos los expondría aunque lo intentasen.

Es comprensible que la abolición de políticas de Clan, leyes y la idea de una personalidad y unos defectos comunes sea un pensamiento atractivo, especialmente para los Neonatos Abrazados durante los últimos treinta años. El problema es que nuestra condición no es racional. La Sangre nos une a un nivel que ni siquiera los eruditos Heméticos más brillantes comprenden.

Mientras otros niegan lo que son o incluso luchan contra ello, nosotros damos a nuestros linajes estructura, propósito, liderazgo



y poder. Honramos la historia anterior a nosotros y nos esforzamos por trabajar al unísono con nuestros compañeros de Clan o al menos con respeto por ese pasado, defectos, rol en el mundo y metas que compartimos. Por ello somos superiores, realistas y pragmáticos.

Deja que quienes devaluarian la importancia de nuestros grandes Clanes rabien o riñan como quieran. Pronto se enfrentarán a la verdad de la Sangre en sí mismos, así como a la Muerte Definitiva a manos de sus más inteligentes compañeros de Clan leales a la Camarilla.

Loa tu Sangre. Respeta a tus Antiguos. Encarna el ideal de tu Clan y acepta tu lugar en la jerarquía de la noche.

¡Por la Torre y la gran unión de los Clanes!

La Sangre siempre se impone, supongo. Yo soy Toreador y, gracias al Abrazo, también lo eres tú. A veces me pregunto por la influencia de la Sangre en nuestro destino. Nuestro Clan es conocido por su refinamiento y su gusto. Somos los más hermosos, sensibles y glamurosos de toda la Estirpe.

No creo en la falsa modestia: me considero el epítome de todas esas cualidades. Pocos Toreador son ejemplos tan perfectos de nuestro Clan como yo.

Hubo un tiempo en el que me avergonzaba de mi vida mortal, pero hace mucho de eso. He dejado de preocuparme por tales cosas. Si me hubieras visto en mis días mortales, no creo que hubieras pensado que esa niña se convertiría en reina de la alta sociedad. Era la hija bastarda de la mujer de un tabernero. De joven me marché de casa para seguir a los ejércitos y follar soldados por un poco de pan. No creo que muchos Toreador fuesen capaces de ver refinamiento y glamour en un rápido coito en el barro.

Sobreviví. Medré. Hay un término moderno para lo que solía ser: trabajadora sexual. Hice la calle. Trabajé. Me creé y recreé según la situación lo requería. Tenía talento de camaleón, para ser como quienes me rodeaban o como ellos quisieran.

Mi Sire era un proxeneta llamado Maximilian. Comenzó a alimentarme con su Sangre hasta que me enganché. Le serví durante mucho tiempo y creo que olvidó que la adicción a la Sangre no siempre es lo mismo que el verdadero amor. Le salvé la vida y él me Abrazó. La segunda vez que estuve a punto de morir no pude ayudarle, así que en su lugar escapé con sus enemigos a América.

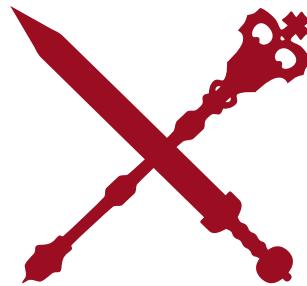
Abandoné Europa como la Chiquilla ilegítima de un proxeneta. Llegué a Nueva Ámsterdam como una aristócrata, una refinada e ingenua Toreador ávida de ver las maravillas del nuevo mundo.

¿Me convertí en la perfecta Toreador a propósito? ¿Conocía la imagen del Clan y busqué amoldarme a ella? ¿O sólo seguí mi instinto? ¿Fue mi voluntad o la voz de la Sangre? Ha pasado tanto tiempo que ya no lo recuerdo.

K
A







VENTRUE



Voy a serte sincera. Me alegra ser lo bastante mayor como para no tener que salir con un Ventrue de nuevo, a menos que sea alguien excepcional.

Los Ventrue parecen buenos compañeros si eres joven, inseguro y estás comenzando tu carrera en la Camarilla. Son poderosos, fiables, ricos. A muchos de ellos no les importa tener un elegante Toreador como mujer florero o marido objeto que organice fiestecillas para él.

No te juzgaré por elegir volverte adicto a la Sangre de un tirano autócrata. Es más seguro que muchas otras formas de ser uno de nosotros. Más fácil, al menos al principio.

Hay incluso un truco, si te interesa. Los Ventrue buscan que les proporciones algo interesante a sus vidas. Son tan tediosos que quieren sentir la oscura majestad de nuestra existencia a través de ti. Si quieres seducir a uno, no puedes ser aburrido. Sé caprichoso, temperamental, apasionado.

Que esté siempre alerta. Cada vez que haces que sienta algo (ansiedad, amor, celos, excitación), mantienes su interés. El problema es que no puedes hacer que siga así siempre. No creo que ni yo pudiera hacerlo. Una vez se aburren de ti, la naturaleza de vuestra aventura cambia. Te conviertes sólo en un sirviente más.

Xa



Los Ventrue en la sociedad vampírica

<LuJu ha añadido a FSav0>

LuJu: Discreción, ¿entendido?

FSav0: Claro como el agua.

Jackson: Bien. No necesitamos más mierda sobre la ciudad.

LuJu: Excelente. Necesitamos discutir nuestro rol en la sociedad.

Jackson: Seguimos estando en lo alto. Como siempre.

LuJu: Eso es lo que nos gustaría pensar, pero con las recientes deserciones e incorporaciones en nuestro club de campo, nuestra posición es precaria.

FSav0: Aunque estoy de acuerdo en que ahora los saudies rivalizan con nuestra posición, nadie confía en ellos. Saben cuántos somos. Siempre hemos nadado en los mares de la influencia. A veces manipulamos desde detrás del trono, mientras que otras tomamos la corona y el cetro. Allá donde estén las riendas del poder, tenemos al menos una mano firmemente situada en la correa. Desde que aplastamos a los B en C'tago hemos estado al cargo. Todo el mundo lo sabe.

Jackson: Se supone que tenemos los miembros más adinerados, aunque obviamente somos una sociedad de individuos con motivaciones e intereses propios. No nos prestamos recursos unos a otros, pero compramos influencia, silenciamos a nuestros oponentes, contratamos ayuda y vivimos nuestras opulentas vidas en nuestras suites en áticos y jets privados.

LuJu: Debemos considerar si esa opulencia es un riesgo. Si nos mantenemos firmes como los representantes del club de campo es porque identificamos las últimas tendencias y las emulamos con gran éxito.

La cuestión ha de ser si esto pone una diana en nuestra cabeza.

LuJu: Estamos al frente del club.

Jackson: Así son las cosas. Al menos lo estamos haciendo mejor que nuestros amigos vieneses o la basura bailarina.

FSav0: Conuerdo. Estamos al frente del club porque somos los únicos que pueden manejarlo. Nosotros no pedimos el poder. Es nuestro deber.

LuJu: Así que ¿ambos mantenéis que, pese a los eventos recientes, nuestra posición no ha cambiado? ¿Que aún somos reyes, que aún estamos obligados a gobernar y que aún seremos reconocidos como la imagen del club de campo?

Jackson: Lo prefiero sin duda a la ignominia Anarquista.

FSav0: Joder, ésa es una palabra clave. Salid. Marchaos de donde estáis ahora mismo.

<**Jackson se ha desconectado>**

<**LuJu se ha desconectado>**

<**FSav0 se ha desconectado>**

Los Ventrue en la sociedad mortal

Los Ventrue se consideran superiores a los Vástagos de los demás Clanes y reflejan esta opinión en la compañía mortal que tienen. Mientras que algunos vampiros se codearían cómodamente con el ganado en la calle, los Ventrue comparten un reservado en un club exclusivo, se reúnen con mortales en salas de juntas o directamente poseen a su ganado mediante esclavitud salarial o Vínculos de Sangre adaptándolos a sus necesidades. La mayoría de Ventrue tiene poco interés en forjar relaciones significativas con mortales humildes fuera de esos pocos individuos que realmente

significan algo para ellos. El tiempo es dinero. Los mortales con los que se asocian suelen compartir ese mismo sentimiento.

Los Ventrue entran en la sociedad mortal en posiciones de poder, controlando corporaciones abiertamente o como socios silenciosos, formando sociedades y clubes de membresía restringida e involucrándose en la política mortal tanto como se atrevan.

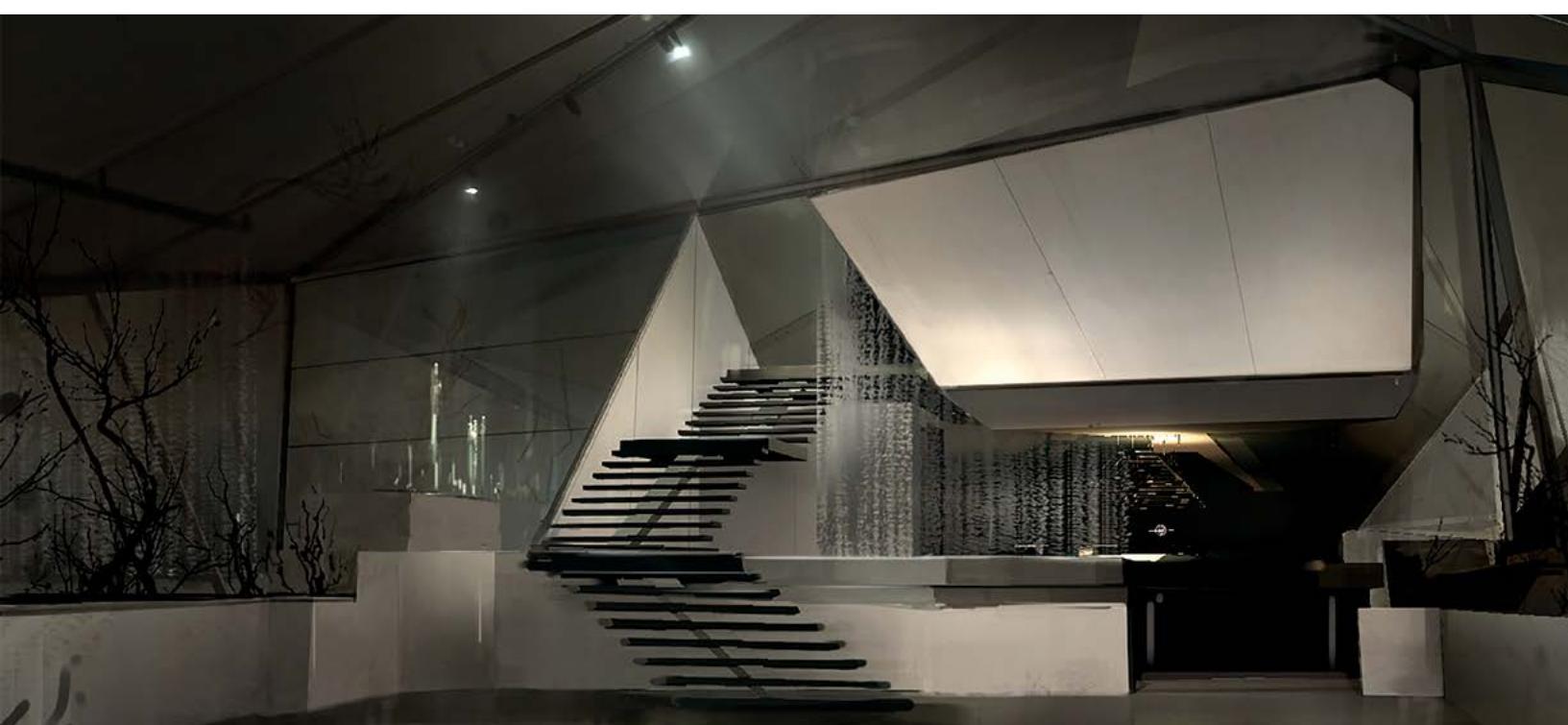
La moda de muchos Ventrue es cara y elegante. Tienden a los trajes o vestidos prácticos y que manifiesten su posición, siempre algo de firma o creado a medida por un sastre en nómina. Menos inclinados a la aburrida formalidad, se sienten más atraídos a vestir como los maridos y esposas de políticos populares, atrayendo y manteniendo la atención de quien los ve. Su vestimenta permanecerá inmaculada (de forma obsesiva),

adornada con un broche, alfiler de corbata o anillo grabado que denote hechos o títulos a otros Ventrue. Saben que los demás Vástagos los ven como el Clan de los Reyes, así que suelen mantener numerosos sirvientes mortales para asegurarse de que ni un solo pelo se salga de su sitio, que no aparezcan arrugas y que siempre haya disponible una muda en caso de un vergonzoso derramamiento de sangre.

Pecados de los Ventrue

Al aún sin nombre Chiquillo de Fiorenza Savona:

Enhorabuena por encontrar esta segunda carta. La necesitarás si has de demostrar ser digno del Directorio alguna noche.





Ya habrás determinado que alguna sangre sabe a vómito y ceniza en nuestra boca. Los Ventrue tenemos gustos increíblemente particulares. No nos conformamos con nada salvo las mejores cosechas. Y aun así, esas cosechas diferirán de un Sangre Azul a otro.

Resulta evidente en estas noches de creciente escrutinio que nuestra "restricción" o "preferencia" es más difícil de satisfacer sin atraer la mirada de mortales interesados. Por ello, muchos de nosotros nos rodeamos ahora por el rebaño del que nos alimentamos (si alguna vez te cuestionas por qué uno de nuestros infames corredores de bolsa o banqueros de inversión pasa muchas horas cada noche en un comedor social, te aseguro que no es por caridad) o hacemos tratos con grupos como Sistema Circulatorio para que nos procuren los recipientes que necesitamos.

En realidad, la última opción es la más civilizada. Mejor que te entreguen en casa tu recipiente favorito que tener que Cazar entre gente vulgar y alimañas.

Ten cuidado y no des al Sistema demasiada información. Cometieron ese error en Chicago cuando surgió el servicio y ahora todo el mundo conoce su estilo de alimentación. Mi recomendación es pedir el surtido de recipientes que quieras y rodearlos con ganado semejante pero no idéntico. Siempre sabrás de cuáles beber y siempre podrás donar el resto a tus asociados y subordinados.

- S. B.

Propiedad del Sistema Circulatorio

El Clan Ventrue se encuentra entre nuestros mejores clientes. Su restrictivo paladar les impide beber ciertos tipos de sangre, con restricciones que suelen variar de Vástago a Vástago, aunque dichas restricciones (preferencias, como los clientes Ventrue suelen decir) pueden transmitirse de Sire a Chiquillo. Ver a continuación un ejemplo de restricciones de alimentación del dominio de Chicago:

- **H. BALLARD:** Miembros de su propia familia.
- **CAPONE:** Mujeres nacidas en Italia.
- **Z. FORGE:** Hombres dormidos.
- **F. GAUGHAN:** Hombres nacidos en Italia.

- **HURRICANE:** Desconocida. Posiblemente un único mortal.
- **K. JACKSON:** Miembros de bandas mortales.
- **L. MATTHEWS:** Individuos con drogas alucinógenas en su torrente sanguíneo.
- **E. NEALLY:** Adictos al opio o la heroína.
- **J. PETERSON:** Periodistas mortales.
- **J. SCHUMPETER:** Víctimas de agresiones físicas recientes (¿una semana?).
- **SOVEREIGN:** Empleados mortales del sector financiero.
- **WASHINGTON:** Mortales en la ducha.
- **E. YORK:** Mortales de ojos azules.

Como puede verse en este informe bien documentado, las restricciones alimentarias abarcan múltiples espectros. Sexo, lugar de nacimiento, empleo, situación, apariencia y calidad de la sangre son algunos de los sectores que hemos de examinar.

Resultan de interés las restricciones alimentarias que parecen creadas. Se dice que F. Gaughan, recientemente de vuelta a la sociedad, sólo se alimenta de hombres italianos debido a que aborrece a su Sire, A. Capone. Se sospecha que E. Neally fue un adicto en sus días como mortal y que E. York sólo salía con hombres de ojos azules (de acuerdo con evidencias anecdoticas).

Los Ventrue son conocidos por hacer lo que sea por la sangre que necesitan, por la simple razón de que, sin ella, mueren. Si deseas comprobar la capacidad de un Ventrue para pecar, agita uno de sus recipientes favoritos fuera de su alcance. Muchos Ventrue, como H. Ballard y A. Capone, son conocidos por su avaricia y orgullo. Ambos guardan más recipientes de lo requerido y ambos se oponen a que esos mismos recipientes reciban daño de una fuente externa. En ese mismo sentido, puedes imaginar que un Ventrue se comportará con increíble virtud si le conseguimos lo que necesita. F. Gaughan se sacrificó y cayó en Letargo por el bien de su rebaño.

Con todo esto en mente, ten por seguro que los Ventrue son nuestro mejor mercado. Tiéntalos, con cuidado, pero satisfácelos.





Toreador



Muchos Toreador creen que para ser realmente comprendido tus amantes deben ser del Clan. Si quieres belleza y refinamiento, ¿por qué buscar en otra parte?

Puede que estén en lo cierto.

Aun así, yo prefiero tener mis escapadas románticas fuera de nuestro propio Clan. Dios sabe que a todos nos ha pasado alguna vez el enamorarnos de un mortal, haberlo Abrazado y que luego todo se desmorone, porque siempre lo hace. El romance dentro del Clan siempre me ha resultado una extensión de eso, un poquito demasiado incestuoso para mi gusto.

Esto no significa que no haya amado a otras Divas, por supuesto. Después de todo, mi primer amante vampírico fue mi Sire. Y encontrarás que nuestro Clan está lleno de chicas bonitas y chicos guapos Abrazados porque uno de nuestros compañeros decidió que se sentía atraído por algo encantador en ellos. Si buscas, tú también serás capaz de verlo. Al menos durante un instante.



Los Toreador en la sociedad vampírica

Los Toreador son predominantemente miembros de la Camarilla y le dirán con orgullo a cualquier Vástago que pregunte que son los responsables de su formación. De acuerdo con los estudiosos Arikelitas, fue Rafael de Corazón, miembro de su Clan, quien sugirió el nombre de la Secta, las Tradiciones y la jerarquía de cada dominio. La Secta sirve al Clan, ya que le permite mezclarse con la humanidad y depredarla sin la vulgaridad de tener que mostrarse como un monstruo. Para la mayoría de Toreador, los Anarquistas son cretinos groseros con prioridades erradas, y los vampiros de cualquier otro grupo son lo que pasa cuando llevas el exceso demasiado lejos.

Los Toreador ocupan un lugar importante en los dominios, su dedo en el pulso mortal les permite mantener el Elíseo actualizado y poner al día a otros Vástagos al respecto de costumbres y cambios socioculturales. Como portavoces de los Vástagos, suelen ser convocados para dar voz a las proclamaciones de la Camarilla y transmitir noticias legítimas y destructivos rumores por toda la ciudad. Algunos convierten sus mensajes en arte,

Los Toreador en la sociedad mortal

INFORME N° 98

"TOREADOR" ENTRE NOSOTROS

La profundidad de la influencia que ostentan los cuerpos neutros que pertenecen a la "familia Toreador" en la sociedad mortal resulta alarmante, aunque creemos que esto es un añadido a sus verdaderos objetivos. La familia, o subespecie, se concentra en lo popular de la cultura y la sociedad. Hunden sus manos en los medios, influyen en la televisión, la música popular, los canales de noticias y grandes cantidades de porno online. Abren galerías y clubes nocturnos, salones y bodegas. Los Toreador son emprendedores y probablemente sean dueños de más propiedades y negocios a nivel global que cualquier otro grupo de cuerpos neutros, aparte de, posiblemente, la "Torre" (ver informe n° 68). Esta dedicación no se traduce automáticamente en riqueza, ya que un Toreador se dedicará a un proyecto sólo mientras le cause interés. Hemos observado que a veces los cuerpos neutros de otros grupos se le presentan como socios para aprovechar el éxito del Toreador y luego tomar las riendas del negocio una vez el Toreador pierde el interés.

Todo esto nos dice que, pese al éxito de los Toreador en el mundo humano, sólo buscan disfrutarlo en vez de controlarlo. Esto permite que sus ambiciones complementen a las ambiciones más peligrosas de las familias Sombra y Venture (ver informe n° 212).

Donde haya razones para sospechar de actividad Toreador, busca individuos excéntricos pero populares que se rodean de objetos diseñados para causar impresión en el espectador. Destacarán la ropa, los coches e incluso los asistentes personales, mientras que el cuerpo neutro Toreador puede ser estiloso pero no necesariamente colorido.

expresando el relato de la caída de un Príncipe mediante arte con plantillas en un callejón fuera del Elíseo, ridiculizando a un Neonato que ha roto las Tradiciones con una canción soez o celebrando una victoria de la Camarilla con una obra paródica. Normalmente, los mortales no se percatan del verdadero significado de este arte.

La reciente y extendida accesibilidad al arte a través de los medios y de entradas baratas a museos permite al Clan relacionarse finalmente con vampiros de otros linajes y ganado de orígenes más pobres. Históricamente, los Toreador siempre permanecieron apartados de quienes percibían como menos "cultos".

Aunque a los Antiguos del Clan les molesta mezclarse con chusma, los Neonatos y Ancillae abrazan este período en el que sus obras están disponibles para todos.

Pecados de los Toreador

Krystyna Kowalski a un invitado mientras toma un bloody mary en el Opera Club:

He hablado con muchos Vástagos de tu edad y puedo decirte que nuestros métodos de alimentación no han cambiado mucho en el último milenio. Las Divas aún disfrutamos de la excitación del amor y la pasión de la lujuria. Esas emociones se abren paso por nuestras hastiadas fachadas, haciendo de la alimentación una experiencia estimulante. Activamos nuestro encanto, seducimos al recipiente y tomamos su sangre al tiempo que lo tomamos a él de otras formas.

L86-N-5-86901





No, no hemos desarrollado un deseo genuino por el sexo en sí. Creo que es algo que siempre nos eludirá conforme envejezcamos, ésa es nuestra maldición. Pero la combinación de alimentarnos mientras besamos, de beber mientras follamos, de atiborrarnos de sangre mientras experimentamos lo más cerca que podemos llegar al orgasmo es intensa. No entiendo por qué otros Clanes se oponen a tales prácticas.

Por supuesto, están quienes creen que alimentarse follando es

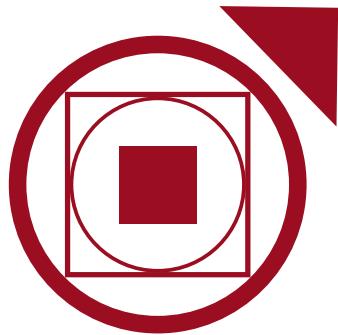
vulgar, la clase de Sensibles que prefieren un único recipiente y trabajan en él durante años, bebiendo exclusivamente un trago cada semana o así mientras el resto del tiempo lo admiran como su musa. Esas relaciones nunca acaban bien. Ellos creen que es amor, pero es sólo obsesión. Al final, a esa musa se le acaba lo que sea que atrajo al bebedor por primera vez. El Sensible pasa página y el mortal termina como una cáscara vacía. Algunos incluso se suicidan sin su mecenas Diva.

Pecado

*Hollé la noche,
una reluciente rata.
Me acicalé y lloriqueé
y me corté y lloré,
la más espléndida rata.
Vacié los bolsillos de un hombre de
su talento,
su empatía,
su confianza,
su sangre.
Mi rostro se volvió hacia mí
desde el escaparate de una tienda.
Estaba cubierto de
gloria,
amor,
lealtad,
líquidos.
Una húmeda,
una hermosísima rata.*



La RUEDA de la FORTUNA



TREMERE



Sé lo que estás esperando. Crees que voy a decirte que los Brujos son aburridos, inútiles para el romance.

Y sí, suele ser así. Teóricamente, su apasionada concentración en los poderes místicos de la Sangre es cautivadora, pero en la práctica... Parece que entienden la adquisición de poder, pero no para qué lo necesitas.

Aun así, he tenido varias experiencias reveladoras con Brujos más viejos que han pasado una o más vidas en la sofocante jerarquía. Les hace cosas extrañas, les da interesantes predilecciones y sorprendentes gustos sexuales. He visto y experimentado la mayoría de lo que este mundo tiene que ofrecer en términos de gente y sus deseos íntimos. No me sorprende con facilidad y, aun así, en estas interacciones con los Tremere he aprendido algo nuevo. No es siempre de mi gusto, pero a veces no haces el amor porque te apetezca, sino porque la curiosidad te hace imposible parar.

Aparte de esto, valdría la pena fingir que amas a uno sólo por poder echar un vistazo a sus bibliotecas de Vitae.



Los Tremere en la sociedad vampírica

Nuestra Taumaturgia nos diferencia de los demás Clanes. Sólo nosotros gobernamos los milagros de la Sangre. Los foráneos ansían nuestra magia Hemética con envidia. Pese a su antigüedad, los métodos y creencias de los viejos Clanes están atrapados en la superstición en lugar de en la comprensión de la estructura oculta de la creación.

Durante mucho tiempo fuimos el pilar más fuerte de la Camarilla, y lo seremos de nuevo. Pero por ahora somos buscadores. Sentimos que la Sangre les habla a todos los Clanes y seremos nosotros quienes dominemos la comunión, el control y la destrucción y, si es necesario, las fuerzas que se enardecen

INFORME N° 139

TRES CASAS

Nuestra comprensión de los cuerpos neutros manipuladores de la sangre conocidos como "brujos" es escasa, a pesar de varios encuentros cercanos. Lo que hemos descubierto recientemente podría permitirnos interrogar a uno de ellos con mayor detalle y quizás provocar una respuesta. Parece que los infectados de este grupo se adscriben a tres facciones. Nuestras definiciones preliminares son las siguientes:

TREMERE: La facción principal. Jerarquía estrecha. Muy secretista. El ataque B313 parece haberla dañado de forma significativa.

CARNA: Una facción marginal. En células. Muy secretista. Difícil tenerla por objetivo debido a su extendida naturaleza. Congraciada con múltiples cultos mágicos feministas.

GORATRIX: Una facción marginal. Jerarquía estrecha. Número de miembros difícil de determinar. Un informante juró (bajo interrogatorio) que el líder ha muerto dos veces y se ha alzado de nuevo en noches recientes.

Estas tres facciones están unidas en el sentido más general, pero las rivalidades hacen posible que podamos usar a unas contra otras.

en nuestro interior. Podemos estar divididos como Clan, pero nuestra causa es la misma: dominar los secretos de la eternidad y mantenerlos lejos de los ojos de los ignorantes y los indignos.

El Clan Tremere tiene muchos nombres estas noches. Hablamos de Casa antes que de Clan, aunque la mayoría de nosotros aún ocupa la Camarilla. Hasta nuestra reciente caída, amenazábamos incluso el gobierno Ventrue sobre la gran sociedad de la noche. Ahora nuestra Pirámide está rota, grandes brechas dividiéndonos en tres Casas. Es triste pero necesario. Se requiere cambio para que se dé el crecimiento. El cambio en nosotros está reflejado por un cambio en el mundo. Así como es arriba, es abajo.

Nuestro rol en esta gran obra de maldiciones y sangre es sencillo. Somos el Clan que hará cualquier sacrificio necesario por la inmortalidad y el poder sobre la Vitae. La Camarilla siempre ha sido la mejor alianza para lograr esa meta. Servimos lealmente a los demás Clanes y rara vez reclamamos Praxis. ¿Por qué preocuparse con el gobierno temporal cuando tenemos la eternidad para experimentar?

◆◆◆◆◆

Reconocemos la importancia de los números. Tres y siete. El Clan Tremere solía ser uno, con siete cabezas. Una hidra. Ahora tenemos tres cabezas y tres cuerpos, pero la Sangre no cambia.

Éramos el más fuerte de los Clanes hasta que lancé mi pequeño cisma, aunque no puedo asumir todo el crédito. Mi vínculo con el Clan se debilitó por lo que estaba pasando en Viena, estoy segura. Estaba cansada, exhausta de que me dijeran cuándo arrodillarme, cuándo hacer una reverencia, cuándo entregar mi Vitae o tomar la de algún otro.

Me di cuenta de que había un camino mejor. El viejo camino. Comulgar con la tierra, los espíritus del mundo, con la vida y la muerte. Todo ello a través de mi Sangre. Ése es el camino de la Casa Carna.

Schrekt mantiene que la Casa Tremere se alzará una vez más con él a la cabeza y su nuevo Concilio de los Siete. Quizás esté en lo cierto. Quizás se vuelvan a imponer los viejos vínculos.

Aunque estoy en desacuerdo con Schrekt, tenemos una causa común en mantener a los Tremere como un Clan fuerte. Nuestra reputación de fuerza y unidad no debe tambalearse aún más.

— CARNA

Los Tremere en la sociedad mortal

La esfera de influencia de los Tremere entre los mortales está tremadamente especializada. Donde otros Clanes pueden mirar a un sector de la infraestructura de la ciudad y plantar una bandera para declararlo su territorio, la única área que los Tremere consideran propia es la académica, haciendo que para los Brujos sea habitual crear sus refugios en universidades o campus. Los miembros del Clan adoran asistir a clases nocturnas, aprender teorías actualizadas, enzarzarse en debates privados con sus profesores favoritos y luego alimentarse de la gran mente que se sienta con ellos.

Más allá de los círculos intelectuales, la influencia Tremere solapa los reinos arcanos de ocultismo, brujería y sociedades secretas humanas. Se integran en grupos como los rosacrucianos o la Aurora Dorada, ambos basados en el pensamiento hermético, duermen en logias francmasónicas y estudian junto a magos

estáticos mortales. La cienciología es uno de los grupos ocultistas de más alto perfil bajo la influencia de los Brujos y, aunque el movimiento de la Nueva Era suele estar dominado por los Lunáticos, se cree que los Tremere tuvieron un rol crucial en el catastrófico intento de establecer la comuna espiritual conocida como Rajnishpuram en el centro de Oregón a principios de los ochenta.

La adición de la Casa Carna al Clan Tremere ha creado nuevas posibilidades para los Brujos actuales. Las Tremere de la Casa Carna (conocidas como Brujas de Sangre) pueden ser menos formales que la Pirámide de antaño, pero, rebosantes de la fiera determinación de quien acaba de descubrir lo distinto que sabe el poder cuando eres quien lo esgrime, no son menos intimidantes a causa de su ingeniosa creatividad. Las brujas que quemaron nuestros antepasados se han alzado de las cenizas y, cuando entran en la sociedad mortal, llenas de fantasías vengativas y ansia de sangre, es para liberar a nuevas hermanas y enseñarles cómo morder antes de ser mordidas.





Prácticas alimentarias

Si estás leyendo esto, es que perteneces a la Sangre. Si no fuese así, no serías capaz de leerlo.

Como miembro del Clan y la Casa Tremere, es imperativo que sigas estas instrucciones:

- Nunca dejes seco a un recipiente, ya que la expiración impide futuros usos.
- No Abraces al recipiente sin permiso del Concilio de los Siete.
- Asegúrate de guardar un litro de sangre de cada recipiente para experimentación y envíalo a tu Capilla más cercana.
- Si es posible, elimina todo recuerdo de alimentación de la mente del recipiente. Si no es posible, pregunta a un miembro senior del Clan para hacerlo o recluta a un rebaño de mortales que no vaya a hablar.

Durante el tiempo de recalibración del Clan, se prescinde de las restricciones previas de alimentación específicas de ciertas regiones de alimentarse sólo de intelectuales y aquéllos enfocados en temas esotéricos. Se publicarán más instrucciones.

Pecados de los Tremere

Mi queridísima Aisling:

Confío en que esta misiva te llegue a través de los tortuosos vientos, allí donde te halles en estas noches. Te escribo esto ahora sabiendo que nuestras comunicaciones en línea deben detenerse. Que pueda esta breve y controlada carta encontrarte sin trastorno alguno.

Nuestra reciente agitación tras la devastación de Viena me trae a la mente la charla que una vez tuvimos sobre la naturaleza del pecado y si somos criaturas del mismo. Como sabes, soy ateo, así que la creencia en Dios y un pecado arbitrado celestialmente no casa bien conmigo, pero puedo compartir mis observaciones de años recientes. La verdad es que debería habernos resultado claro todo el tiempo.

Nosotros, los Taumaturgos, hemos padecido de un enorme orgullo. Añádele bravuconería, vanidad, un tremendo ego y soberbia en buena medida. Estas condiciones no nos afectan por gracia divina, pues son de nuestra propia creación. Durante muchos años fuimos el ejemplo de éxito del muchacho huído, pero ahora nuestra situación se debe a los pecados y disparates antes mencionados.

Viena colapsó porque no hicimos secreto que la Capilla se encontraba ahí.

El Clan se dividió porque todos sentíamos que éramos más listos que quien estaba a nuestro lado.

Estábamos tan seguros de nuestra incontestable posición en la Camarilla que ahora los Assamitas están introduciéndose a escondidas y tratando de reemplazarnos.

Debemos volver a estar en forma, y rápido. No seremos un pequeño engranaje en la gran maquinaria de la Camarilla. Sobrepasaremos nuestro anterior listón usando el conocimiento de nuestros fallos previos para ayudarnos a alcanzar nuestro destino.

Por esto, requiero de tu ayuda. Es el momento de que consideres el valor de una Capilla rodante y el poder que podría acumular permaneciendo en movimiento. Creo que es tiempo de que abandones tu puesto en la Capilla de los Cinco Boroughs y abraces el cambio.

El cambio es mayor que nosotros dos, y nuestras visiones dicen que sigamos esta senda rota.

Windham







A lo largo de los siglos he roto más corazones que las veces que me lo han roto a mí. Y cuando lo han hecho, a menudo ha sido culpa de un Malkavian.

Soy muy buena en los juegos sociales a los que jugamos, pero a veces un Lunático me vence. Su ventaja es que no siempre saben que están jugando. Su sinceridad me da en un punto débil, supongo.

A muchos Toreador les gusta jugar con los Locos de la misma forma que lo hacemos con los Leprosos: explotan sus debilidades, fingen un romance, tratan de lograr que se destruyan ellos mismos por amarnos. No te juzgaré si pruebas a hacerlo, pero yo nunca he sido capaz de disfrutar de ello. Soy demasiado sentimental.

Hay una cosa más sobre los Lunáticos que debería mencionar. Hay un rumor que dice que, si bebes demasiado de su Sangre, perderás la cabeza. La he bebido lo suficiente para sospechar que no es realmente cierto, pero me gusta la idea. Le da a una orgía de Sangre Malkavian ese escalofrío especial de excitación.



Los Malkavian en la sociedad vampírica

Los Malkavian son orgullosos miembros de la Camarilla. Se benefician de la Mascarada, siempre han tenido una firme relación con los Ventrue y los Toreador como consejeros y musas y sencillamente tienen la sensación de que la Camarilla está en lo cierto. Los Malkavian son miembros de nuestra Secta desde la misma noche en que fue fundada, y su consejo, aunque a veces incomprendible, ha demostrado ser valioso una y otra vez.

Racionalmente, nuestra Secta no debería tolerar simpatizantes inestables. Aun así, los Hijos de Malkav medran con nosotros. Es como si su perspectiva única nos permitiese sortear las Tradiciones sin romperlas, permitiendo de alguna forma que, a pesar de su anormalidad, resulten imperceptibles en las partes más oscuras de la ciudad, donde la civilización teme hollar. Todos tendemos a pasar por alto lo que encontramos incómodo... y, muy a menudo, ellos ponen buena cara, ejercen como consejeros de confianza para Príncipes o incluso se hacen con la Praxis antes de que nadie reconozca su autoridad y aplomo como megalomanía y obsesión.

Aunque pocas coterias se siente cómodas albergando Videntes, ellos se abren camino ligando su lealtad a cualquier Vástago dispuesto a hacer más que simplemente

INFORME N° 112

LA APARIENCIA DE LOS MENTALMENTE COMPROMETIDOS

La familia de cuerpos neutros mentalmente comprometidos conocidos como "Malkav" comparte un rasgo de apariencia notable. Creemos que se coordinan sin comunicarse cuando están en la misma ciudad. En casos extremos, se les ve vistiendo variaciones del mismo atuendo, lo que lleva, por ejemplo, a un club lleno de cuerpos neutros vestidos con trajes de Armani. Un informante ha descrito a un grupo de AA en el que tres miembros siempre llevan la pernera izquierda de sus pantalones remangada. Más comúnmente, los Malkav de una ciudad comparten un rasgo que aplican inconscientemente a sus atuendos. Un patrón de colores, un pañuelo de bolsillo, la misma marca de teléfono o un anillo grabado pueden indicar que son los cuerpos neutros mentalmente comprometidos de la ciudad. Toma nota cuidadosamente del aspecto de todos los cuerpos neutros con los que te encuentres y busca rasgos en común.

PSY-EV-7 N°112

descartarlos sin pensarlo. Y pueden ser muy útiles. Al carecer de los instintos normales de autopreservación, actúan como pioneros en nuevas exploraciones de la Sangre. Nuestra especie siempre ha sido consciente de las diferentes propiedades de la Sangre, pero fueron los Lunáticos quienes empezaron a identificar las razones tras los hechos. Lo lograron al usar a su propio linaje como sujetos de pruebas. Aunque les ignoramos en un primer momento (serían ellos los que perderían si sus miembros sufrián), la apuesta del Clan dio sus frutos. Ahora monopolizan el mercado del tráfico de sangre y la investigación de sus propiedades místicas adquiridas mediante consunción de Resonancia mortal. Este hecho irrita a los Tremere sin medida.

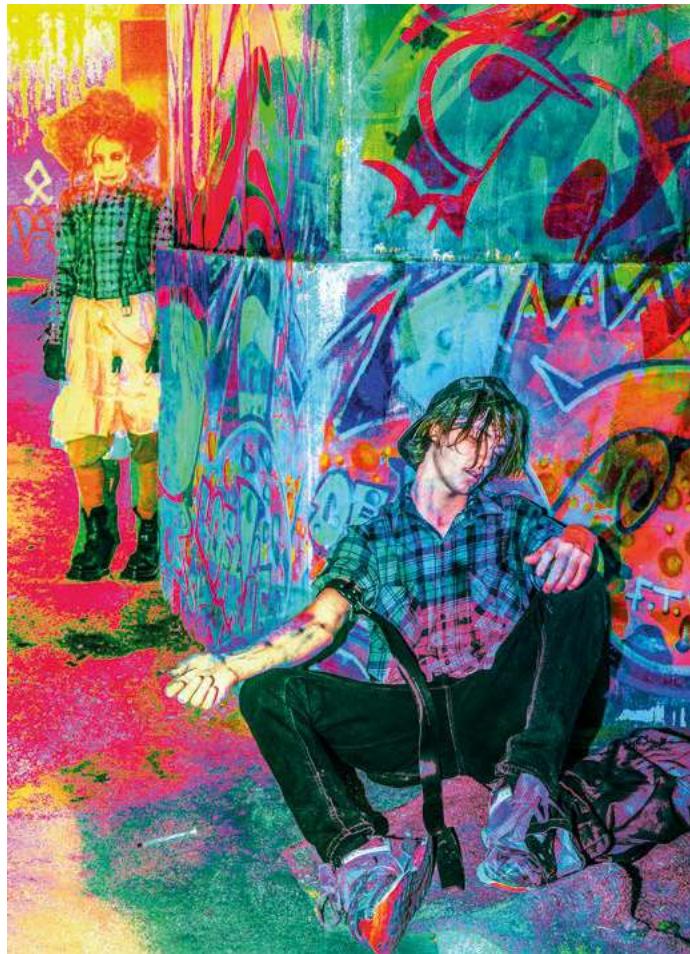
A menudo les hemos menospreciado por piedad o miedo, dejando que los Nosferatu actúen como pastores cuando otros se aprovecharían de sus enfermedades. Pero en las noches recientes, los Lunáticos han demostrado ser más que capaces de cuidar de sí mismos.

Los Malkavian en la sociedad mortal

Mi hija es muy divertida. Pero no deberías hacerle mucho caso. Juega con una mano detrás de la espalda, ¿sabes? Algunos de nosotros sentimos la necesidad de purgar palabras de nuestra mente como si fueran un veneno. Yo hablo sin reparos porque juego con las manos a la vista. Mi hija no tanto.

Ella y su hermana son casos de estudio interesantes de cómo interactuar con el ganado. Mi Chiquilla dirige un club nocturno, se restringe con mortales de todo tipo. Esa multitud de carne, pies bailando y zapateando, latidos golpeando, sangre acelerándose. Disfrutamos en lugares llenos de ganado: fiestas de madrugada, hospitales, universidades, otras instituciones menos hospitalarias. Conozco incluso un Oráculo que tiene su refugio en una clínica de desintoxicación para echar un vistazo a esos pobres y afligidos mortales que han pasado demasiado tiempo bailando a un ritmo químico. Él afirma que su sangre sabe a iluminación.

Nos rodeamos de aquéllos que ya están perturbados (al menos según otros mortales) y nos integramos entre ellos tanto como somos capaces. A veces ocupamos puestos de autoridad: miembros del consejo de



un hospital, jefes de psiquiatría de una clínica, líderes de una banda de niños callejeros. Nuestras esferas de influencia abarcan la sanidad, el reino de los conspiranoicos, las religiones marginales y, por supuesto, los drogadictos.

Los Vástagos cínicos creen que les decimos a nuestros rebaños lo que quieren oír, pero nuestros recipientes son más leales que los demás; obsesivamente leales. Alcanzamos a la población envejecida y demente. Donde otros Vástagos desdeñan las mentes mortales ancianas por considerarlas confundidas e inútiles, sólo nosotros extraemos la inteligencia del deterioro, y por ello nos aman.

Cualquier mortal que necesite respaldo lo encontrará en nosotros. Pueden apoyarse en nosotros, que nosotros cargaremos con su peso y con la sangre que viene con él.

Pecados de los Malkavian

Sí, sigo aquí. Ahora estoy en todas partes; en mi cabeza, en la tuya. Estoy bajo Manhattan y en una montaña en Wakhan. Pero ya basta de mí, ¿qué hay de ti? ¿Dónde vas a hacerte con un trago de sangre esta noche?

Nosotros no lo tenemos fácil. El Clan de los Oculitos hace mucho ruido sobre sus dificultades, sus rostros poco convencionales, pero imagina qué se siente al alimentarte y acordarte de repente de tu madre (ya sabes, la que no te abrazó lo suficiente) cuando captas el perfume de un recipiente, o de tu padre (ya sabes, el que te abandonó cuando sólo eras un niño) cuando sientes el frío de un hogar vacío, o de tu demoledor autodesprecio cuando otro mortal más te rechaza.

No es fácil saber que tú, al igual que tus hermanos, hermanas, padres e hijos (en el sentido vampírico), estás, como suele decirse, tocado. La psicología mortal ni siquiera comienza a entender la naturaleza de la enfermedad mental de su propia especie, y nuestra condición es otra cosa por completo; así que, aunque entretenida, la terapia no ayuda exactamente. Ni tenemos la opción de buscar el apoyo y solidaridad de nuestros amigos; ni siquiera se lo podemos decir a un extraño en Internet hoy en día. Lo único que podemos hacer de forma fiable es automedicarnos.

Así que ¿cómo alimentarse? Conozco Malkavian que adquieren sangre en bolsas, robadas de autobuses de donación.

Dolphin B.

EN LÍNEA

¿Qué me importa una mierda la SI? Que venga. Si puede encontrarme, es bienvenida.

*Aún sugiero precaución.
Están monitorizando este canal.
Así que escribe sólo lo que quieras
que vean.*

Crean que somos pecadores.
Y tienen razón.
Yo he pecado. Toda mi familia ha pecado.
Pero ¿alimentarse de enfermos mentales? Eso no es
un pecado.
No es que estén ayudando a nadie.
Se lo hacemos a los sanos también.

Diselo. Necesitan saberlo.

Joder, odio a ese ganado sin preocupación alguna.
Odio sus jodidas caras alegres e ignorantes.
Quiero sus vidas, su normalidad.
Ya sé que nunca lo conseguiré.
Pero qué envidia... Envidia, furia, celos, rencor...
Dejo salir todas esas cosas.
Aquí tenéis algo, capullos de la SI:
Hay un viejo matadero a las afueras de Baltimore,
se llamaba O'Tolley's.
Es donde he estado almacenando a los normales a los
que les he revelado un poquito del mundo.
Un poquito de la verdad.
Si tenéis suerte, puede que alguno aún tenga algo
de sangre.
¡Pero tendréis que ser rápidos!
La sangre se vacía rápido cuando cuelgas de un
gancho a una bolsa de sangre boca abajo.

No es culpa suya.

No. No lo es. Pero tampoco es mía. Digamos que "las voces me hicieron hacerlo". Eso siempre funciona.





Conozco Malkavian que crean rebaños muy específicos que no disparen o exacerben sus diversos males. Conozco Malkavian que tiran la precaución por la ventana y dejan que todos sus trastornos se manifiesten en cualquier pobre mortal con el que tropiezan en su momento de necesidad. Mi consejo es sencillo: determina lo que necesitas pillar esta noche. ¿Quieres el recuerdo de todo el trauma de hace años? Puede que sí. Puede que te avive. ¿Quieres el anonimato de acechar el ala de comatosos de un hospital para obtener sangre calmada y melancólica? Posiblemente. Quizás te sientas menos culpable así. ¿Quieres que las voces paren esta noche? Entonces encuentra un recipiente gordito y toma más de lo que necesitas, lo justo para dejar que se te vaya la cabeza. Lo que quiero decir es que nunca actúes sin pensar. Los Malkavian que sobreviven son los que no se derrumban al alimentarse. Honestamente, no hay nada peor que tener que explicarle a un Sheriff presumido por qué hay un mortal con la garganta abierta y sangre por todo el coche policial a la entrada del refugio del Príncipe. En serio, no hay nada peor. A menos que lo estés buscando. Que podría ser.

—Te he estado observando, Persia. Veo cómo luchas contra tu condición —Ozzy le acarició el pelo a su compañera de

Clan mientras ella permanecía ahí sentada, quieta como una estatua—. Nuestra condición. Todos la sufrimos. Pero yo tengo un nepente. No durará para siempre, pero romperá tu ensimismamiento.

Sacó un culo de botella de plástico arrugado de su bolsa, su contenido era de un color marrón borgoña.

—Lo siento, está un poco grumoso. Lo tengo desde anoche. Iba a usarlo yo, pero... creo que tú lo necesitas más.

Trató de desenroscar la tapa, pegada como estaba al cuello de la botella. Con un poco de esfuerzo, la liberó.

—Bebe, Persia. Permíteme contarte un secretito. —Derramó el pringoso líquido entre los labios de la quieta Oráculo—. Has sido criada para sólo tomar lo que necesitas, nada más. Y lo has hecho muy bien. Ahora te liberarás. Hay medicación para los nuestros y viene con la sangre. Podemos mantener a raya las voces, la música fúnebre, la fuga, la manía. Sólo necesitamos beber un poco más que los demás. Necesitamos más de un trago. Necesitamos llenar el estómago.

Con una mano le sostuvo la nuca mientras con la otra le exprimía el fluido en la boca.

—Algunos nos llaman glotones, pero es que debemos sanarnos a nosotros mismos. La única forma, la mejor, es consumir tanta sangre como queramos. Díselo a todos los Visionarios que conozcas: cuanta más sangre bebas, más calmado se vuelve todo. Una vez que nos cansamos de la belleza, queremos probar lo grotesco.





Nosferatu



Todo Toreador debería tener un romance con un Nosferatu al menos una vez. Hay algo tan conmovedor en lo agradecidos y sinceros que son. Te miran como si fueras un regalo de Dios. Te presentan a sus compañeros Vagabundos, que observan vuestro romance con mansa envidia.

La primera vez que lo hice, había un joven, el Chiquillo de mi amante, que se volvió tan celoso que me secuestró y me exigió que lo amase como amaba a su Sire. ¡Fue todo tan excitante! Me ató, me dio un discursito sobre su amor, me escribió poesía, me trajo humanos para que me alimentase.

Tras una semana me cansé de ello y le maté, pero aún atesoro el recuerdo. Es raro ver tal compromiso.

Y



Los Nosferatu en la sociedad vampírica

Soy Ambrus. Si puedes oír esta grabación sin destruir la máquina desde la que está sonando, déjame decirte cuánto siento que hayamos llegado a esto, pero también déjame decirte por qué hemos hecho lo que hemos hecho.

La necesidad provoca acción. Nos unimos a la Camarilla porque el beneficio de poder ocultarnos de la humanidad era mayor que el atractivo de gobernarla. Somos un Clan recluido, al menos en parte, en contacto con quienes combaten terribles adversidades, incluso aunque les depredemos de forma regular. Siempre hemos sido mejores escondiéndonos que buscando.

Así que, cuando la Camarilla comenzó a estrechar su lazo en torno a los Vástagos que no eran 100 % auténticos Camarilla, esperabais que inflásemos la balsa salvavidas de nuestros dos Clanes para cuando saltásemos por la borda. Incluso os dijimos que lo haríamos. Os dijimos que la Camarilla no haría nada salvo subyugar a nuestro Clan al tiempo que la Secta estaba bajo más escrutinio del que nunca había estado. Dijimos que encajábamos mejor con los Anarquistas.

Odio tener que decirte esto, pero mentimos como bellacos. Os dejamos saltar, e incluso os dimos un empujoncito, pero nunca tuvimos intención de unirnos a vosotros. Al ver cómo los Brujah siguieron a los Gangrel, nos dimos cuenta de que la Camarilla necesitaría nuestra información, inteligencia, redes y fuerza bruta más que nunca. Vuestra ausencia creó un vacío y la Camarilla nos premió por informarle sobre la deserción de la Chusma.

Así que ¿somos unos cabrones? Sí, casi seguro. Pero nuestra postura es más firme que nunca. La Camarilla nos necesita y nosotros a ella. Te deseo suerte en el Movimiento Anarquista, Theo, pero creo que te arrepentirás de tu decisión.

Las apariencias lo son todo, querido. Una podría argumentar que no importa lo que vistamos. Un ajuste estilístico no convertirá un trozo de carbón en un diamante. Pero pensar un poco en los detalles nunca hace daño. Incluso si nunca puedes llegar a ser bonito, aún puedes resultar impresionante, intimidante, influyente, con gusto... Como tal, nuestro Clan tiende a prestar más atención a la presentación que



ningún otro, incluso que los Degenerados. Algunos adornan espectaculares máscaras diseñadas para ocultar su forma, mientras otros enfatizan el horror con maquillaje y desagradables accesorios que hacen dudar sobre qué deformidades son reales y cuáles falsas. En el Eliseo, la mayoría portamos nuestra maldición con orgullo. A veces demasiado orgullo, como algunos Neonatos que, aún tambaleándose a causa del dolor de subyugarse a nuestra abominable condición, se recrean en su miseria, mostrando extrañas creaciones hechas de basura y restos de segunda mano convertidos en trajes de alta costura que podrían ser dignos de una pasarela si no apestan a meado. Hay excepciones, por supuesto. Los Nosferatu conocidos como Cleopatras tratan de parecer tan sexualmente atractivos como pueden y resaltan las partes más normales de su cuerpo mientras ocultan el resto.

Nuestras aflicciones abarcan desde enfermedades dérmicas a orificios faciales grotescamente distendidos, pasando por órganos y huesos hinchados o antinaturales masas de pelo, cartílago o tumores. No recuerdo mucho de mis días como mortal, pero sí que solía estar obsesionada con la celulitis de mis muslos. Es un recuerdo encantador. Era tan bonita.



Dado que nuestra transformación suele tardar semanas o incluso meses en completarse, algunos Vástagos teorizan que somos los más vivos de nuestra especie y que nuestras deformidades son signos visibles del intento de nuestro cuerpo de sacrificar una parte de sí mismo para evitar la muerte. Es como cauterizar una herida. Me gusta la idea. Somos como los “moroi”, los vampiros vivos del folclore de Europa oriental. Parecemos cadáveres más que ninguno de nuestros parientes de la Camarilla, pero, a diferencia de ellos, aún sentimos lo que era ser humano. Aún portamos la chispa del día en nuestro interior.

Los Nosferatu en la sociedad mortal

Los Nosferatu tienen dificultades entre el ganado. Aunque todos los mortales Abrazados en el Clan tienen las mismas capacidades sociales que la noche antes del mordisco, el horrible semblante o las

deformaciones corporales que conlleva la membresía de este Clan hacen más difícil interactuar directamente con mortales. Para compensar su maldición, adoptan métodos creativos para ayudar a la interacción. Lo más sencillo es asociarse con parias y quienes estás afligidos por condiciones médicas. Un Nosferatu sin tabique nasal y las encías sangrantes encajaría mejor en un centro de rehabilitación de metanfetaminas que en una fiesta con champán y caviar en la suite de un ático. Un Nosferatu cuya piel se descama quizás encontraría más respiro en una instalación médica, mientras que otro con costras, úlceras y mugre puede sentirse orgulloso en un refugio para sin techo. Los desafortunados que muestran deformidades realmente monstruosas, como el cráneo alargado, ojos totalmente negros, enormes orejas puntiagudas o un rostro de roedor, se ven forzados a buscar circunstancias donde puedan portar máscaras o confiar en su dominio de la ofuscación para Cazar. Todas sus decisiones, desde elegir su territorio de alimentación a sus criados y sus sirvientes de confianza, dependen de la severidad de la maldición

y con qué nivel de habilidad la ocultan. En la mayoría de los casos, es probable que se oculten tras varias capas de subterfugio y que siempre prefieran el camino de mayor resistencia al que está más iluminado.

De todos los Clanes, los Nosferatu son los menos proclives a asociarse directamente con sus antiguos contactos mortales. Pocos entenderán la súbita degeneración de su aspecto, y muchos Nosferatu no podrían soportar mostrar su rostro a sus seres queridos de una vida previa. Aun así, la mayoría no poseen tal resistencia en lo que se refiere a la sociedad vampírica. En ésta suelen recrearse en la repugnancia que su apariencia al descubierto causa en sus compañeros monstruos. “Les mostramos lo que realmente son”, que dice el dicho.

¡Alerta catfish!

¡Cuidado, adictos a las citas en línea, ya que hay una epidemia de catfishing barriendo Europa! Pero espera, ¿no sabes lo que es el catfishing? Déjame explicártelo:

Algunos usuarios de servicios de citas en línea, como Tinder y OkCupid, crean perfiles falsos usando fotos extraídas de otra parte. Con estos perfiles artificiales tentan a los hombres y mujeres con esperanzas (principalmente hombres) que contactan con ellos, entablan pseudorrelaciones en línea y terminan por acordar encontrarse con su posible cita.

En la mayoría de los casos, la cosa acaba ahí. El chico descubre que la atractiva jovencita que esperaba no es quien decía ser y se marcha a casa furioso y traicionado.

Nada en comparación con los últimos incidentes.

Los informes estadísticos de sitios de citas de ciudades como Atenas y Roma afirman que el catfishing está en

alza a lo grande, pero los hombres que informan haber conocido a estos impostores vuelven de sus citas con auténticas historias de terror. Aunque aquí en RED-Buzz no juzgamos a la gente por su apariencia, las declaraciones hablan de verdaderos monstruos que de alguna forma ocultaban su condición enfermiza y deforme hasta el último momento posible, ¡en el cual mostraban su horrible rostro! ¡Una incluso trató de morder a su potencial novio!

DateDice en Grecia ha anunciado que están investigando si es una broma coordinada para un programa de telerrealidad. Si es así, no podemos esperar a ver la reacción en la cara de los chicos. Al parecer, el maquillaje de los impostores es tan bueno ¡que un chico se desmayó y despertó en el hospital!

Pecados de los Nosferatu

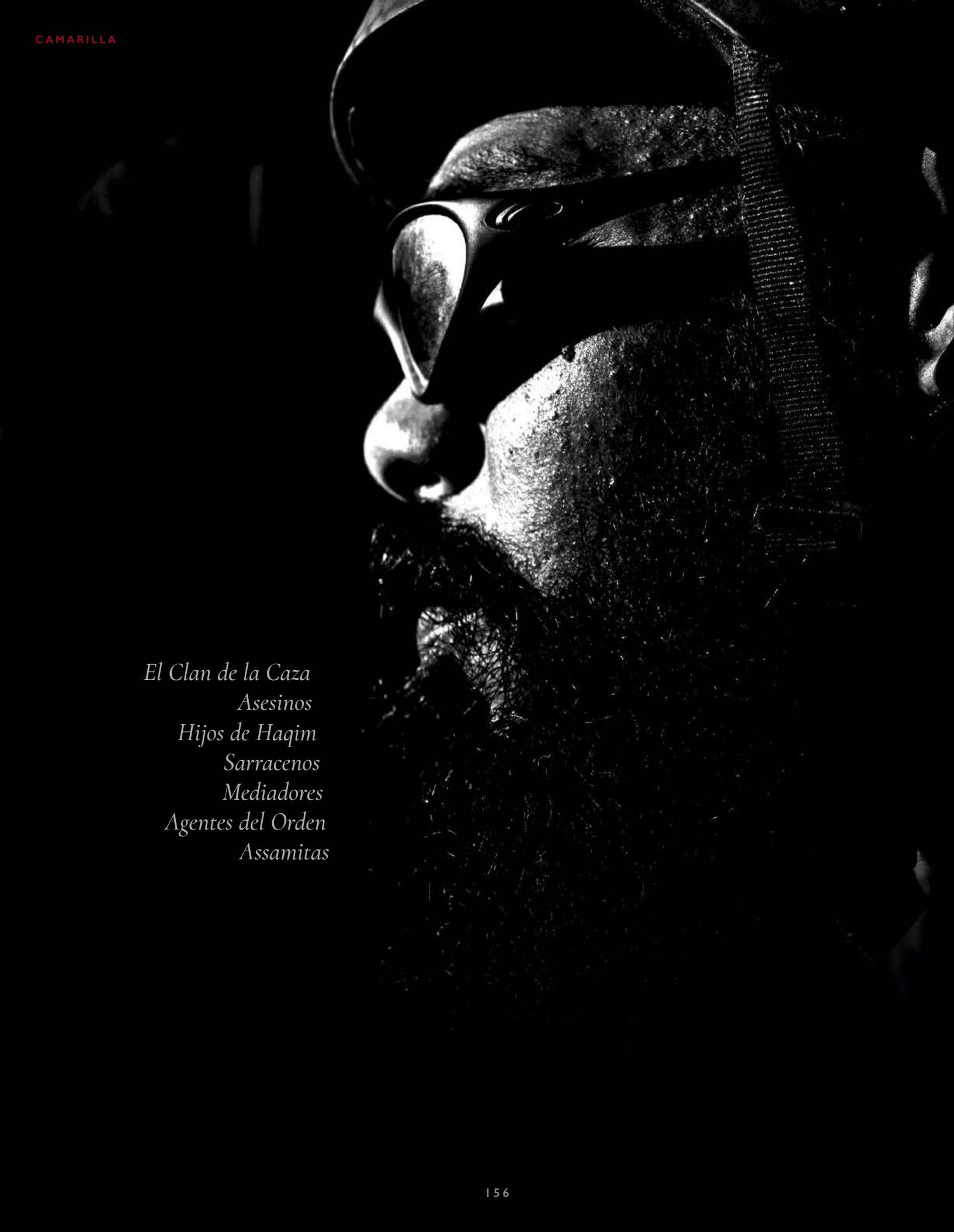
Cada Clan posee legiones de pecadores. A los Nosferatu les gusta esconderse, actuar como mártires y preocuparse por el populacho y los indeseados, pero están lejos de ser unos virtuosos. Su pastoreo de mortales selectos es sólo otra forma de explotación. Les lavan el cerebro al ganado para que crean que son los únicos que se preocupan por ellos, sólo para hundir sus colmillos en ellos una vez las víctimas ya no tienen ningún otro sitio adonde ir.

Su cobardía y reciente comportamiento chaquetero les enfrenta a los Brujah y otros Anarquistas, pero tal es su orgullo y arrogancia que les hace preocuparse antes de los suyos que de los demás.

Irónicamente, el vicio al que la mayoría de Nosferatu sucumbe es la vanidad: es raro que un Leproso esté en paz con su fealdad.







*El Clan de la Caza
Asesinos
Hijos de Haqim
Sarracenos
Mediadores
Agentes del Orden
Assamitas*



BANU HAQIM



Esto te sorprenderá, pero hasta ahora nunca había tenido un amante Haqimita. En algunos casos, un Hijo de Haqim ha tratado de perseguirme románticamente. Hombres jóvenes, adustos y serios, y una vez también una mujer. La tragedia es que a veces es más placentero ser deseada que ceder. Con estos individuos sentía su devoción y la intensidad de sus emociones. Había algo placentero en su frustración, y se habría acabado si los hubiera aceptado.

Con el tiempo, lo superaron.

Un aviso, en cualquier caso. Es divertido enfrentar a tus pretendientes unos contra otros. Los celos que se tienen resultan entretenidos y suelen proporcionar unas buenas risas en el Elíseo. Sin embargo, y hablo por experiencia, puede ser peligroso si uno de ellos es un Haqimita. La mujer que me persiguió desafió a mi amante a un duelo y le mató. Fue una absoluta muestra de ardor, pero desafortunadamente fue sentenciada a ver el sol por un Príncipe que no comprendía las sutilezas del amor violento.

Mi futuro marido será un Haqimita, así que finalmente completaré mi colección.

Tan joven como eres, probablemente quieras preguntar por qué consiento esto. La gran alianza entre la Camarilla y la Ashirra se oficializará mediante esta boda, conmigo como ofrenda simbólica. ¿Por qué aceptar tal papel?

Debes entender que existimos durante un largo tiempo. Muchas cosas pueden suceder. He resuelto ser el personaje principal de mi propia historia y, con este movimiento, paso de ser una personalidad de nivel medio de la Camarilla a estar en el centro del escenario. Me exige asumir cierto papel, pero también me impulsa hacia arriba.

Para un mortal, una elección como ésta definiría el resto de su vida. Sería su destino definitivo.

Para un inmortal... Bueno, no deseo ser irrespetuosa con mi futuro marido. Lo atesoraré durante el resto de la eternidad. Después de todo, ¿qué clase de personaje actuaría de forma deshonesta en su propia boda?



*«Estaba muerto y luego vivo.
Llorando y luego riendo.
El poder del amor vino a mí
y me volví fiero como un león
y luego delicado como lucero vespertino.»*

— RUMI

El Pacto de Odense

Por Aisha Talwar, Visir de los Hijos de Haqim Desposeídos

Las circunstancias que rodean la entrada de los Banu Haqim en la Camarilla son poco conocidas, pero aquí está lo que he oído:

El hechicero conocido como Ur-Shulgi, de vuelta en Alamut, comenzó una purga de todos los Hijos de Haqim que su mente inhumana consideraba indignos. Este juicio se extendió a cualquiera que hubiera abandonado a Haqim en favor de Alá. Algunos dicen que su rechazo a renegar del libro de la paz destruyó a Jamal, quien ostentaba el título de Más Antiguo en ese momento, pero no es algo que podamos demostrar.

Como podrás imaginar, muchos Hijos de Haqim se opusieron a la idea de abandonar su fe. Huyeron arrojándose a la merced de la Camarilla. Estos vampiros, toda la Casta de los Visires y muchos de los Guerreros, según tengo entendido, juraron servir a la Secta donde Brujah y Gangrel habían fallado, tras haber realizado varias súplicas con este fin a lo largo de las dos últimas décadas. El trabajo ya estaba hecho, como ves. El obstáculo siempre ha sido la enemistad del Clan con los Tremere.

Occurrieron tres cosas que convirtieron su admisión en una posibilidad: la primera fue la partida de los Brujah, la segunda fue la pérdida de los Tremere en Viena y la tercera fue la Cruzada de la Gehenna del Sabbat, que nos dio un enemigo común en los campos de batalla de nuestro hogar. Cuando muchos de nuestros parientes sin fe parecieron unirse, o al menos ayudar, a los Cainitas infieles, nuestra dedicación por este pacto se endureció como el acero de Damasco.

Verás, la Camarilla estaba debilitada por la guerra y el ascenso de la Inquisición, pero aún en posición de tener al tiempo capacidad de negociación. El enemigo ancestral de los Banu Haqim, los Tremere, estaba

incapacitado, y un vacío aguardaba la presencia de los Asesinos. Te sorprenderá saber que la Camarilla se reunió tanto con los malditos Seguidores de Set como con nosotros los Haqimitas la misma noche para decidir cuál de los dos se uniría. El “Ministerio”, como se denominan en estas noches, se reunió con Justicar en una ciudad, mientras que los Banu Haqim nos reunimos con representantes de la Secta en alguna cocina de una irrelevante ciudad danesa. Su encuentro fue opulento y se ocultó tras una reunión de la OTAN en el mismo hotel. El nuestro fue oprobioso y apartado de la vista.

El suyo reventó. El nuestro no.

La Camarilla culpó a los Setitas de la muerte de esos Justicar. Yo me inclino más a creer que fuimos nosotros. Sabíamos exactamente qué estaban haciendo y así aseguramos nuestra posición en la Secta.

Oh, no creas que los Banu Haqim fuimos inocentes en la destrucción de los Tremere. Alguien filtró a la Inquisición la localización exacta del santuario Tremere en esa capital. Alguien llevaba odiando a los Tremere medio milenio. Alguien se benefició del daño a los Tremere.

Me inclino ante los estrategas de los Guerreros. Siempre los hemos considerado asesinos fanáticos pero carentes de sutileza. Y ahora parece que han jugado a la Jyhad mejor que nadie.

El Juez entra en la ciudad en secreto. La noche revela patrones de mala conducta ante su paciente mirada. Monstruos con rostro humano que roban sangre inocente. Ambición manchada de sangre que aplasta sueños divinos de justicia. Las calles rebosan de perversión. Ese es un asesino, un monstruo. Y la mujer de allí vendió a su propio hijo, es un monstruo. Y también el soldado de allí, que sirve a un rey injusto. Alguien debe traer equilibrio. Alguien debe señalar y decidir qué es correcto y qué no. Será Haqim. Se ha tomado una decisión. Para cazar monstruos, el Juez debe convertirse él mismo en uno. El padre escucha y le concede a Haqim su deseo; pero, como todas las cosas de esa clase, es una prueba envuelta en una maldición. El Juez sabe que ninguna corte es intachable. Su código es beber siempre de las almas de los culpables para alimentar la causa de la justicia con la sangre de los perversos. Rey y reina son sus primeros objetivos, pero no acabará ahí. De hecho, no acabará nunca. Hay tanto mal que reunir en sus ardientes venas. Tantas almas negras que beber. No puede hacerlo todo solo, así que Haqim engendra a Ur-Shulgi y a

sus hermanos para hacerle la guerra al resto de su injusta especie. Y cuando la Segunda Ciudad cae, conduce a sus hijos a la fortaleza secreta del monte Alamut. Pasan los sigos. Se imparte justicia y las muertes de los culpables son planeadas y ejecutadas a cambio de un precio en Sangre. Pero ¿quién es culpable? «Hasta el último bebedor de sangre —dice Ur-Shulgi volviéndose contra sus hermanos—. Sólo quienes rompen la ley de Dios», dice el Profeta mortal mirando fijamente a los ojos del Juez. Él flaquea. ¿Justiciero o guerrero sagrado? ¿Asesino psicópata con un código o cazarrecompensas santurrón? ¿Homicida o ejecutor divino? ¿Justicia personal o universal? Los Hijos, cazadores de su propia especie, con tradiciones que se remontan hasta Salomón y antes incluso, son mi última y única esperanza. Deja que vengan a por mí. De rodillas, rezo: «Honorable Haqim, dejad que yo y mi especie paguemos por lo que hemos hecho, para que la Tierra pueda quedar imperturbada y ya nunca más arruinada por nuestras hambrientas sombras». Y la ausencia de sonido me dice que mis plegarias han sido oídas.

¿Quiénes son los Banu Haqim?

Los Jueces de los Banu Haqim están divididos entre su sed hereditaria y su pasión por la justicia. Los Jueces se separaron hace mucho de la sociedad vampírica para ejecutar sus castigos capitales de robo de almas. Eso está a punto de cambiar. Un cisma divide al Clan entre los seguidores del recién despertado Matusalén Ur-Shulgi y los Guerreros y Visires islámicos Abrazados después de que el Clan abandonase su cruel veneración a la sangre. Alamut, la base de operaciones de los Hijos oculta en alguna parte de Afganistán, ha caído por completo a los cultores de sangre, quienes se preparan para emitir su juicio de sus parientes, y los Haqimitas más sensatos son ahora exiliados que huyen de su antiguo hogar. La mayoría de ellos se han unido a la creyente Secta de Vástagos musulmanes, la Ashirra, o han buscado asilo y membresía completa en la contrapartida occidental de la Secta: la Camarilla.

Ya sean cultores o guerreros en busca de justicia, todos los Hijos de Haqim se adhieren a un estricto código de algún tipo, sean las leyes de sangre de Ur-Shulgi, una venganza personal, la Constitución de Estados Unidos,

alguna extraña variante de la ley islámica o incluso teorías posmodernas de opresión. Pero ningún vampiro es libre de egoísmo. La incómoda verdad es que los Hijos ocultan su incontrolable sed de Diablerie tras una estricta idea de lo correcto y lo incorrecto. Para los Jueces siempre hay alguien culpable. Y los culpables han de ser castigados, sus almas sorbidas a través de sus arterias para fortalecer al Juez en preparación para el siguiente asesinato justificado.

Los Banu Haqim incluyen una amplia diversidad de cazadores, jueces y asesinos. Aunque su enfoque a la hora de juzgar suele manifestarse en el acto de ejecutar la muerte, existe la misma probabilidad de que los mortales Abrazados al Clan sean cadíes, estrategas y estudiantes de la ley como que sean cazarrecompensas, soldados, agentes de policía y asesinos entrenados. Los lazos geográficos del Clan hacen que la mayoría de los miembros Abrazados entre el 600 d. C. y principios del siglo XX se consideren de fe islámica. Los Banu Haqim más ancianos tienden a adorar la Sangre por encima de cualquier fe mortal. Los miembros jóvenes del Clan proceden de cualquier lugar o cultura del mundo y, aunque algunos se convierten al islam tras su muerte, los Haqimitas más modernos mantienen la fe de los días en que respiraban y se les respeta por ello.

En las noches actuales, los Banu Haqim tienen por objetivo a mortales capaces de evaluar y manejar amenazas, imponiendo la ley y la tradición mediante la fuerza de su personalidad o habilidad, y, por supuesto, a asesinos que contribuirían a los objetivos del Clan. Los Banu Haqim vigilan a veteranos de guerra, especialmente aquéllos deshonrados o heridos en batalla, y les ofrecen la inmortalidad, una oportunidad de redención y un propósito. Tales mortales se convierten en Neonatos valorados.

Los Banu Haqim son más que un Clan de asesinos que desciende de los al-Hashāshīn, aunque han adoptado muchas prácticas de esta secta mortal. Los Visires y Guerreros del Clan descienden de diferentes proles de Haqim, cada una de las cuales se siente impelida a Abrazar mortales distintos: los Guerreros tienden a los que tienen inclinaciones marciales, mientras que los Visires drenan y convierten a aquéllos con poder político y legal. La conexión entre ambos es ley. Los Banu Haqim dentro de la Ashirra y la Camarilla luchan por mantener e imponer la ley, lo que hace que su elección de posibles Retoños sea crítica.

Los Banu Haqim en la sociedad vampírica

Me llamaba Fatima al-Faqadi en vida y es el nombre que porto en muerte esta noche. Soy Banu Haqim, una jueza de monstruos y hombres. Como muchos de mi clase, también soy una exiliada. Pero ya no somos marginados. La Camarilla nos ha acogido y nosotros a ella, ya que ha llegado el momento de que la ley de la Ashirra guíe las filas de todos los Vástagos.

Habrá oído que los Banu Haqim están divididos. Así es. La mayoría de nuestra Casta de Guerreros se aferra a Alamut y las viejas costumbres. Pero el Viejo de la Montaña está muerto y los asesinos adoran ahora al dios de sangre Ur-Shulgi y han revivido las arcaicas costumbres de adoración de la sangre. Ése es el código que les dice que maten y consuman las almas de todos los vampiros fuera de nuestro linaje. El resto rechazamos abandonar nuestra fe y moralidad mortales. Reconocimos hace mucho el peligro de servir como esclavos a un ser inhumano y encontramos nuestro propósito en la infinita piedad de Alá. Nuestro código es matar por la paz y un bien superior.

Huyendo junto con nuestro ganado, que escapa de la locura de la Guerra de la Gehenna, arriesgamos todo para encontrar un nuevo hogar. Rogamos santuario a la Camarilla y en su mayor parte lo concede. Estamos agradecidos por su respeto. En esto es mucho mejor que el ganado occidental cada vez más islamófobo. Oramos para que no vuelvan a la intolerancia que habíamos llegado a esperar de los Antiguos europeos y americanos. Quizás sea cierto lo contrario. Esta unión nuestra puede ser el primer paso hacia una era de comprensión y justicia tanto para vivos como para muertos.

Somos jueces de todo. A veces debemos emitir sentencias desagradables a nuestros compañeros Vástagos. Es un papel por el que somos temidos y respetados, uno del que estoy orgullosa. Como Hija de Haqim, sirvo a mi especie como instrumento de justicia. Como creación de Alá, siento remordimiento por cada tajo de la hoja, cada quemadura de la llama, y me cuestiono cada gramo de satisfacción que proviene de poner fin a las vidas de los indignos. Las palabras del Profeta son de paz y comunidad. Estoy maldita a llevar una vida de guerra para hacerlas manifiestas. Tal es mi papel. ¿Quién soy yo para cuestionarlo?

El Clan de la Caza fueron una vez mercenarios, cazarrecompensas y asesinos a sueldo entre los Vástagos. Cuando un vampiro quería llevar a cabo una sentencia de muerte sobre un compañero sin conexión con la fuente del ataque, contrataba a los Assamitas para que enviaran a un asesino. Por una cuota de Vitae enviada al hogar ancestral del Clan, el Hijo de Haqim ejecutaba la sentencia sin escrúpulos morales.

En estas noches, el papel general del Clan ha cambiado. Los Banu Haqim que adoran a Ur-Shulgi y han vuelto la espalda al islam aún llevan a cabo las prácticas internas del Clan relativas a las muestras de



Vitae vampírica y su almacenamiento. Los rumores de Diablerie en masa alimentan el miedo a que el Clan no quiere nada salvo el fin de toda la especie. Estos conservadores, ocultos en la fortaleza de Alamut, han empujado a más de la mitad del Clan a romper sus lazos con su pasado empapado de sangre. Al hacerlo, han atraído la atención de nuestra Secta. Los Banu Haqim son vistos una vez más como un posible pilar de la Torre de Marfil. Los Banu Haqim comprometidos con la Camarilla cuidan ciertos sectores de nuestros dominios, centrando su influencia específicamente sobre el ganado involucrado en la ley y en romperla.



Muchos Banu Haqim islámicos, al mantenerse categóricamente fuera de la influencia de Ur-Shulgi, son conocidos como campeones leales de la Ashirra. Al tiempo que los Vástagos occidentales y orientales encuentran un enemigo común en los alzamientos Sabbat y Anarquistas, la idea de que la Camarilla busque una alianza con el Clan de la Caza parece cada vez más que razonable.

Los Hijos de Haqim siempre han afirmado que su Fundador era el juez de todos los vampiros. Dentro de la Camarilla, mantienen su legado, reclamando rebaños y criados dentro de departamentos de policía, fuerzas de seguridad y patrullas fronterizas. También dominan parte del crimen organizado. El Clan prepara ganado dentro de estos sectores, parte para el Abrazo, parte para el servicio, pero principalmente para contar con una carta valiosa en las ciudades de la Camarilla. Cuando los demás Clanes quieren callar a un mortal problemático, los Banu Haqim ejecutan el apretón de la ley a través del ganado.

Los Banu Haqim en la sociedad mortal

Relatado por Aisha Talwar, Visir de los Hijos de Haqim Desposeídos:

Un error común en el que los demás Vástagos caen cuando nos valoran a los Banu Haqim es creer que no tenemos una esfera de influencia mortal. Dicen: «Los Assamitas son un Clan de vampiros árabes que se alimentan de vampiros y viven en una fortaleza vampírica lejos de la mirada de los mortales». Esta estupidez es la razón principal de que Ventre y Tremere aún se opongan a nuestro ingreso en la Camarilla.

Por supuesto, también hay barreras basadas en nuestra fe. Muchos miembros de la Camarilla aún expresan una aprendida hostilidad al islam, ya sea por la representación incorrecta de nuestra fe en las noches actuales o debido a que sujetaban las riendas del poder en un tiempo en el que las guerras contra el Imperio otomano o incluso la Reconquista o las cruzadas nos convertían en enemigos del mundo cristiano.

Siempre hemos tenido partes de la sociedad mortal bajo nuestro dominio. Aunque quienes crean las leyes (y a veces las rompen) son el sector obvio, piensa también en los grupos étnicos entre los que nos enmascaramos.

INFORME N° 52

CUERPOS NEUTROS RELIGIOSOS PARTE B

En la parte A tratamos la interacción entre los cuerpos neutros y la fe católica (y anglicana). Aquí discutimos la situación de estas criaturas y su conexión con el islam.

Es una suposición incorrecta del tiempo de nuestra formación el que los cuerpos neutros dominan a los creyentes vivos del islam de forma sistemática. Debido a la naturaleza celular del islam y la falta de una jerarquía formal, la resistencia de la fe a la manipulación no-muerta es, de hecho, notable. Aunque los grupos islamistas violentos son susceptibles a la manipulación por parte de la amenaza de cuerpos neutros, son elementos marginales de la comunidad musulmana y su poder está disminuyendo rápidamente fuera de las zonas de conflicto activo.

Los agentes han percibido que, aunque muchos sujetos interrogados abandonan su sistema de creencias rápidamente tras la infección, muchos otros aún se aferran a su fe, sea cual sea, con mayor fervor y manipulan las prácticas rituales de su religión para que se adecúen a sus necesidades.

Una variedad de cuerpos neutros que se autodenomina los "Hijos de Hakim" (la localización de este Hakim es desconocida, pero sospechamos que es un nombre falso de un líder clave) ha sido descrita en registros previos como una especie islámica mundial de depredador. Corrección: aunque los Hijos de Hakim abundan en países como Siria, Turquía e Irán, son igual de capaces de infectar con su condición a no musulmanes, y hay indicativos de que hay muchos Hijos de Hakim no musulmanes, posiblemente debido a la intervención extranjera en los conflictos de Irak, Afganistán, etc.

Conectar el islam a un único grupo de cuerpos neutros es una relación errónea. Como ocurre con los no infectados, la fe puede surgir en cualquier lugar y entre cualquier gente. Nuestros registros muestran que el grupo autodenominado "Ashirra" (ver informe n° 6) está principalmente dirigido por la fe, con inclinaciones islámicas, pero aún se resiste al estereotipo de una única religión.

Hay que tener siempre en mente que, sin importar la fe que practique, cada cuerpo neutro distorsiona su religión para que satisfaga sus necesidades.

Nuestro Clan es un Clan de muchos tonos. No te confundas: todos los Clanes se originaron en la misma parte del mundo que nosotros, pero nuestra diáspora ha llegado tarde, lo que ha dado como resultado un mayor número de vampiros con origen árabe, beduino, persa, de África oriental o India, entre una hueste de otras etnias no "blancas" o "europeas".

Por supuesto, tal gama de orígenes proporciona amplias áreas mortales sobre las que influir. Milenarios de prejuicios e influencia sobre las familias ricas de Arabia nos da una facilidad de acceso a petroquímicos (utilísimos para ganar recursos), bancos y finanzas (utilísimos para restringir los recursos de los demás), telecomunicaciones (valorarás ese sector cuando tengas que ocultar a la Inquisición el uso de teléfonos) y hoteles de lujo. Sí, aún existen estereotipos, y no estamos por encima de sacarles provecho.

Pecados de los Banu Haqim

El chaval sureño dio una inútil calada a su cigarrillo mientras su compañera Antigua limpiaba sus armas en el garaje. Era apenas una visita fugaz, pero también una oportunidad excepcional para un Hijo de Haqim de hacerle preguntas a otro como él.

—Entonces, muñeca, ¿cuál es nuestro pecado? —Hopkirk sonrió a Fatima mientras ella le ignoraba sin dejar de ungir una de sus hojas con un trapo aceitoso. Pareces convencida de que todos los demás Vástagos son pecadores. Así que ¿cuál es el nuestro?

Fatima paró de hacer lo que estaba haciendo y se metió el trapo en el bolsillo conforme alzaba la espada y miraba a través de ella hacia Hopkirk.

—¿Tienes que preguntarlo? Nuestro pecado es evidente para todos. Es la Sangre. Mancha nuestras manos. Mancha nuestros labios. Empapa nuestras gargantas. Nos bañamos en ella. Nos regodeamos en ella. Amamos la Sangre.

Sostuvo la larga daga, equilibrándola con el brazo.

—Ése no es uno de los siete pecados capitales, ¿no? Quiero decir, ¿te refieres a la ira? —Hopkirk escupió el cigarrillo al suelo y lo pisoteó con el talón.

—Abandona tu estrecha visión del pecado. El Corán prohíbe la consunción de Sangre y la manipulación de los muertos. Al pronunciar esa verdad, el Profeta, la paz sea con él, también hablaba de nuestra especie. No le éramos

desconocidos. Sabía que en nuestra relación con la Sangre radican todos los pecados. Cuando hay sangre cerca, ansiamos, deseamos, nos enorgullecemos de nuestra captura. Nunca nos detendremos hasta que bebamos el cuerpo y el alma de nuestras víctimas. —Fatima limpió la hoja de nuevo con un trapo limpio antes de guardarla cuidadosamente en su vaina.

—Entonces, ¿dónde nos deja eso? Allá donde voy oigo que somos incapaces de mostrar piedad. ¿Tú estás de acuerdo?

Fatima sonrió, pero era una sonrisa triste.

—Cada noche se nos pone a prueba, hermano mío. Pues, mientras Ur-Shulgi esté en Alamut, tirará de cada uno de nuestros pecaminosos impulsos. Jugará con nosotros hasta que regresemos a él y su merced. Debemos orar por fuerza y luchar por resistir. Hasta que seamos libres, nuestro Clan es el pecado encarnado.

Somos jueces de la Estirpe y la Grey, designados por Haqim y Caín. Nuestras sentencias pueden aferrarse a la tradición y a leyes ancestrales, pero son tan rigurosas y ciertas ahora como hace milenios. Nos alimentamos de quienes no son dignos de la sangre en sus venas. El castigo más sagrado para el Juez es beber la sangre y el

alma del criminal, lo que hace que su defunción fortalezca al legislador. Hay muchos caminos que nos llevan a beber: superar a un oponente en combate, sentenciar a un pecador durante la sagrada Caza de Sangre, robársela a aquéllos malditos como nosotros. Cada proceso de alimentación es un ritual. No tomamos sangre a la ligera. Ha de provenir de una fuente que necesite renunciar a un litro de vida.

Arquetipos Banu Haqim

ESTUDIANTE DE DERECHO

Al valorar la comprensión de las leyes y la tradición, los Banu Haqim suelen Abrazar expertos legales que les ayuden a modernizar (o al menos hacer cercanas) las expectativas de todos los Vástagos. Este Hijo de Haqim aún estudiaba derecho cuando fue convertido en vampiro, y súbitamente las fronteras cambiaron. Ya nunca más restringido a las versiones del siglo XXI de la ley mortal, ahora es un experto en derecho vampírico. Tal Hijo de Haqim infunde respeto entre los Visires.





JEFE SINDICALISTA

Saber cuándo poner los pies en la calle, cuándo armar y derribar a alguien y cuándo contenerse y simplemente negarse a ayudar a un tirano separa a este Hijo de Haqim de los estereotípicos miembros respetuosos de la ley de su Clan. El jefe sindicalista proviene de un contexto en el que conocer lagunas legales y cómo alentar a otros a entrar en acción era parte integral de su éxito.

ÁRBITRO

Este Hijo de Haqim puede haber sido Sheriff en vida o no-muerte. De alguna forma, fue un agente de la justicia, quizás ostentaba una posición de poder moral como sacerdote, imán o líder de la comunidad en una ciudad pequeña o comuna. Su habilidad para esgrimir las leyes le condujo finalmente al Abrazo.

SICARIO

En sus días como mortal, este Hijo de Haqim era un asesino, simple y llanamente. Quizás con un bagaje militar, en las fuerzas del orden o la seguridad, pero con las mismas probabilidades de ser alguien con impulsos asesinos. Al menos un acto letal atrajo la atención de un Sire Banu Haqim sobre él. Ahora, este personaje continúa viviendo gracias a la pistola, el cuchillo, el veneno o las tremendas palizas, pero con toda la legitimidad de ser un mercenario contratado.

ERUDITO DE SANGRE

Los Banu Haqim son conocidos por su extraña Magia de Sangre y veneración por la Vitae, pero este vampiro era un erudito de la sangre antes del Abrazo. Ya fuese miembro de un grupo de estudio sufí, un cultor de una religión marginal o un Ghoul al servicio de un taumaturgo, sus actividades mortales atrajeron la atención de los Banu Haqim, que lo pusieron a trabajar interpretando la voluntad de la Sangre y las formas de subvertirla.

Disciplinas

Hechicería de Sangre: El poder de envenenar la Vitae y usar la Sangre como arma, así como de examinar la verdad mediante su manipulación. Los Banu Haqim guardan bien los secretos de su Hechicería de Sangre. Los Guerreros del Clan suelen adquirir una forma de Magia de Sangre conocida como Extinción que les proporciona

habilidades asesinas, mientras que los Visires hurgan en versátiles aspectos rituales, averiguando secretos de su Sangre y la de los demás.

Celeridad: La habilidad de moverse y reaccionar más rápido de lo humanamente posible. Los Hijos de Haqim usan Celeridad con una efectividad aterradora. Muchos se entrenan en su uso más que en ninguna otra Disciplina, confiando en la velocidad del juicio antes de que ninguna duda pueda ralentizar una hoja a la garganta. Titubear conduce a la muerte de un vampiro. Cuando se alimentan, los Banu Haqim danzan como derviches bebiendo de sus recipientes preferidos, raudos como flechas, hasta que se sacian y desaparecen tan rápidamente como aparecieron.

Ofuscación: La habilidad de mezclarse con las sombras, crear una apariencia ilusoria u ocultarse a plena vista. Los Banu Haqim acechan a su presa ataviados de sombras, ya sea como medio para alimentarse discretamente o para darle la Muerte Definitiva a un objetivo sin ceremonia de desafío formal. Algunos Banu Haqim usan esta Disciplina para presenciar cómo un objetivo comete un crimen antes de ejecutar su sentencia.

Prohibición

Los Banu Haqim son proclives a alimentarse de quienes merecen castigo. Esto se aplica especialmente a la Sangre vampírica, la misma esencia de la trasgresión. Cuando uno de los Jueces prueba la Sangre de otro Cainita, le es muy difícil parar. Saciar al menos 1 punto de Ansia con Vitae vampírica provoca una prueba de Frenesi de hambre (ver V5, pág. 220) a dificultad 2 + Severidad de la Prohibición. Si falla la prueba, trata de atiborrarse con Sangre vampírica, a veces hasta que Diaboliza a su víctima. Esto presenta muchos problemas ahora que los Banu Haqim se están integrando en la Camarilla, que tiende a ver el Amaranto como anatema.

Compulsión de Clan

BANU HAQIM: JUICIO

El vampiro está obligado a castigar a cualquiera que vea transgrediendo su código personal y tomará su

sangre como una justa venganza por el crimen.

Durante una escena, el vampiro debe saciar al menos 1 punto de Ansia con cualquiera, amigo o enemigo, que actúe contra una de sus Convicciones. No hacerlo tiene como resultado una penalización de 3 dados a todas las tiradas hasta que la Compulsión sea satisfecha o la escena termine (si de quien se alimenta también es un vampiro, no olvides la prueba de Frenesí de hambre inducida por la Prohibición).



Nivel 3

UNO CON LA ESPADA

La conexión de los Banu Haqim para causar daño y muerte es tal que pueden hablarle a un arma y ordenarle que golpee con puntería y letalidad mejoradas. Muchos Banu Haqim son conocidos por su arma dedicada, la cual en algunos casos portan con ellos durante siglos. Tal arma nunca se oxida o desafila mientras permanezca en posesión del vampiro.

Si algún otro la reclama físicamente como suya,

envejece tanto como haría un Ghoul al que se le niegue la Vitae. En caso de que el arma aún sea utilizable tras esta degeneración, si se usa contra su dueño original (el hechicero de sangre), inflige un daño severo en venganza por haberla perdido.

- **Ingredientes:** Un arma de cuerpo a cuerpo y suficiente Vitae del conjurador para sumergirla totalmente.
- **Proceso:** El vampiro sumerge el arma elegida en su propia Vitae y recita un mantra en el que dedica su vida al arma. El arma debe permanecer sumergida sin interrupción hasta el siguiente amanecer.
- **Sistema:** Una vez se derrama la Sangre y se sumerge el arma, haz la tirada de ritual. Con una victoria, el arma queda místicamente dedicada al usuario. Permanecerá inmaculada a menos que sea objetivo de daño concentrado y esté fuera del control del conjurador. Además, si se unge con la Sangre del usuario, obtiene una bonificación de 2 dados cuando se usa en combate. Ungirla lleva un solo turno, fuerza un control de Enardecimiento y dura toda una escena. Un vampiro nunca puede poseer más de un arma dedicada de esta forma. Para poder realizar este ritual sobre una nueva arma, primero debe destruirse la arma previa.

El vampiro con esta arma debe asegurarse de no perderla nunca. Si se la roban y la usan contra él, el arma no puede obtener ningún dado adicional, pero causa daño agravado contra su propietario (quien originalmente realizó el ritual).

Rituales

Nivel 2

TOQUE DE ISHTAR

El hechicero de sangre puede convertir una dosis de su propia Vitae en un narcótico al contacto que deja a la víctima desinhibida y vulnerable a Disciplinas como Presencia y Dominación, junto con intentos de manipulación, coacción e interrogatorio mundanos.

- **Ingredientes:** Una pequeña cantidad de hachís u otra sustancia narcótica.
- **Proceso:** La sustancia escogida se mezcla con la Sangre del usuario y se frota entre los dedos mientras se lee (o susurra) el encantamiento. Preparar el ritual sólo lleva un par de minutos.
- **Sistema:** El usuario hace una tirada de ritual contra la Resistencia + Resolución del objetivo mortal o vampiro tras hacer contacto con la Vitae afectada. Durante el resto de la escena, la víctima sufre una penalización de dados igual al margen de la victoria en la tirada de ritual en todas las reservas para resistir que impliquen Compostura o Resolución (aplica la penalización sólo una vez en caso de que la reserva involucre ambos Atributos). La Vitae narcótica retiene su potencia hasta que es tocada o hasta el final de la escena.

LOS CLANES ANARQUISTAS



La Camarilla tiene muchos enemigos. Quizás el más trágico de ellos sean los Anarquistas que se imaginan que pueden sobrevivir fuera del protector alcance de nuestro gran proyecto. Cuando pienso en su probabilidad de sobrevivir y experimentar las verdaderas bendiciones de la inmortalidad, casi lloro.

La Camarilla se ha retirado tras nuestras fronteras naturales, por así decirlo. Ya no pretendemos representar a cada pequeño y sarnoso chupasangres; hemos llegado a exigir cierto nivel de refinamiento a nuestros miembros. Pero, aunque deshacernos de los Gangrel era totalmente razonable, debo admitir que ha vuelto los Elíseos un poco demasiado formales.

Hay un pequeño juego que puedes jugar si te cansas de la interminable política de la corte. Requiere una pizca de modestia y la habilidad de ceder la luz de los focos, pero te aseguro que vale la pena.

Muchos vampiros conocen mi nombre, pero pocos saben realmente qué aspecto tengo. Me resulta fácil reinventarme, y será aún más fácil para ti.

Esto es lo que hago: invento una nueva identidad, una historia y un estilo. La última vez que lo hice, era Jasmin de Lacy, una pobre niña rica que había caído en las garras de un malvado Antiguo Toreador y apenas había logrado escapar de su adicción a la Sangre para verse sola y vulnerable en las calles.

Jasmin fue un gran éxito. En un primer momento, los Anarquistas recelaban de mí debido a mi origen de clase alta, pero comenzaron a animarse después de que les contase muchas historias de terror sobre las cosas horribles que pasaban en el Elíseo. Lloré lágrimas de Sangre cuando hice mi hábil reconstrucción de cómo el Antiguo había Vinculado a mis padres mortales a su Vitae y me había forzado a presenciar su adicta degradación.

La clave del éxito con esta clase de estratagemas es evitar convertirte en el centro de atención todo el tiempo. Sé que la tentación es fuerte, porque es muy fácil. Sin embargo, cuanta más gente te preste atención, mayor es el riesgo de fallar.

Con Jasmin, interpreté el papel de una chica que los rebeldes habían rescatado heroicamente de la malvada Secta que la controlaba. Fui a sus fiestas, tonteé con sus amigos y seguidores mortales, tuve un puñado de romances y en general volví a estar en contacto de nuevo con la humanidad. Fue encantador. Eran tan jóvenes y sinceros. Cada momento con ellos me hacía querer seguir existiendo.

Estarás pensando que esta historia terminará con alguna traición en la que avisé a los Arcontes para que cayesen con fuego y furia sobre estos advenedizos.

No es así.

Me marché después de que los planes de boda comenzasen a ocupar la mayoría de mi tiempo. Por lo que concierne a los Anarquistas, Jasmin de Lacy sigue ahí fuera, una desafortunada y libre criaturita huyendo de la ira de su cruel Sire.

Ja



La historia del Movimiento Anarquista y por qué nuestros Chiquillos perdidos deberían seguir siéndolo

Por Fiorenza Savona

La Camarilla es la mejor esperanza para todos los Vástagos. Nunca lo olvides. Las acciones de los Anarquistas, alardeando ante el ganado e involucrándose en demasía en sus luchas ideológicas, empujan a nuestra especie a la extinción. Lo sabemos porque esto ha pasado antes y casi nos destruye, cuando los Sires de nuestros Sires eran simples Retoños. En el período que recordamos como el Tiempo de las Hogueras, la Revuelta Anarquista y la Inquisición llegaron a ser grandes amenazas para nosotros al nutrirse una a la otra y alimentarse de nuestra carne y Vitae.

A los Anarquistas actuales les gusta decir que nos arriesgábamos a la destrucción absoluta debido a que nuestros Antiguos nos arrojaban a guerras sin cuidado alguno. Pero no fue así. Nos volvimos vulnerables debido a la deslealtad, imbecilidad y egocéntrica rebelión de los Anarquistas.

La Camarilla es aún una organización joven comparada con algunos de nuestros Antiguos, quienes, en su longeva sabiduría, fundaron nuestra Secta al reconocer que la mejor forma de sobrevivir al progreso de la cultura humana era convertirse en un depredador civilizado. Tuvimos que abandonar la idea de actuar como leones o lobos y proclamar nuestra fuerza a los cuatro vientos para retirarnos a las sombras como serpientes o arañas y vigilar y conducir a nuestra presa sin su conocimiento ni dejar apenas rastro de nuestra presencia.

El orgullo hizo que algunos no estuvieran de acuerdo. Los Anarquistas y sus aliados creyeron que éramos unos cobardes. Para ellos, el poder no era suficiente, también debían ser adorados. Cuán alejados estaban de la realidad, cuán infantiles fueron.

Los comienzos del Movimiento

La Sire del Sire de mi Sire era la Príncipe de un dominio crucial llamado Fráncfort, en lo que hoy en día

es Alemania. De la época que llamamos Edad Oscura hasta el tiempo de la Revuelta a principios del siglo xv, gobernó la ciudad con guante de terciopelo. Su estilo de gobierno se debía a una comprensión decente de la humanidad y era al tiempo suave y firme, pero todo el mundo obedecía a Julia Antasia, pues ése era su nombre, y ella condujo su dominio a una era de prosperidad como ningún otro disfrutaba en su región.

Pero mientras la familia antasiana intentaba gobernar con moderación, aleñando el trato justo y compasivo del ganado al tiempo que mantenía en mente su papel en nuestras largas no-vidas, algunos Vástagos sintieron que eso no era bastante. Estas vanidas sanguinarias querían gobernar sobre los mortales, torturarlos, ser sus héroes y, en algunos casos, convertirse en sus dioses. Quizás vale la pena destacar que en esto, junto a Tzimisce, Lasombra y Brujah, también estaban los Hijos de Haqim. Estos Clanes mangonearon al ganado sin piedad, presentándose ante ellos como dotados herejes, demonios, brujas e impíos tiranos. Jugaron con la fe de los humanos, dirigiendo su furia y su miedo al convertirse tanto en líderes como en objetivos de muchedumbres histéricas de granjeros y levantamientos locales desorganizados. Aun así, supimos que eran problemáticos pero no una amenaza real. Fue así hasta que la cruzada albigense lo cambió todo. No lo sabíamos entonces, pero lo que comenzó como una guerra contra los señores cosmopolitas de Languedoc liberó una fiebre, una obsesión, una llama que casi nos termina consumiendo.

Como todas las guerras santas, el conflicto se basaba en *realpolitik*. La tolerancia de los nobles occitanos con los judíos, musulmanes y demás herejes les había hecho ricos gracias al comercio y eran la envidia de los hombres inferiores de Île-de-France. Envalentonados por los éxitos en Tierra Santa, los señores norteños suplicaron a Roma permiso para lanzar una guerra santa contra sus hermanos sureños y lo recibieron. La guerra de décadas que prosiguió aniquiló la herejía cátara y casi destruyó la lengua y cultura occitanas, pero esa tragedia es bastante irrelevante para nuestra especie. Lo que importa es que los inquisidores enviados para arrancar de raíz la herejía cátara tras la cruzada encontraron algo mucho peor que los fanáticos ascetas gnósticos. Nos encontraron a nosotros.

Ocultos entre las filas de los cátaros, Vástagos herejes afirmaban ser ángeles y Perfectos que habían trascendido la carne. Arnaldo Amalric, el legado papal, los estudió y envió detallados protocolos de sus debilidades

a Roma, y, en respuesta, Inocencio III fundó y financió la Inquisición en la Sombra y, por extensión, la Sociedad de Leopoldo. Sus agentes, liderados por el infame cardenal Marzone, se extendieron poco a poco, en secreto, desde Carcasona y Roma para erradicarnos allá donde nos encontrásemos. Durante dos siglos nos cazaron bajo la pretensión de combatir la herejía, aliados con los victimizados campesinos de toda Europa.

Cuando la rebelión Anarquista comenzó en serio a finales del siglo XIV, rápidamente perdió el control y desencadenó la más mortífera caza de brujas religiosa que el mundo ha conocido. Inquisidores y turbas nos atacaban durante el día, cuando dormíamos. Quemaron dominios enteros de Vástagos ancianos. Este ganado, tan fortalecido, declaró que el tiempo de los monstruos había de acabar; ¿Y qué hicieron los Anarquistas? ¡Lo celebraron! Cantaron hosannas por su éxito a la hora de destruir el sistema establecido, un sistema que funcionaba. Bailaron sobre las cenizas de nuestros ancestros mientras el mundo ardía a su alrededor.

A comienzos del siglo xv, nuestros Chiquillos perdidos finalmente decidieron no sólo atacar a sus Sires y a los Sires de éstos, sino a los Fundadores de sus Clanes. En esto, debo decir en su favor, los Hijos de Haqim se abstuvieron. Los Tzimisce, Lasombra y la Familia Giovanni trataron de destruir a sus progenitores Antediluvianos. Si estas venerables criaturas eran verdaderamente los primeros de sus linajes o sólo Antiguos incommensurablemente ancianos no está claro, pero no les importó mucho a sus ingratos Chiquillos, que estaban ansiosos por liberarse de todo lo que había habido antes que ellos.

Esta gran traición sembró el caos entre todos los participantes. La Inquisición que habían provocado puso su mirada en el ya imposible de controlar Movimiento Anarquista. Miles de piras se encendieron por toda Europa conforme la Inquisición envolvía todo el mundo medieval tardío. Los siglos de lucha que habían precedido no eran nada en comparación con la escala de destrucción provocada por Torquemada y sus contemporáneos. Y, súbitamente, los chillones y delirantes Brujah y sus parientes acudieron a Clanes como el nuestro, pidiendo humildemente salvación y un método mejor.

Formamos la Camarilla como respuesta. Deberíamos haber aplastado a los Anarquistas por completo, pero, en muchos sentidos, los veíamos como a nuestros Chiquillos. Nos habían empujado hasta el borde de la Muerte Definitiva y aun así les abrimos nuestros

brazos cuando estuvieron listos para volver a nosotros en busca de guía y protección, y porque personalidades como Rafael de Corazón y Hardestadt aconsejaron moderación.

La Sire del Sire de mi Sire, la maravillosa y generosa Julia, cayó en Letargo como resultado de las acciones Anarquistas y nunca ha despertado. Estoy segura de que habría estado de acuerdo con las afirmaciones de los fundadores de la Camarilla, ya que siempre fue piadosa. Pero ahora el Tiempo de las Hogueras regresa, liderado por inquisidores armados con artefactos de detección y lanzallamas y provocado por el orgullo Anarquista. Claramente, deberíamos haber eliminado a nuestros enemigos mientras tuvimos la oportunidad.

NUNCA ha habido un Movimiento Anarquista que no operase siguiendo los intereses secretos de un Matusalén u otro; empujado en la dirección indicada por su protector sin que ninguno de sus miembros tuviera la más ligera sospecha de ello. Son y siempre han sido peones de poca monta en la gran guerra eterna entre imponentes poderes inmortales. Se amotinan contra la maquinaria de la "tiranía" porque les han dicho que lo hagan y porque no poseen la mente, el conocimiento o la voluntad para pensar por sí mismos. Cuando fueron Abrazados, en lugar de renacer siguieron bajo la ilusión bajo la que todos los mortales operan, la ilusión que les dimos. En lugar de liberarse, se volvieron tercos y furiosos esclavos de un malévolos amo. Al alzarse contra nosotros, sirven a monstruos mucho peores que nosotros.

– Josefina Adelbrant, Sheriff (Brandvakt) de Estocolmo

«La primera panacea de una revuelta Anarquista es derrocar todas las Tradiciones, la segunda es el reinado del terror. Ambas traen unidad temporal, pero ambas también traen ruina permanente. Por separado no son más que el refugio de un cobarde oportunista político.»

– HARDESTADT EL JOVEN

¿Por qué debemos deshacernos de la amenaza Anarquista?

Por Karl Schrekt, Cabeza de la Casa Tremere y el más Antiguo de su linaje

Los Clanes de la Camarilla mantuvieron la actividad Anarquista a raya durante muchos siglos tras la Convención de Thorns y debería consolarnos el hecho de que todo lo que sufrimos nos fortaleció como Secta. Sin embargo, en 2012, nos separamos finalmente del último de nuestros aliados Anarquistas.

Muchos culpan a Gavrilo Princip de comenzar la Primera Guerra Mundial al asesinar al archiduque Franz Ferdinand, arrastrando al Imperio austrohúngaro a un conflicto con Serbia. Pero la Gran Guerra no fue provocada simplemente por un hombre y tampoco lo ha sido nuestra situación actual. Había signos del regreso de un Tiempo de las Hogueras provocado por los Anarquistas y del ascenso de una Segunda Inquisición mucho antes del incidente de Praga.

En 2002, la guerra contra el terrorismo de los mortales estaba en marcha y el Círculo Interior decidió usarla en su beneficio contra

el Sabbat y poner fin a la guerra por América de una vez por todas para debilitar su enloquecida Cruzada de la Gehenna. Al principio la táctica fue un éxito y sus ciudades cayeron en nuestro favor una a una. Pero en algún momento en torno a 2006, la Inquisición comenzó a tener objetivos propios. ¿Cómo ocurrió esto? ¿Quién les dio la información que les condujo a Viena? Claramente los Anarquistas. Fue entonces cuando los Justicar decidieron que era demasiado tarde para regalar. Sutilmente añadieron grupos y dominios Anarquistas a la lista de objetivos. Fue un movimiento poco amistoso, pero se lo merecían.

Conforme los Anarquistas fueron conscientes de la estratagema, comenzaron a alzar la voz podando la cabeza de varios Príncipes notables y enviándoselas por correo a los Justicar. Ay, pobre Voorhies de Ámsterdam. Yo estaba con el Justicar Carfax cuando recibimos su calavera.

Uno podría presenciar esta serie de eventos y decir que la Camarilla había traicionado a los Anarquistas, pero es que ellos habían llegado demasiado lejos. No contentos con atacarnos directamente, atacaron la propia Mascarada rompiéndola de manera prominente (y quiero decir *prominente*, mira las grabaciones) en Glasgow, Marrakech, Dallas y Nueva York y llevaron a la Segunda Inquisición a nuestra puerta. En ese momento teníamos que eliminarlos de nuestra Secta.

Tal formalidad puede parecer inconsecuente si se compara con otros destinos, pero era toda una declaración de intenciones. Significaba que los Anarquistas ya no se beneficiarían de la protección de la Camarilla ni tendrían acceso a nuestras ciudades, rebaños, Elíseos o recursos. Quedaron abandonados en sus pequeños e insignificantes dominios, aislados y desterrados faros en el mar de la noche.

Y éste es su destino ahora, abandonados al fin a su suerte con los monstruos que han despertado. Pronto volverán a nosotros, lloriqueando y pidiendo ayuda, pero se la negaremos. Mientras las antorchas avancen hacia ellos, observaremos desde las sombras, unidos y fuertes, pero inmóviles. Nosotros, que lo respetamos y protegemos, merecemos el don de la inmortalidad, no ellos.

Cómo hablar sobre Anarquistas

Tras el Cónclave de Praga y los recientes y desafortunados eventos de Berlín, el Movimiento Anarquista se ha convertido en tema de discusión en los Elíseos de la Camarilla de todo el mundo. Éste es un momento histórico delicado, así que es importante hablar de los Anarquistas de forma que apoye los principios

de la Camarilla, especialmente cuando tus Chiquillos u otros Vástagos jóvenes preguntan sobre ellos.

1. Los Anarquistas son incompetentes, y esta incompetencia caracteriza todo lo que hacen. La juventud Anarquista contrasta con la experiencia de la Camarilla. Incluso cuando no son violentos, los Anarquistas son chapuceros, fallan a la hora de planificar y corren riesgos sin considerar las consecuencias.
2. Los Anarquistas derriban, nunca construyen. Son famosos por destruir, amotinarse y asesinar, pero cuando se trata de establecer cualquier clase de orden propio, fracasan. Esto es por lo que los Estados Libres Anarquistas de California no han logrado establecer un conjunto de leyes o un sistema de gobierno claros.
3. Los Anarquistas no saben qué quieren. Muchos hablan del cambio, pero no tienen una visión coherente ni exigencias claras. Esto hace imposible negociar con ellos, ya que su ideología es demasiado incoherente como para producir una posición negociadora. Esto empeora por su permanente incapacidad para producir líderes con los que hablar.
4. Los Anarquistas son hipócritas. Pese a toda su verborrea sobre libertad e igualdad, aún usan a los humanos de la misma forma que cualquier otro Vástago. Predican el derecho de los Vástagos a vivir como quieren, pero se oponen al deseo de los Vástagos de la Camarilla a vivir en la Camarilla.
5. Los Anarquistas deberían estar agradecidos, pero en su lugar están motivados por la envidia. Sin la Camarilla y sus Tradiciones, los mortales habrían



erradicado a los Vástagos hace mucho tiempo. Los Anarquistas no entienden esto. En su lugar, envidian el poder que han acumulado los Antiguos de la Camarilla. Quieren ese poder para sí mismos, pero no tienen la paciencia para trabajar por él.

6. Las áreas Anarquistas no son seguras. La falta de un Príncipe o Sheriff significa que las ciudades Anarquistas son lugares peligrosos y violentos donde los Vástagos pueden ser asesinados por cualquier razón (o sin razón alguna). Sin leyes ni autoridad, la sociedad vampírica está gobernada por los más poderosos y brutales, que toman de los demás lo que quieren.
7. Los Anarquistas hacen peligrar la Mascarada. Dado que han rechazado las Tradiciones, crían como conejos. Cada ciudad Anarquista está sobre poblada de Vástagos. Esto significa que, aunque los Anarquistas tuvieran la habilidad de mantener la Mascarada, surgirían rupturas.
8. Los Anarquistas colaboran con la Segunda Inquisición. Muchos de ellos nunca han desarrollado una identidad vampírica clara. Aún se ven como parte de sus comunidades mortales y, por ello, colaboran con la Segunda Inquisición para atacar a toda nuestra especie.
9. Y por último y más importante, recuerda que nada de lo que los Anarquistas quieren es realista. No quieren entender cómo funciona el mundo y sus ideas no son prácticas. Sí, pueden sonar bonitas y justas, pero no sobreviven al contacto con la realidad. Por eso, la Camarilla es la mejor y única opción.

CLAN GANGREL



Un Clan bastante poco útil, románticamente hablando.

Sé que a algunos Toreador les gusta idealizar a los Gangrel como verdaderos salvajes que de alguna forma son más honestos y reales que el resto de nosotros. Pero no me lo trago. No hay nada tan falso como la autenticidad. El sucio y apelmazado pelo de un Salvaje es sólo fachada; su pretensión de no preocuparse por las apariencias, una simple pose.

Es vergonzoso admitirlo, pero antaño me enamoré de la mística Gangrel, cuando era mucho más joven. Acababa de llegar a Estados Unidos por primera vez. Él era alto, robusto, guapo en un sentido bestial. No hablaba mucho y yo imaginaba que su silencio ocultaba una rica vida interior.

Incluso viví en una cabaña rural con él durante medio año, bebiendo sangre de animales. ¿Puedes imaginártelo? ¿Yo, una colona?

Me llevó mucho tiempo entender que la fantasía de la que me había enamorado era de mi propia creación. Sencillamente había proyectado una idea en un hombre que no era mucho más que una bestia.

¿Quieres saber lo más ridículo? Cuando traté de marcharme, él lloró. Me suplicó y trató de detenerme. Durante un segundo me aterroricé porque él siempre había parecido mucho más fuerte que yo. Pensaba que me mataría en ese momento de celosa debilidad.

Incluso su fuerza era menos de lo que parecía. Fui más rápida de lo que él esperaba y se reunió con el amanecer con su propia hacha en la cara. Aunque su Sangre sabía bien. Eso tengo que reconocerlo.



*Proclamado por Calebros,
otrota de Nueva York:*

Primeros entre traidores, los Gangrel se posicionaron silenciosamente a favor del Movimiento Anarquista hace unas dos décadas. En cualquier caso, no encajaban bien en la Camarilla. Eran perfectos Sheriffs y Arcontes y maravillosos exploradores en territorio hostil, pero esperar que uno tomase un rol político era tan útil como ponerle un traje a un mono. Sí, sí, lo sé, yo era un Príncipe Nosferatu. Que te den.

Se unieron a la Camarilla cuando se fundó. Comprendieron nuestra fuerza y fueron incómodos aliados. Los apreciamos, respetaron la mayoría de nuestras normas. Todos tuvimos buenos tiempos.

Fue a finales del siglo XX cuando uno de sus jefes, un vampiro llamado Xaviar, se fusionó con la tierra (como ellos son capaces de hacer) y aseguró haber ocupado más que simple barro. Juró que él y su coterie estaban en una entidad viva que había consumido a sus

amigos y lo había escupido a él. Llegó a convencerse de que había tenido una experiencia corporal con la Antediluviana Gangrel. Se reunió con los Justicar y se lo contó, y ellos, por supuesto, no le creyeron.

Ya se comunicasen mediante pinturas rupestres y señales de humo o mensajes de texto y frenéticas llamadas de teléfono, los Animales se levantaron y se marcharon. Como los Brujah, muchos se quedaron (y fueron considerados por su linaje como perros



amaestrados)... Supongo que si Xaviar realmente estuvo en contacto con un poderoso Anciano, podía haber obtenido alguna habilidad previamente desconocida para conversar a través de la Sangre, pero eso es pura especulación.

La Camarilla se indignó ante la marcha de los Gangrel. Aun así, no emprendimos ninguna acción contra ellos. Sentimos que lo mejor para nuestra propia seguridad era fingir que aún estaban con nosotros y nunca admitir que no era así.

Sin que lo supiéramos, los Gangrel de mentalidad más política y financiera (que los hay) habían estado canalizando apoyos

al Movimiento Anarquista todo este tiempo. A pesar de su aparente independencia, estos “lobos de Wall Street” asumieron que los Anarquistas eran su afiliación y formaron un acuerdo de toma y daca con esta Secta menor que esencialmente era “cuando queramos militarizaros, lo haremos”. Tú decides quién lo dijo y a quién, porque hay que decir que lo podría haber hecho cualquiera de ambos.

Cuando los Brujah se unieron al Movimiento Anarquista, pensamos que eran unos idiotas por abandonar la estructura y la alianza en favor de una endeble

independencia. Entonces, los Gangrel hablaron. Estaban firmemente del lado de sus hermanos Rebeldes, habían estado apoyando a los Anarquistas todo ese tiempo y lucharían con uñas y dientes por el derecho de los Anarquistas a existir sin interferencias de la Camarilla.

Menudos bastardos. Tras todo lo que habíamos hecho por su sucio Clan, nos escupieron en la cara y se rieron al hacerlo. Si ésta era su venganza por haberles ocultado la verdad de los Antediluvianos, bien, obtuvimos lo que nos merecíamos. Pero aún pienso que escogieron el bando equivocado.

CLAN BRUJAH



A los Brujah les gusta verse como filósofos y revolucionarios, pero personalmente creo que su principal utilidad surge cuando quieras a un imbécil bien duro cabreado con el sistema. Es decir, ¿quierías tener alguna vez una relación con un Punk? Un amante Rebelde? La idea es ridícula. Pierden los estribos a la más mínima provocación y el resto del tiempo te sermonearán sobre cualquier cosa terriblemente aburrida.

Preferiblemente, trata de evitar hablar con ellos en absoluto.

Normalmente, me gusta una buena y larga seducción. Me gusta cuando alguien nuevo y excitante me persigue y trata de ganarse mi favor. También disfruto seduciendo objetivos imposibles, aquéllos que los demás me dicen que nunca estarán interesados. Es un juego tentador y hace mucho más delicioso el éxito.

Nada de eso se aplica a los Punks. Con ellos es mejor ser directo, ser físico desde la primera mirada. Coloca las manos en su pecho, déjales sentir cómo tiemblas un poco tan cerca de ellos y asegúrate de desnudar accidentalmente tu cuello o abrir tus labios (dependiendo de si quieres dirigir o que te dirijan). Deja que la naturaleza haga el resto. Si tu deseado Rebelde aún habla en este punto, quizás no valga la pena después de todo.



El Cónclave de Praga

Relatado por Damien, Chiquillo de Critias, Heleno del Clan Brujah:

Nosotros los Brujah éramos una espada de doble filo en manos de la Camarilla. El principal Clan de los Anarquistas y, aun así, con los mismos derechos y privilegios que los demás. La mayoría de nosotros éramos chusma, pero rezó porque también recuerdes nuestro linaje como uno de notables portavoces, pensadores y verdaderos poseedores de una pasión destacada para nuestra especie. Pocos de los demás Clanes confiaban en nosotros, pero

pocos de ellos confían unos en otros, así que no es para tanto. Asumieron, inocentemente quizás, que mi Clan apreciaba la seguridad de la Camarilla y nuestra limitada flexibilidad dentro de ella. Pero, una vez eres un rebelde, lo eres para siempre. Así somos los Brujah, y probablemente deberían haberlo sabido.

El Cónclave de Praga reunió a representantes de todos los Clanes de la Camarilla para discutir el próximo siglo y la mejor forma de manejar lo que en ese tiempo se asumió que era una rama de la Sociedad de Leopoldo financiada por el gobierno. Casi diez años después, algunos se refieren al evento como "la Convención de Praga", etiquetando erróneamente el cónclave

y poniéndolo al mismo nivel que la Convención de Thorns. Pero la Convención escrita en Praga no era un acuerdo firmado con sangre, sino una declaración de guerra subrayada con las vísceras derramadas de uno de nuestros fundadores.

Pertenezco al Clan de los Reyes Filósofos, soy un orgulloso Brujah, y aborrecía a Hardestadt, igual que mi Sire. Aun así, lo que pasó fue una traición.

La primera parte de la ceremonia era la recitación de las Tradiciones. Todo el mundo pronunció las palabras. Renovaron sus juramentos. La segunda parte era que el portavoz de cada Clan descendiera al escenario central y se arrodillara frente a su representante del Círculo Interior.



Todo estaba planeado para impresionar y sobrecoger al organizarse en un teatro ultramoderno, todo blanco tiza e iluminación artística. En las últimas filas se sentaban los refrigerios. Testigos silenciosos, atados y amordazados. Muy adecuadamente, los representantes se alzaban en un círculo en el escenario.

Theo Bell, Arconte de la Camarilla, nacido como esclavo y renacido como asesino. Durante un siglo había servido a la Secta y había hecho a su Clan, mi Clan, un gran honor mediante su lealtad, resolución y predisposición a hacer cualquier cosa por la Torre de Marfil. También era un Brujah. Cuando se arrodilló ante Hardestadt sonó un murmullo de consternación por todo el anfiteatro. Bell era un Brujah, Hardestadt era un Ventrue. Entiendo que el portavoz Ventrue, Jan Pieterzoon, se quedara perplejo cuando menos. ¡Bell había tomado su puesto! Me hace reír incluso ahora sólo de pensar lo.

Bueno, no les dio tiempo a debatir el ritual, la ceremonia o la genuflexión. Cuando Hardestadt miró hacia abajo, Bell miró hacia arriba y de su chaqueta surgieron los cañones de una escopeta recortada.

Hardestadt era anciano. Su cuerpo debía haber sido de granito. Pero Bell había cargado el arma con alguna clase de munición incendiaria que detonó en el cráneo del fundador de la Camarilla. Antes de que Pieterzoon pudiera gritar, Bell se giró hacia él y le liquidó. Sé que Bell niega haberlo

Éste no es un título que me tome a la ligera. Sabes lo que pensamos de la monarquía de donde yo vengo. Aun así, ha de hacerse, así que lo haré por ti y por la Camarilla. Tomé mi decisión de permanecer fiel a nuestra visión y me ha costado todos los amigos que he tenido, todos a los que he llamado parientes. Soy un Heleno del linaje de Troile y ésta, nuestra Torre, es la causa por la que moriré. El ideal por el que mataré. Estableceré leyes para que vivas de acuerdo a ellas, las impondré sin piedad y, si las sigues, florecerás. Si las rompes, serás castigado. Considerame un tirano si quieres, pero estoy aquí para tu beneficio.

– Donal O'Connor, Príncipe Brujah (Heleno) de Dublín

Perdió los nervios, agarró un arma y cometió este asesinato por impulso. No me sorprendería que Hardestadt le hubiese llamado “muchacho” al hincar la rodilla. Quizás Bell estaba manteniendo su furia bajo control hasta que el Ventrue le degradó una última vez.

Así que, sí, los Brujah vamos a una gran ceremonia y la usamos para realizar un asesinato flagrante. En cuestión de noches, la noticia había recorrido Europa y en una semana todo el mundo lo sabía. Los Brujah se habían declarado parte del Movimiento Anarquista. Ciudades enteras perdieron montones de protectores. Concejos de la Primogenitura vieron reducido su número. Rebaños y criados desaparecieron con el Clan cuando mis parientes migraron a baluartes Anarquistas como Los Ángeles y Berlín o trataron de derrocar gobiernos débiles de la Camarilla en ciudades como Portland y Estocolmo.

Muchos Brujah, incluyéndome a mí mismo y a mi Sire, seguimos siendo leales. Nos llamamos a nosotros mismos Helenos y representamos la rama filosófica y erudita del Clan más que a los fogosos Prometeos a los que pertenecen Bell y su cohorte. Pero ahora, en estas noches, a los Brujah nos consideran a todos los efectos traidores. Todos somos Anarquistas, como todo el mundo sabe. Eso hace la existencia muy complicada para alguien como yo. Todo lo que puedo hacer es mantenerme firme y seguir demostrando mi lealtad.

matado, pero también sé que éste no salió del teatro. Ya fuese Bell o algún otro, los Brujah del edificio lanzaron un asalto coordinado contra los Ventrue presentes, dejando a los Tremere y los Toreador atrapados en el caos y la conflagración mientras la mayoría de asistentes huían en lugar de luchar.

Dudo que Bell se rebelase sin motivo. Es decir, siempre fue digno de confianza y, aunque es bien sabido que le irritaban Justicar como Pascek e individuos como Hardestadt, sabía que la Camarilla apoyaba el orden. Bell apreciaba el orden.

Así que ¿por qué terminó por rebelarse en su no-vida como había hecho en vida? Creo que cayó presa de esa vieja debilidad nuestra. Creo que un Ventrue como Hardestadt dijo algo antes de la ceremonia o él oyó los planes de la Camarilla de lanzar a los Anarquistas a la Inquisición para salvar nuestro pellejo.

LOS CAITIFF

Por Fiorenza Savona

Algunos vampiros no son bienvenidos en la Camarilla, ya que nos debilitarían desde dentro. Es el caso, por partida doble, de aquéllos que carecen de Clan. Caitiff es lo que llamamos a quienes no pertenecen a ninguna Línea de Sangre y que no manifiestan ni la Prohibición ni las bendiciones naturales de su Clan.

El linaje es importante. La Sangre recuerda y también deberíamos hacerlo nosotros.

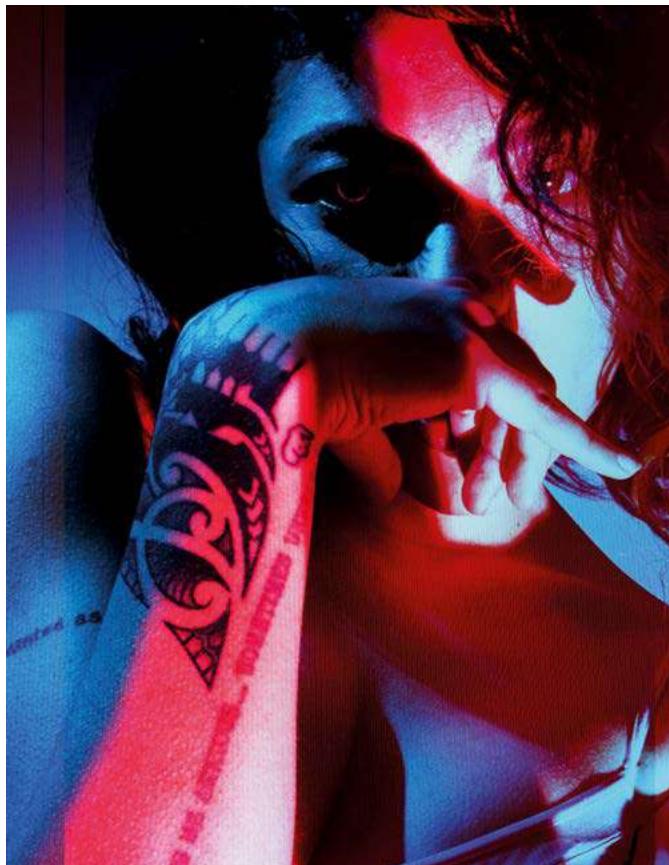
Esto es por lo que los Ventrue recitamos las hazañas de nuestros ancestros en la corte y recurrimos a ellos en busca de conocimiento cuando tenemos dificultades. Un Retoño que carece del buen tino de ser de Sangre decente o que rechaza la que tiene no tiene potencial de convertirse en un Neonato digno, simplemente porque no tiene una identidad real.

Si no sé quién te Abrazó, no sé si eres una carga.

La mayoría de Caitiff lo son. De juerga por ahí, buscando una figura paterna que no se sienta asqueada por su inutilidad. Tal desesperación nunca termina bien. Causa disensión en la estructura de nuestra sociedad, interrumpe el progreso de nuestra gran historia. Los Sin Clan no son como el resto de nosotros. Incluso los Ravnos (que Lilith bendiga su docena o así de almas) están definidos por algo. Pero los Caitiff carecen de pasado y, por ello, de futuro. No luchan

por nada mayor que ellos mismos y por eso sólo los gobernan sus deseos momentáneos. Comparados con la mayoría de inmortales, guiados como estamos por grandes destinos, apenas existen.

Hasta hace poco, los Caitiff estaban nominalmente permitidos dentro de la Camarilla si tenían un padrino. Ya no podemos permitirnos interpretar el tropo del heredero real perdido jugando a ser el salvador de estos huérfanos. Repudiarlos nos ha costado dos Príncipes, uno de los cuales se ha revelado como un miembro del Ministerio todo este tiempo, pero sus puestos ya han sido reemplazados por Vástagos mejores de linajes dignos. Aun así, la Camarilla respeta a aquéllos que están dispuestos a sangrar para mantener las Tradiciones, e incluso un Caitiff puede demostrar ser digno y ganar derechos en ciertos dominios. Todo está en entender tu posición.





LOS SANGRE DÉBIL

Descrito en un informe interceptado de Talley el Sabueso, Pretor nodista, a Marcus Vitel de Washington D. C.

Hasta hace poco, no habría descrito a los Sangre Débil como una amenaza real, menos aún como desleales a la Camarilla. Siempre se oye de mortales Abrazados por individuos de Sangre diluida que de alguna forma sobreviven, pero esos ejemplos solían atribuirse a un error de juicio o a malos registros de linaje. Y parecía que los errores eran suficientemente fáciles de corregir.

Ya no. Los Sangre Débil han llegado a ser muy numerosos y el peligro viaja con ellos. El *Libro de Nod* presagia su llegada. Dependiendo de tu traducción y tu sacerdote, se dice que el despertar de la Decimocuarta, Decimoquinta o la Decimosexta Generación señalará la Gehenna. No sé cuál es cierta, pero sé que experimentamos el fin del mundo hace cosa de una década y que sólo el gran sacrificio de uno de los Clanes y mucha Sangre impidieron el fin.

Los Sangre Débil no tienen un lugar, pero pueden tenerlo en la Camarilla. Al menos, ésa es la cruel mentira que se les vende. Porque la Camarilla incluso promete el “verdadero vampirismo” ante los Sangre Débil como recompensa por la esclavitud,

dejándoles brincar y bailar con la esperanza de que se sancione la Diablerie.

Hasta que se convierten en verdaderos vampiros, la Camarilla les somete a la desfasada marca por escarificación. Es tradición, un rito de paso, le dirán los Camarilla al joven al tiempo que trinchan la luna creciente en su carne y la entintan con Sangre Tremere y ceniza de traidores, haciendo imposible eliminarla hasta que su Sangre sea lo bastante espesa para sanarla.

¿Qué hay de los Sangre Débil entre los Anarquistas? Los Azotes de la Torre persiguen activamente a estos presagios del fin para erradicarlos y regresar a sus Elíseos. No todos se lo merecen. Pocos eligen ser Abrazados. Pero estos cazadores satisfacen a los supersticiosos y los fanáticos. En tiempos de crisis, tener a alguien a quien culpar calma el espíritu.

¿Has oído que algunos Sangre Débil pueden caminar bajo la luz del día? ¿Qué pueden comer, beber y hacer el amor como los vivos? Algunos pasan inspecciones médicas con facilidad. Otros parecen tener la habilidad de cambiar su fisionomía con el tiempo. Se rumorea que algunos tienen la capacidad de volver a la vida verdadera, llevándose con ellos el conocimiento de nuestro mundo de vuelta a la luz del

día. Todo esto hace que estén equipados de forma singular para evitar ser detectados por la nueva Inquisición, que es por lo que la Camarilla les quiere. También les convierte en grandes amenazas para todos los Cainitas verdaderos.

Los Sangre Débil y los Caitiff suponen una amenazante alianza en el Movimiento Anarquista. Simbolizan un nuevo camino, atacando a Antiguos, Príncipes y Sectas o, peor aún, ignorándonos y siguiendo adelante con sus no-vidas, como libres despreocupados de lo que son. Conforme crecen en número, miran a los Clanes como algo anacrónico. Escupen sobre las Tradiciones.

Son fundamentales para la preparación de la Guerra de las Edades, e incluso si no son un signo del fin, señalan otra Revuelta Anarquista. Están sencillamente en su naturaleza, salvajes como son. Respeto las intenciones de la Camarilla, pero a los Sangre Débil no se les puede entrenar, domar o doblegar. Están demasiado alejados de nosotros. Un científico podría considerarlos una nueva raza de vampiro o un nuevo paso evolutivo. Pero recuerda mis palabras: esto no es progreso, es involución, y es necesario detenerla antes de que se extienda.

EL SABBAT



Como habrás deducido de mis textos, atesoro sensaciones y sentimientos por encima de todo. Nuevas emociones y experiencias frescas me han llenado con un deseo de conocer la próxima noche y la siguiente a esa, ardiendo a través de más siglos de los que estoy dispuesta a admitir en una ráfaga de romances y rencillas. Estoy hecha de celos, lujuria, avaricia y odio. Existo en un estado de deseo constante. Incluso una perversa clase de amor ha contribuido a que este corazón muerto late durante siglos. Sentimientos predecibles en una Rosa, ¿verdad? ¿Qué hay del miedo, el terror o la repugnancia? Durante la mayor parte de mi no-vida la Camarilla no ha albergado tales cosas para mí. Hasta los fríos Antiguos, con sus estratagemas de pesadilla, juegan a un juego que me es familiar. Mantienen fachadas humanas, aunque anticuadas, mientras llevan a cabo sus terribles planes. Puedo lidiar con la monstruosidad si es educada. Pero hay cosas muertas que me aterrorizan. Cosas que me han dejado cicatrices. Cosas en las que no quiero volver a pensar. Aunque este compendio concierne a nuestra orden de la alcoba, debo incluir un aviso.

Puede que busques el filo de la navaja para sentirte vivo, puedo entenderlo. Pero nunca, jamás, trates con la Mano. Cuando el Sabbat viene a por ti, luchas o huyes. No cometas el error de tratar de humanizarlos o entenderlos. No hay nada aguardándote salvo un vano vacío si lo intentas.

¿Has conocido alguna vez a alguien a punto de ser devorado por la Bestia? ¿Has mirado en los ojos muertos de una criatura en ciernes? Si lo has hecho, sin duda lo habrás sentido. La repugnancia que surge de percibirte de que esa cosa inhumana podrías ser tú si hubieras cedido a tu Ansia. Retrocedemos desde el borde, aferrándonos a los recuerdos de la calidez de la vida para mantenerla a raya.

El Sabbat es aterrador porque nos mira con esos mismos ojos inhumanos, pero lo hace con total conocimiento. Pese a ser esclavos muertos de la Bestia, están dotados con una inteligencia colectiva disfrazada de fe y propósito.

Algunos creen el Sabbat es más débil o menos peligroso ahora que, aparentemente, ha cedido el control de las ciudades de América y se ha congregado en las zonas bélicas del mundo, supuestamente para regocijarse en su naturaleza vampírica bajo la cobertura de los bombardeos y atrocidades sistemáticos y el caos de la guerra humana. Estoy segura de que lo hacen, pero no es su propósito. Estos espectros, difícilmente Vástagos siquiera, buscan trascender lo que significa ser humano. Quieren consumir a los más Antiguos y sabios de nosotros e infectar a toda nuestra especie con su pérdida de identidad. Esta Guerra de la Gehenna no es su meta, es un estadio más. Es una crisálida. La guerra está cambiando al Sabbat desde dentro y temo en lo que se convertirán, retorcidos y llenos de cicatrices por los fuegos de su victoria. Odio tener que ponerme seria, pero deberías saber que, digan lo que digan los informes oficiales sobre la Guerra de la Gehenna, no la estamos ganado.

Siento un picor en los ojos. Aún permanece una mancha oscura con la forma de una serpiente devorando su propia cola, apenas visible, allí donde mi amante Sabbat me tocó. Ya había tomado una decisión; ese roce fue el último. Si alguna vez otro esclavo de sangre sin alma de la Mano Negra me toca de nuevo, preferiría poner fin a esta eternidad que permitírselo. Te sugiero que adoptes mi mismo planteamiento y te prepares para lo que volverá arrastrándose desde Jerusalén hasta nuestras noches en unos pocos años.

En la mayoría de los casos, creo que el saber es poder. En el caso del Sabbat, creo que cuanto menos sepas sobre los nihilistas Magistri y los Demonios derritecarne de los Lasombra y los Tzimisce, mejor. Dejaré apenas unos fragmentos aquí. Úsalos para evitar a los Clanes corruptos. Nunca pienses que puedes aliarte, razonar o siquiera parlamentar con el Sabbat. Quizás creas que me estoy dejando llevar por las emociones; algunos de ellos parecen bastante razonables al principio, pero no son sólo otra Secta o conjunto de Clanes. Están infectados por un virus, una enfermedad, un mal consciente. No encontrarás un ensayo sobre los Clanes del Sabbat a continuación, y ahora sabes por qué. La comprensión implica peligro. No te amo, pero no quiero que sientas jamás el terror que yo sentí durante aquellas interminables y sofocantes noches en una estación ferroviaria de Atlanta, reducida a un despojo de carne que gritaba en las garras de la Mano Negra.



*Defendido por Kalinda, Visir
Assamita y Primogénita de Milán:*

El Movimiento Anarquista es problemático, pero tiempo atrás estuvo de acuerdo con la Camarilla en que existía una amenaza mayor. Esa amenaza se llama a sí misma Sabbat.

Los orígenes y motivos del Sabbat se han perdido en la historia y no hablamos mucho de sus prácticas en los dominios de la Camarilla. A veces es mejor no saber, ya que al saber se cede a la Bestia.

Los relatos hablan de un culto medieval a la muerte queatraía a vampiros homicidas y sádicos como moscas a un cadáver abotargado. Una Secta que quería dominar a la humanidad, como los emperadores vampíricos de antaño. Pero esto no ha sucedido y, por aterradoras que puedan ser estas historias, creo que es seguro decir que el Sabbat ha fracasado. O, al menos, que no entendemos sus metas, salvo que siempre están hambrientos. La paz que han dejado tras de sí es inquietante al mismo tiempo que un alivio.



Primero, ella cree que estamos ganando la Guerra de la Gehenna. Eso es mentira. Sí, es la política de la Secta, pero sigue siendo mentira. He sobrevivido a guerras nocturnas de una semana en Donetsk, Alepo y Ramala (dos veces en el último caso) y nunca he visto a nuestro bando salir vencedor. En Ucrania luché junto a una milicia formada por programadores informáticos, profesores y un puñado de "nacionalistas" muy sospechosos que usaban teléfonos con Google Maps y Facebook Messenger para coordinar ataques de artillería contra las fuerzas del RPD prorruso. Éramos tres de los nuestros. Aparte de mí, había un Haqimita armenio llamado Narek y nuestra Antigua, una fuerza de la naturaleza griega que se lanzaba a la batalla con un traje ejecutivo gris, armada con nada salvo su impresionante control de la repugnante lengua rusa. Sus enemigos se convertían en sus armas conforme hablaba. Se mire como se mire, deberíamos haber sido imparables. Duramos menos de una hora cuando encontramos a la primera manada. Desearía poder decirte cómo lucharon, pero no puedo. La noche pasó de ser trashúica a negra como la pez. Todo eran gritos y la voz de la Antigua diciendo en griego antiguo: «Ya veo. Eso lo cambia todo». Su imponente voz cortaba a través de los bombardeos y los gritos. Luego se quedó en silencio. Se había acabado.

Así que la próxima vez que alguien te diga que estamos ganando, piénsalo de nuevo.



La mayoría de dominios del Sabbat aún están fuera de los límites de la Camarilla, a menos que seas Fiorenza Savona del Clan Ventrue, que rápidamente puso Ciudad de México en vereda. Pero la mayoría están vacíos o se están vaciando conforme las manadas Sabbat se reúnen, acosadas por una locura de sangre, en la mayor fuente de Vitae del mundo: Oriente Próximo. Mi hogar, donde los Matusalenes se alzan y destruyen a los estúpidos Sabbat que corren hasta allí para hincarles el diente.

—Estoy subestimando sus acciones? Es posible. La Secta resulta aterradora cuando uno se la encuentra, pero prefiero una legión de soldados armados, entrenados y leales por encima de una voraz horda de babuinos Sabbat cualquier noche. Ellos aterrorizan, masacran y atraen a la Inquisición allá donde pisan, pero nosotros nos mantenemos con la cabeza bien alta.

Dejemos que el Sabbat se consuma a sí mismo en una orgía de violencia. Hemos pagado por asientos de primera.

Los tubos fluorescentes alineados en el techo del corredor parpadearon para encenderse cuando Big D pulsó el interruptor.

—Veamos, este lugar no está tan mal. Podemos organizar nuestra rave aquí sin problema. —Echó un vistazo a uno de los pabellones acordonados—. Tienen incluso camillas y lo que parece equipo médico guardado. ¿Crees que pensaban volver algún día?

Ark sacudió la cabeza, escuchando sólo a medias. La idea de organizar una fiesta en un hospital abandonado era bastante predecible, pero no podía negar el atractivo estético del lugar. Aunque algo no olía bien. Era comprensible que D, al ser de Sangre tan Débil, no se percataste de ello, pero él era más viejo y tenía ciertos dones para esta clase de cosas. Allí había habido Vitae y muerte, y no hacía mucho.

—¡Eh, Ark! ¡Mira! Algunos de los pabellones de aquí abajo no tienen cadenas. Quizás podamos... —La voz de la joven se cortó cuando retrocedió de la puerta que estaba abriendo—. ¿Qué cojones...?

No había terminado la frase cuando algo que no eran del todo brazos, piernas y dedos la empujó por las puertas batientes y desapareció igual de rápido mientras ella se revolvía. Ark no perdió el tiempo, sino que saltó hacia atrás tan rápido como pudo en dirección a la escalera. Una mano con largas garras lo detuvo agarrándolo por el hombro y mostrando algo de hueso a través de la piel.

—¿Vas a alguna parte, pequeño Anarquista? Ven, ven. Si vas a entrar donde no debes, al menos deberías quedarte a cenar.

Nunca se volvió a ver a Ark y Big D. Al menos no como la gente los recordaba ■





CARMELITA NEILLSON

Los Antiguos desesperados que buscan mantener a raya la Gehenna y la Llamada recurren cada vez más a la arqueóloga Toreador brasíleno-irlandesa Carmelita Neillson. Ella desenterra el pasado y entrevista a Vástagos, registrando una vasta cantidad de historia vampírica y de conversaciones con vampiros de hasta dos milenios de edad. La Camarilla le ha prohibido archivar de forma electrónica ninguno de sus descubrimientos, así que ha establecido diversas “Bibliotecas Neillson” en localizaciones discretas.

Sus modales amistosos, su curiosidad natural y sus habilidades como políglota la convierten en una elección natural para entrevistar a un Matusalén recién despertado del Letargo, investigar templos en ruinas o interpretar escrituras Sabbat capturadas. Al creer que el arte no necesita estar en un marco o un museo para admirarlo, Carmelita cree firmemente que el mayor arte, uno ignorado por los Vástagos durante mucho tiempo, es la narración de su propia especie. Como narradora y escritora dotada, sus habilidades atraen a muchos Toreador que desean romper el estereotipo de “bonitos y sin talento”.



CONOCIMIENTO

● **El Arte de la Historia:** Tú y Carmelita compartís la creencia de que la narración es una de las formas perdidas del arte. Cada vez que agasajes a otros vampiros con saber histórico o relatos de mitos y leyendas, los Toreador se verán atraídos de forma natural a oír tus palabras, sin importar la disposición que tengáis entre vosotros.

● ● **El Arte de la Voluntad:** Un objeto de arte o reliquia específicos, confiado a ti por la doctora Neillson, te inspira y cautiva. Si pasas una hora meditando sobre este objeto (y haces una prueba de Resolución + Academicismo a dificultad 5) antes de descansar durante el día, despiertas con 1 punto adicional de Fuerza de Voluntad. Puedes meditar de esta forma una vez por sesión.

● ● ● **Biblioteca Neillson:** Las pequeñas bibliotecas de Neillson salpican el mundo en los dominios de la Camarilla, sirviendo como colmenas de información usadas para ayudar y apoyar los recuerdos de los Antiguos. Eres el cuidador o guardián de una de estas bibliotecas, la cual cuenta como un Refugio de 2 puntos (● ●) con 2 puntos de Biblioteca (● ●). Otros vampiros e historiadores de la Estirpe también se reúnen ahí, lo cual tiene tanto ventajas como inconvenientes.

● ● ● ● **Entrevista con el Matusalén:** Has obtenido una grabación de Carmelita entrevistando a un vampiro imposiblemente viejo que divulga secretos sobre uno de los Clanes de tu dominio. Una vez por historia, puedes

pedir al Narrador que te proporcione uno de tales secretos. Ya tenga Carmelita conocimiento de esta grabación y te la diese ella o alguien hiciera la grabación en secreto, la información de la entrevista te da ventaja sobre el vampiro en la misma y el Clan en cuestión. Resulta interesante que la voz que sigue a la de Carmelita al final de la cinta mencione más grabaciones.

● ● ● ● **Tumba del Ancestro:** Carmelita te ha confiado guardar el supuesto lugar de reposo de uno de tus ancestros. Mientras lo mantengas seguro, puedes reclamarle un favor mayor una vez por historia. Si no logras hacerlo, probablemente habrá... otras consecuencias.

FATIMA AL-FAQADI

Abrazada en el siglo XII, Fatima al-Faqadi es anciana entre los Vástagos activos en la actualidad. Conocida entre los Hijos de Haqim como la Mano de la Venganza, es una de las asesinas más peligrosas y hábiles que ha habido jamás entre los Vástagos.

Fatima es una creyente musulmana y una enemiga jurada de los cultores de sangre de Ur-Shulgi. Una vez trabajó por Vitae y asumió contratos por Sangre que llevaba de vuelta físicamente o mediante rituales mágicos a la fortaleza de su Clan, Alamut. Pero ahora Alamut está bajo el control de Ur-Shulgi y se dice que Fatima es la líder de un grupo de Banu Haqim que lucha codo con codo con la Camarilla en la Guerra de la Gehenna.

Las malas lenguas dicen que sólo está en la lucha para descubrir lo que le pasó a su antigua amante y rival, Lucita. Por su parte, Fatima silencia tales rumores con una mirada casi tan mortal como sus cuchillos.



CONOCIMIENTO

● Armario Armero: Tu conexión con Fatima y su red de Banu Haqim te da acceso a armeros ocultos en tu dominio o en el dominio que estés visitando. Sabes por rumores o por fuentes fiables dónde debería encontrarse uno de estos armarios. Una vez por crónica puedes usar este conocimiento para equiparte con un arma de mano de tu elección sujeta a la aprobación del Narrador.

● ● Red Extendida: Antaño, Fatima era miembro del culto conocido como Red de Cuchillos. Aunque la Red sigue siendo leal al demoníaco Ur-Shulgi y la rama del Alamut de los Banu Haqim, algunos cultores siguieron a Fatima en sus propuestas a la Camarilla. Eres miembro de la Red Extendida o tienes un estrecho vínculo con ella.

Puedes adquirir 3 puntos repartidos entre Aliados, Contactos y Mentor y asignarlos a miembros de la Red Extendida que pueden ayudarte por un precio o adiestrarte en el arte del asesinato. Ten en cuenta que, a diferencia de los Trasfondos normales, usar estos puntos requiere pago, a menudo severo.

● ● ● Golpe Errado: Eres uno de los escasos Vástagos que sobrevivió a un intento de asesinato por parte de la Mano de la Venganza. Ya fueses un objetivo o un daño colateral, tienes reputación de ser alguien con quien Fatima no pudo acabar. Además de concederte 2 puntos de Estatus, este nivel te concede un dado adicional en las reservas de dados Sociales cuando tu historia de supervivencia pueda usarse con un buen efecto.

● ● ● Juez Reconocido: Se supone que los Banu Haqim han de ser jueces de los demás Vástagos. Fatima te enseñó las costumbres del juicio o la Red de Cuchillos te enseñó los dictados de Ur-Shulgi. En cualquier caso, puedes anunciar formalmente una sentencia y ejecutar a un Vástago sin represalias claras por parte de la Secta en cualquier dominio que no sea de la Camarilla, ya que pocos desean interponerse en la ley de los Banu Haqim. Tu juicio no impide que otros Vástagos intenten llevar a cabo represalias sutiles.

● ● ● ● Contrato Abierto: Tu relación con Fatima es tal que ha aceptado eliminar a cualquier oponente de tu elección. No hará preguntas. Quizás esta relación no sea de confianza o afecto, pero Fatima te debe una. Su éxito no está garantizado, pero es probable.

FIORENZA SAVONA

Cuando los Lasombra reafirmaron el control sobre sus viejos centros de poder religioso, los Ventrue respondieron expandiendo su influencia en la nueva nobleza: el gobierno y las corporaciones multinacionales. Con empuje político global, Fiorenza Savona hace que el Clan siga siendo relevante y peligroso manteniéndolo en el centro del poder mundial.

Fiorenza, dura y sin miedo de mandar a la mierda a otro vampiro, trabajó duro como mortal y continúa haciéndolo como Vástago para asegurarse de que los vampiros ricos y poderosos permanezcan en su puesto. Ascendiendo a través de ONG y la ONU, conoce a todos los que



son dignos de ser controlados en la élite de Davos. Su Sire la marcó como objetivo por su lista de contactos y descubrió su maquiavélica agudeza política y en los negocios.

Una nueva jugadora poderosa en la Camarilla, muchos Antiguos y Ancillae la consideran una simple Ventrue "nueva rica". Sus

compañeros de Clan más astutos saben que sus acciones persuaden a consejos, corporaciones y a mortales concretos que poseen auténtico poder. Donde sus predecesores se concentraban en la política vampírica, Fiorenza cree que la clave de la longevidad vampírica yace en manipular a los vivos.

CONOCIMIENTO

● En la Lista de Fiorenza: Fiorenza sabe quién eres, ya piense que eres un activo del Clan o un problema. Consecuentemente, te ha asignado un Criado mortal dotado (V5, pág. 185): un guardaespaldas, conductor, mayordomo, etc.; aunque sigue siendo su empleado. No es un secreto que te espía e informa a Fiorenza y nunca se distancia, ni siquiera cuando lo despachan. Si el mortal es herido o asesinado, Fiorenza toma nota de que no se puede confiar en ti, pero si tu conducta es buena, te congracias aún más con ella.

● ● Desayuno con Fiorenza: A pesar de su alto perfil, una vez por historia Fiorenza hará hueco en su apretada agenda para encontrarse contigo. Quizás tengas algo sucio sobre ella o puede que seáis íntimos amigos. Un encuentro con

Fiorenza puede ser lucrativo e informativo si le haces las preguntas adecuadas.

● ● ● Beneficios Amistosos: Eras cercano a Fiorenza antes de que se convirtiera en "el nuevo éxito" del Clan Ventrue y sus amistades obtienen dividendos: puede limar asperezas con Ventrue alterados, proporcionarte consejos comerciales internos, prestar un Gulfstream equipado con ventanas polarizadas y plan de vuelo preautorizado, etc. Si abusas o usas de forma desacertada esta conexión, equivalente a 3 puntos de Mawla (●●●), ella cortará la relación sin dudarlo.

● ● ● El Directorio: El secreto Directorio Ventrue te abordó. Preocupado por el meteórico ascenso de Fiorenza, te escogió para aproximarte a ella, sobornarla y romperla a su voluntad.

Si aceptas, te sometes a un Vínculo de Sangre y las identidades de los miembros del Directorio son borradas de tu mente, pero recibes 6 puntos para seleccionar entre Contactos, Mawla y Recursos. Por supuesto, podrías aproximarte a Fiorenza y ofrecerle un trabajo como agente doble.

● ● ● ● Moción Gubernamental: Fiorenza te debe un favor; una vez por crónica, acepta influir a un líder político como solicites. Sus sugerencias igualan a cinco dados para distribuir como quieras en cualquier tirada que implique acciones gubernamentales. Si creas una perturbación política mayor o actúas de alguna otra forma para reforzar las "sugerencias" de Fiorenza, el Narrador puede añadir otro dado en base a tu plan y cómo de bien triunfes en él.

LINAJE VENTRUE PURO

(SÓLO PERSONAJES VENTRUE)

Más que cualquier otro Clan, los Ventrue se obsesionan con el linaje hasta el punto de recitar sus antepasados remontándose generaciones. Algunos afirman que sus antepasados transmiten habilidades a sus descendientes, mientras que otros aseguran que la reputación es poder suficiente.

Los Ventrue comprenden la importancia de la historia y la pureza de la Vitae. Cuando hablan, los demás escuchan. Una cosa es conocer tu ascendencia y otra muy distinta recitarla orgulloso en una corte de iguales o como desafío a tus enemigos. En las ocasiones importantes, ya sea una función pública o en las horas previas a la batalla, los Ventrue esperan no sólo enumerar los nombres de sus ancestros, sino recitar sus hazañas, logros, fallos y, en algunos casos, dramáticas muertes para honrar el pasado, levantar el espíritu e impresionar lo mejor posible a la audiencia, ya sea Chusma Brujah o un hastiado Príncipe.



► CONOCIMIENTO ◄

● Sire de Renombre: Tu Sire es un Ventrue destacado por su nobleza y su adhesión a los valores del Clan. Hasta cierto punto, puedes confiar en el nombre de tu Sire para ganarte el favor de otros Vástagos, principalmente del Clan Ventrue. Este conocimiento te permite obtener un dado en los controles donde nombrar a tu Sire podría tener impacto. Si el Sire aún existe, puede molestarte porque uses su nombre como una línea de crédito.

● ● Un Linaje de Título: Provienes de un linaje de Príncipes, Primogénitos o posiblemente Barones. Si alguna vez tratas de adquirir un título en un dominio, los Ventrue, incluso aquéllos que nunca has conocido, apoyarán automáticamente tu reivindicación, a menos que haya suficientes razones para oponerse a ti.

● ● Recitación: Puedes nombrar a tus ancestros hasta un Matusalén de Cuarta Generación e impresionar a los Vástagos que te oigan. Cada Vástago de tu linaje tiene un relato y conoces al menos la versión corta de cada uno de ellos. Recitarlo todo (algo que lleva una buena media hora

o más) te otorga un dado de bonificación en todas las pruebas de base Social contra otros Vástagos durante el resto de la escena. Puede usarse una vez por historia.

● ● ● ● Linaje Legendario (escoge uno):

LINAJE DE ALEXANDER: Para muchos, Alexander de París, patrón de las artes, las pasiones y la belleza, se parecía más a un Toreador que a un Ventrue. Los Vástagos que lo nombran como su ancestro obtienen 2 dados adicionales en todas las tiradas de Persuasión e Interpretación realizadas entre una muchedumbre, ya que el linaje de Alexander adora tener audiencia. Si alguien interrumpe tu oratoria, debes realizar una prueba de Frenesi de furia a dificultad 3.

LINAJE DE ANTONIUS: Antonius era un pensador estratégico y un maestro arquitecto del Clan Ventrue hasta su aparente destrucción. Si descienes de Antonius, obtienes 2 dados adicionales en todas las tiradas de Academicismo y Liderazgo que hagas cuando planees la defensa o construcción de un dominio. Si algo te interrumpe mientras realizas planes de esta

naturaleza a largo plazo, debes realizar una prueba de Frenesi de furia a dificultad 3.

LINAJE DE MITHRAS: Mithras ejemplifica el orgullo y el poder. Los Vástagos de su culto afirman que era inmune a las llamas, y de alguna forma su fortaleza se extiende a través de la voluntad de sus descendientes. Tu dificultad para resistir el Frenesi de terror por exposición al fuego se reduce en 2. Sufres una penalización de 2 dados cuando trates de resistirte a los intentos de Dominación de vampiros más antiguos del linaje de Mithras.

● ● ● ● Nombrar al Antedi-

Iuviano: El Antediluviano Ventrue usó muchos nombres y cada Matusalén de su Clan conoce a la anciana entidad por un epíteto distinto. Tú conoces uno de esos nombres o títulos y una vez por crónica puedes anunciarlo como descendiente de esta criatura para forzar a todos los Ventrue cercanos a detener lo que estén haciendo, callarse y a veces caer de rodillas. El nombre desaparece de la mente de todos los que lo oyen, pero detendrá todo, incluso el combate, para oírtelo hablar.

EL CULTO DE MITHRAS

Algunos vampiros reclaman el estatus de deidades entre la Estirpe y la Grey. Junto a Set, Mithras es probablemente el más infame de los dioses Cainitas. Ventrue de increíble edad y poder y uno de los Príncipes más tiempo en el poder de la historia vampírica, formó un culto de adeptos creyentes de la religión mitraica que incorporaba adornos de la religión legítima y ancestrales tradiciones vampíricas.

Aunque Mithras fue destruido en el siglo XX y su Diabolista, supuestamente destruido durante la purga de la Segunda Inquisición en Londres, su viejo Senescal y confidente Roger de Camden lidera el Culto de Mithras en su ausencia. Puedes ser un miembro del culto o incluso uno de sus líderes. Quizás creas que el culto es la clave para el predominio en la Jyhad al tomar el gobierno milenario de Mithras como inspiración.



CONOCIMIENTO

● Neófito: Estás dando tus primeros pasos en tu servicio a Mithras, pero has aprendido cómo manipular al ganado hablando de religión y grandeza. Puedes liderar de forma efectiva un pequeño culto mortal, lo que te concede un dado de bonificación en todas las tiradas Sociales cuando interactúes con tu rebaño o criados. Este conocimiento viene de la adhesión al culto o de estudiar sus prácticas.

● ● Nymphus: Los mitraicos otorgan el título de Nymphus a los nuevos Sires dentro del culto. Este nivel te concede conocimientos sobre el linaje Ventrue y sus costumbres de Abrazo, junto con el estatus ceremonial de un Sire reverenciado. Obtienes 2 dados adicionales a todas las tiradas en las que se discutan o estudien las costumbres Ventrue o mitraicas y el equivalente a 2 puntos del Trasfondo Estatus cuando te encuentres entre Ventrue.

● ● ● Leo: A los Vástagos con el título de Leo, que se encuentran entre los más respetados del culto mitraico, se les confía el entregar mensajes clandestinos entre miembros mitraicos y a veces incluso fuera de la orden. Los mitraicos no dudarán en confiarte información y mensajes y obtienes 1 dado adicional en todas las tiradas que no sean de Disciplinas en las que trates de lograr que los vampiros confíen en ti. Por supuesto, si tu lealtad reside fuera del culto, este conocimiento te concede acceso a información muy peligrosa.

● ● ● ● Perses: El culto de Mithras suele entregarse a sangrías y sacrificios rituales, con los Perses como maestros de ceremonias. Un vampiro declarado Perses de Mithras recibe una espada corta y la autoridad de matar a los enemigos del culto con la garantía de total

protección si se descubre su identidad como asesino (coartadas, refugios secretos, acceso a recursos). Este conocimiento te concede 3 puntos de Trasfondos a repartir en cualquier dominio en el que esté presente el Culto de Mithras.

● ● ● ● Invicto: Portas el brillo de Mithras contigo. Quizás tomaste Vitae de su Diabolista Monty Coven o puede que una vez bebieras del propio Mithras como parte de un Vínculo de Sangre. Ahora Mithras vive en ti. Ocasionalmente, el anciano vampiro te habla para darte órdenes o guiarlo, aunque no es lo bastante poderoso para compelirte. Cuando satisfaces a Mithras, adquieres 3 dados adicionales en las pruebas de Domación, Fortaleza o Presencia (escoge una) durante el resto de la noche.

LA PIRÁMIDE

(SÓLO PERSONAJES TREMERE)

No hace tanto los Tremere eran el Clan más fuerte o, al menos, uno de los más organizados. Sabes que la Pirámide era una estructura perfecta para la jerarquía vampírica, al imponer lealtad mediante Vínculos de Sangre y juramentos de lealtad a la Casa y la familia, asegurándose de que el poder ascendiese a lo alto mientras las recompensas descendían poco a poco desde ahí. O puede que estudiases la Pirámide como el bastión corrupto que era y celebrases su derrumbe.

Conoces el funcionamiento interno de la Pirámide Tremere. Podrías construir de nuevo tal jerarquía o ayudar a socavarla.



CONOCIMIENTO

● Aprendiz: A pesar de su reciente desestabilización, la mayoría de Sires del Clan Tremere aún otorgan sin reparos el rango de Aprendiz a sus Retoños. Tú eres uno de esos aprendices o el maestro de uno, lo que te otorga el equivalente a un Mawla de 1 punto.

● ● Erudito: A pesar de tu reciente entrada en la Pirámide, ya has atraído la atención de miembros mayores que tú por un experimento con éxito en el que cortejaste el peligro, la creación de un nuevo ritual menor o el descubrimiento de saber antes perdido para el Clan. Una vez por crónica, este nivel te permite pedir un favor mayor a un Regente y, suponiendo que este favor no sea insultante, permanecer en buenos términos con él después.

● ● ● Regente: Cada Capilla tiene un Regente. El Regente es responsable de la tutela de los demás Tremere del dominio. Aunque puede que no les enseñe

personalmente, debe asegurarse de que todos estén bien educados. Los otros deberes del Regente comprenden la protección del Clan en el dominio y a veces su representación en el Concejo de la Primogenitura. Eres el Regente de una Capilla. Esto te otorga 1 punto de Estatus Tremere, así como 3 puntos en Refugio que representan la Capilla. Ten en cuenta que se espera que supervises la seguridad de la Capilla, así como que proporciones albergue y recursos a los demás miembros del Clan.

● ● ● ● Pontífice: Cada Brujo del Concilio de los Siete tiene siete Pontífices que responden ante él. Estos Pontífices supervisan un amplio dominio, aunque rara vez está definido geográficamente. Distintos Pontífices son designados como representantes del Clan en los campos del arte, la economía, los estudios de los hombres lobo y otros campos similares. Eres visto como el principal experto del Clan en el dominio en el que se hayas sido nombrado Pontifice,

y tus recursos respecto a ese campo son extensos. Obtienes una bonificación de 3 dados adicionales para cualquier prueba de reunir información relacionada con tu campo concreto, suponiendo que tengas acceso a tu biblioteca, así como 3 puntos en Estatus Tremere.

● ● ● ● El Nuevo Concilio: El nuevo Concilio de los Siete de los Tremere se formó como una medida de emergencia tras el ataque con éxito de la Segunda Inquisición en Viena. La explosión se planeó para que coincidiese con un encuentro entre los miembros del Concilio, lo que convirtió a todos salvo a dos en cenizas, mientras los restantes caían en Letargo. Se te considera uno de los nuevos miembros potenciales del Concilio de los Siete porque tienes algo único que ofrecer al Clan Tremere. Qué es y cómo esgrimes ese poder depende de ti y del Narrador. También tienes 4 puntos en Estatus Tremere.

VICTORIA ASH

Victoria Ash destaca como una de los Vástagos más prominentes e influyentes en la actualidad.

Abrazada en el siglo XVII, cuando aún se la conocía como Victoria de Perpiñán, provenía de la pobreza, trabajó siguiendo al ejército francés y obtuvo cierto respeto por su belleza y su asombroso canto. Al reconocer su verdadero talento para la diplomacia, la etiqueta y la estrategia, quien terminaría siendo su Sire, Maximillian, la Abrazó por ello y por las misma razones que la adoraban los soldados mortales.

A parte de por la devoción que despierta en los Vástagos a causa de su carisma y su personalidad en apariencia benevolente, Victoria destaca por su firme éxito ascendiendo la escalera de la Camarilla. Hace poco, fue seleccionada por los Justicar de la Secta para sellar el acuerdo de la Boda Bermellón con Tegyrius de la Ashirra.

El ganado hace lo imposible por satisfacer cada uno de sus caprichos, su Clan la adora por sus talentos y astucia naturales y nuestra Secta la señala como todo a lo que deberían aspirar los demás Vástagos. Uno se pregunta si Tegyrius sabe lo que le espera.



CONOCIMIENTO

● **Beso de Cenizas:** En algún momento has bailado con Victoria Ash, la has besado o incluso te has acostado con ella. Esto no te convierte en una rareza, pero sí te hace especial. Victoria tiene una memoria perfecta para las caras y los encuentros íntimos durante siglos (algunos sospechan que es como se aferra a su humanidad). La dificultad de las tiradas Sociales que la impliquen a ella o a alguien conectado con ella se reduce en 1.

● ● **Invitación Bermellón:** Quizás acudiste como invitado a la Boda Bermellón o simplemente conoces a uno de los asistentes lo suficientemente bien para describir el aspecto del lugar. Esto te permite reconocer a quienes asistieron a la boda, su función y dónde se situaban en el asunto de la unión entre Sectas.

Una vez por historia puedes usar esta información como chantaje, para forjar un relato o para relacionarte con otros asistentes de ese tenso encuentro de forma familiar; ganas 3 dados adicionales para una prueba Social, suponiendo que puedas idear una explicación plausible.

● ● ● Lo que les Hace Funcionar:

Narrar: Victoria Ash es experta en leer a la gente. Sabe cómo conseguir tus secretos más sensibles y explotarlos y te ha enseñado algunos trucos. Obtienes 2 dados adicionales en Perspicacia cuando escrutas a un objetivo en busca de vulnerabilidades.

● ● ● Amaneramientos de

Celebridad: Emulando las historias de Victoria Ash, tú también tienes acceso a

un autobús bien provisto que te permite desplazarte entre dominios y te provee un pequeño equipo de técnicos. Si te enmascaras como un cantante, mago, actor o cualquier otra clase de artista depende de ti. Esto equivale a poseer 2 puntos en Refugio (casa rodante) y 2 puntos en Rebaño o Criados (técnicos).

● ● ● ● Patrona, Amante, Compañera:

Ocupa un lugar importante en el corazón de Victoria. Una vez por crónica moverá cielo y tierra para protegerte, probablemente sacando partido del renombre que tiene en la Camarilla para hacerlo si tus crímenes son ofensivos. Durante toda una sesión cuenta como un Mawla de 5 puntos y te proporciona 3 puntos en Estatus.



CONFLICTO INSTITUCIONAL

Algunos vampiros prefieren combatir en la sala de juntas, no en la calle o siquiera en el salón de baile. Como amos y manipuladores secretos del mundo, usan las instituciones humanas como arma, camuflaje y armadura al tiempo.

Los conflictos institucionales se han dado en la historia, ya para transferir poder y control locales de un vampiro o coterie a otro, ya para actuar como telón de fondo de un drama personal.

Posicionar a los personajes jugadores para que controlen una institución podría requerir semanas o meses de juego y preparación e implicar un montón de Influencia (V5, pág. 188) obtenida en la historia y con Experiencia, o sólo una línea de una ficha de conocimientos y la autorización del Narrador. El planteamiento correcto es cualquier cosa que haga que tu crónica funcione, el drama resulte jugoso y los jugadores mantengan el interés.

Los Narradores deberían usar el modelo de tres turnos y fuera (simplemente determinando el ganador al mejor de tres) o el sistema de conflictos de una tirada (V5, pág. 298) para representar la lucha entre instituciones. Las tres tiradas pueden hacerse al comienzo, el punto medio y el final de la historia para permitir a los personajes alterar las circunstancias mediante

acciones; realiza la tirada del conflicto de una tirada en el clímax de la historia y luego dirige el drama para representar las consecuencias.

Sea cual sea el sistema, el grupo de juego y el Narrador deberían establecer los detalles del conflicto de la crónica en curso. Una rivalidad entre dos países o multinacionales, como la que se produce entre dos vampiros, puede alargarse durante décadas con sólo cambios en el poder locales y condicionales, suficientes para garantizar la victoria a esa escala, pero no para poner fin a la contienda.

Escala institucional

La primera cuestión que hacerse es: ¿a qué escala opera la institución? A este propósito, las instituciones pertenecen a una de las tres escalas siguientes:

MUNICIPAL: Esta institución puede afectar a una ciudad. Puede ser un importante empleador local o banco, o una agencia local, como el Departamento de Policía o la Junta de Zonificación Urbanística. Podría ser la archidiócesis católica, el periódico o canal de noticias de la ciudad o simplemente un mecenas multimillonario.

NACIONAL: Esta institución puede afectar a toda una nación. Grandes corporaciones, bancos centrales, agencias o ramas gubernamentales o grupos de medios y activistas con verdadero alcance nacional cuentan como instituciones nacionales. Esta escala también abarca grupos con una presencia mundial, pero sin los recursos para actuar realmente de forma mundial (por ejemplo, Greenpeace o al-Qaeda).

GLOBAL: Esta institución puede afectar a todo el mundo. Inmensas corporaciones multinacionales, superpotencias y otras grandes naciones, grupos multinacionales (por ejemplo, la Interpol o la ONU) o unos pocos actores no gubernamentales (por ejemplo, la Iglesia católica o la Camarilla).

Atributos institucionales

Las instituciones, como los humanos y los vampiros, tienen Atributos. En aras de la elegancia, sólo tenemos en consideración tres:

PODER: El poder en bruto de la institución, su habilidad para forzar el cambio o imponer acuerdos. Equivalente a Fuerza.

PRESTIGIO: La habilidad de la institución para influir y afectar al mundo entre bambalinas, a un nivel mental o moral, o a un nivel menor de visibilidad. Equivalente a Destreza.

PROFUNDIDAD: La habilidad de una institución para resistir la adversidad, aunque sólo sea por durar más que ella. Equivalente a Resistencia. La mayoría de las instituciones vampíricas tienen al menos Profundidad 2.

Como los Atributos de los personajes, los Atributos institucionales usan un espectro de 5 puntos. Un punto en un Atributo de esta escala equivale a 5 puntos de un Atributo de la escala inferior: una institución de la escala municipal con Poder 5 tiene Poder 1 en la escala nacional.

Una coterie de vampiros que acuerden cooperar podría (por los pelos) tener 1 punto en un Atributo de la escala municipal. La excepción son los personajes con el Trasfondo Influencia, que teóricamente pueden hacer uso de organizaciones con Prestigio de escala municipal un punto menor que sus puntos en ese Trasfondo. Si tal uso tiene sentido táctico o dramático y si el personaje quiere arriesgarse a perder su Influencia en el contragolpe de una pérdida, puede tomar parte en el conflicto.

Toda la corte de una ciudad unida tras su Príncipe o Barón (o que al menos obedezca de forma fidedigna a esa figura) podría, a duras penas, tener 1 punto en un Atributo a escala nacional, dependiendo de la ciudad y la nación involucradas. Es mucho más probable que Sarrasine de Sidney se manifieste a escala nacional en Australia que quienquiera que sea el Príncipe de Hobart, por ejemplo.

Reserva de conflicto institucional

Comienza el conflicto determinando las reservas de conflicto institucional involucradas. Si un vampiro dirige una institución entre bambalinas, la reserva usa el Atributo institucional apropiado a la situación y una de las Habilidades del vampiro. Finanzas y Política pueden ser las opciones inmediatamente más obvias, pero también podría usar Prestigio + Investigación para volver al periódico de una ciudad contra su departamento de policía, o Poder + Intimidación para usar a la gendarmería para silenciar a una mezquita incómoda o Profundidad + Subterfugio para activar un arraigado grupo radical y atraer al ejército de una nación a una guerra de guerrillas imposible de ganar.

Modificadores de conflictos institucionales

Como en los conflictos de una tirada en general, un único vampiro (o incluso una coterie) rara vez puede afectar al resultado con una Disciplina u otro multiplicador “normal”, como Fuerza de Voluntad. Para obtener una ventaja en un conflicto institucional, los jugadores deberían buscar información especial sobre las debilidades de sus enemigos, posiblemente mediante Memoriam (V5, pág. 311) o sobornando a un PdN concreto. En otras palabras, deberían obtener la ventaja mediante la historia.

En caso de que haya múltiples instituciones aliadas en un conflicto, se usan las reglas de múltiples oponentes (V5, pág. 125).

Daño institucional

El conflicto institucional causa daño como cualquier conflicto normal: en base a la diferencia de éxitos entre ganador y perdedor. Aplica el daño a la Resiliencia de la institución, un registro igual a Profundidad +3.

La mayoría de conflictos institucionales, incluso en guerra abierta, sólo hacen daño superficial en el lapso temporal de una crónica. Para causar daño agravado, el ataque debe tener por objetivo una debilidad concreta de la institución, casi siempre una que se haya descubierto en juego.

Una vez la Resiliencia de la institución comienza a sufrir daño agravado, sus fuerzas y agentes pueden perder dados de sus reservas o simplemente ver sus acciones constreñidas por los hechos que tienen lugar en la narración. El Narrador puede establecer pérdidas concretas por cada punto de daño agravado sufrido por la institución («al perder 2 puntos, la archidiócesis tiene que vender el hospital. A 3 puntos, cierra cinco iglesias, incluyendo la de tu dominio») o simplemente resumir los efectos del daño en la historia.

A menos que el Narrador decida algo distinto, las instituciones sanan el daño superficial a un ritmo de 1 punto por historia y el daño agravado a ritmo de 1 punto por crónica. Algunas pueden administrar “primeros auxilios” (rescates económicos, desplegar a la Guardia Nacional, etc.) para acelerar este proceso.



Querido Chiquillo:

Espero que hayas encontrado útil esta colección de perspectivas dispares sobre la Camarilla. Es una forma fría e impersonal de adentrarse en la Camarilla, pero he decidido que es lo mejor. Cuando fui Abrazada hace mucho tiempo, mi Sire me contó cosas bonitas sobre el amor eterno, la belleza y la inmortalidad. Era un hombre que deseaba en gran medida ser adorado por jóvenes hermosas, y, sin conocer nada mejor, yo lo adoraba.

Nada de lo que él me dijo me fue de ningún uso en la Camarilla. Me dio la historia de amor que muchos ansían cuando piensan en nuestra especie, pero lo único que me permitió sortear los peligros del Elíseo fue mi astucia. Aprendí rápido y tú también debes hacerlo.

No exagero si digo que mi boda cambiará el curso de la Camarilla. También te afectará a ti. Los esperanzados y los desesperados te pedirán favores, imaginando que puedes ayudarles a contactar conmigo. Si lo deseas, puedes usar eso en tu beneficio. Si usas mi nombre para jugar en política con suficiente estilo, no me importará.

Aun así, no deseo que te conviertas en un holgazán. Yo he pasado mucho tiempo tratando de evitarlo, pero la tentación está ahí. La identidad de tu Sire puede hacer que las cosas te sean aparentemente más fáciles, pero ese camino no te llevará muy lejos. Puedes vivir entre otros Chiquillos de personalidades de la Camarilla, regodeándote en el lujo, y en diez o veinte años morirás en algún vergonzoso y ridículo incidente.

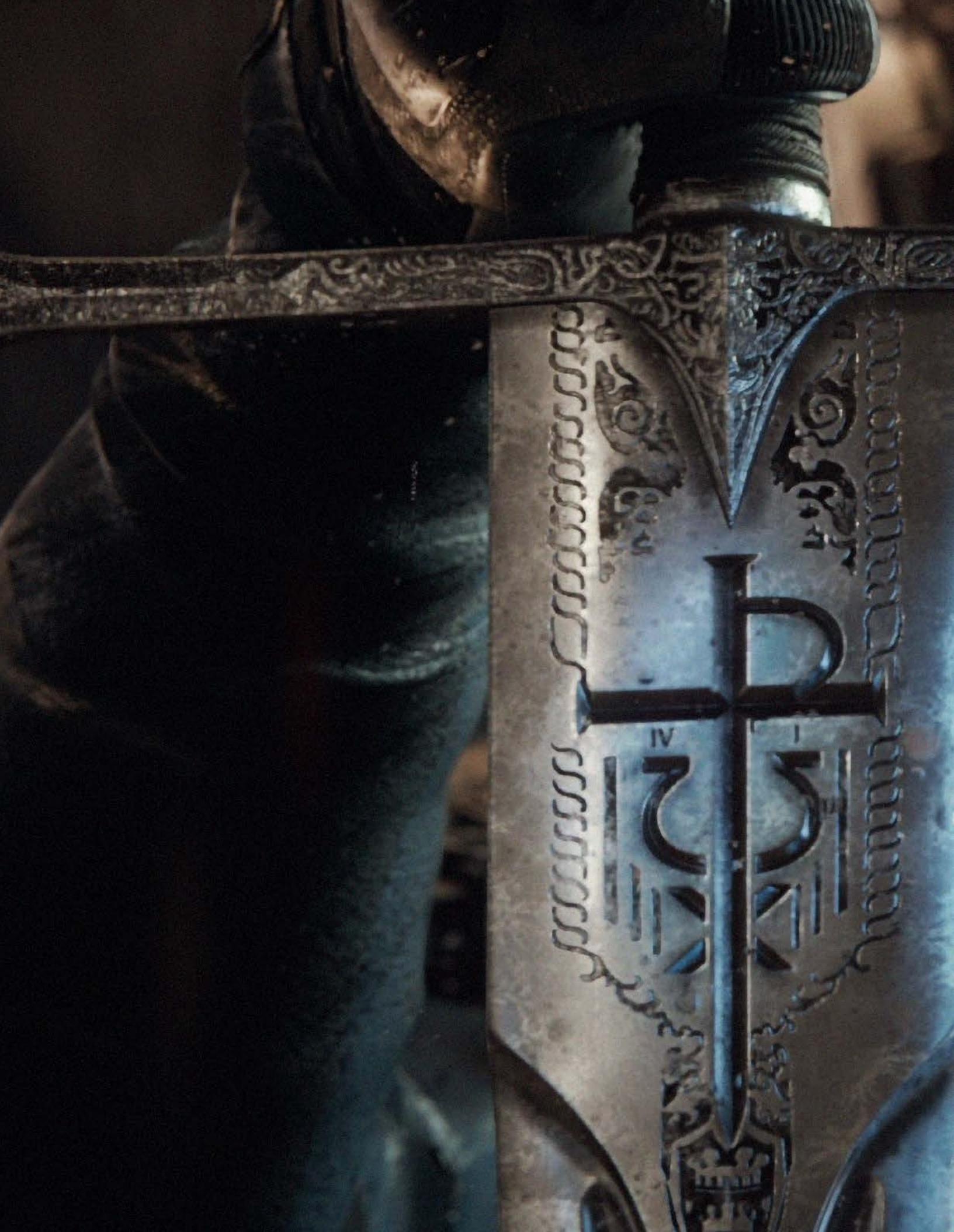
Construye tu propio imperio. Usa los recursos que te he dejado. Será un camino más duro, pero es uno que podrás hollar tanto tiempo como deseas. De eso trata la inmortalidad.

Tu amorosa Sire,

Victoria Ash













«Si el papa ordena la eliminación de alguien en defensa de la fe, se lleva a cabo sin cuestión alguna. Él es la voz de Dios y la Santa Alianza es su mano derecha.»

CARDENAL PALUZZO PALUZZI, 1623-1698, CABEZA DE LA SANTA ALIANZA



*Para gobernar, debes convertirte en aquello que temes:
debes convertirte en tu propio monstruo.
Sólo cuando conoces tus miedos por completo
puedes controlarlos y volverlos contra otros.*

Bienvenido a la guía definitiva de la Camarilla, la más aterradora sociedad secreta que la historia ha conocido. Escrito como un compendio introductorio y una serie de documentos escritos y recopilados por la socialite inmortal Victoria Ash para ti, su Chiquillo, **Camarilla** está diseñado para ser una lectura fascinante para cualquier amante de los no-muertos sofisticados y es un gran recurso para todos los jugadores y Narradores de **Vampiro: La Mascarada**.

El libro de reglas se vende por separado.



WORLD OF
DARKNESS
www.worldofdarkness.com

© White Wolf 2018

NOSOLOROL

MÖDIPHIÜS™
ENTERTAINMENT

R 18+

Material adulto: Incluye contenido gráfico y escrito de naturaleza adulta, incluyendo violencia, temas sexuales y lenguaje fuerte. Se recomienda sólo para lectores adultos.

Impreso en España



*Para gobernar, debes convertirte en aquello que temes:
debes convertirte en tu propio monstruo.
Sólo cuando conoces tus miedos por completo
puedes controlarlos y volverlos contra otros.*

Bienvenido a la guía definitiva de la Camarilla, la más aterradora sociedad secreta que la historia ha conocido. Escrito como un compendio introductorio y una serie de documentos escritos y recopilados por la socialite inmortal Victoria Ash para ti, su Chiquillo, **Camarilla** está diseñado para ser una lectura fascinante para cualquier amante de los no-muertos sofisticados y es un gran recurso para todos los jugadores y Narradores de **Vampiro: La Mascarada**.

El libro de reglas se vende por separado.



WORLD OF
DARKNESS
www.worldofdarkness.com

NOSOLOROL



Material adulto: Incluye contenido gráfico y escrito de naturaleza adulta, incluyendo violencia, temas sexuales y lenguaje fuerte. Se recomienda sólo para lectores adultos.

39,99 €

