



Un observador foráneo podría pensar que escribir una historia Cainita sería fácil. Como poco, podría suponer que componer una historia de los últimos mil años sería un asunto sencillo. Después de todo, los eventos en cuestión están en la memoria viva, o al menos en algo similar a la memoria viva.

(Me tomaré un momento para hacer notar aquí que, a pesar de mi habilidad para extraerles la verdad, he encontrado que sólo se puede creer un poco más en las historias que me han sido dictadas por los fantasmas que en las de los vivos. No se puede confiar en que esas sombras retorcidas por la pasión proporcionen una explicación objetiva de nada, pero sus informes son entretenidos, al menos).

Pero estoy divagando. Es mi opinión que la larga vida natural de los Cainitas se traduce en dificultar mucho más la composición de una historia Cainita concisa y precisa. La naturaleza laberíntica de nuestras políticas y las profundidades de nuestras intrigas hacen que obtener una perspectiva objetiva de cualquier evento concreto sea una tarea monumental y, de hecho, arroja dudas sobre las historias que nos enseñaron cuando éramos Neonatos.

Tomemos el ejemplo del Príncipe Mithras de Londres. Él asegura ser el fundador del Mitraísmo y la fuente de sus misterios. Según la sabiduría popular, se hizo llamar dios solar vivo y disfrutó de la adoración de las élites de todo el Imperio Romano, pero evidentemente se aburría de ser una deidad y decidió disfrutar de una existencia bucólica en Londres.

No pretendo arrojar dudas sobre el propio y formidable Príncipe Mithras. Es una afirmación extraordinaria, pero Mithras es un ser completamente extraordinario. Tan sólo deseo destacar que no sólo nuestra historia ha sido escrita y reescrita para adecuarse a los vencedores durante milenios, sino que esas historias tienen una escala increíble y, a la vez, son totalmente plausibles. La tremenda magnitud de algunos de esos relatos (y la conocida profundidad de las mentiras con las que los vampiros buscan promover sus propios intereses) convierten la labor del historiador Cainita en una realmente abrumadora.

Me pregunto qué escribirán de Constantinopla en mil años. ¿Lo recordarán como un glorioso paraíso gobernado por un ángel, trágicamente derrumbado por extranjeros traicioneros? ¿Pensarán en ella como el inevitable colapso del régimen de un tirano loco? ¿Recordarán cuando era Bizancio, gobernada por los Capadocios durante un milenio antes de su llegada? ¿Recordarán los textos el saqueo de nuestras bibliotecas y la masacre de nuestro Clan a manos de los latinos?

¿Relatarán los Cainitas de dentro de un milenio una historia que sea totalmente reconocible para aquéllos que la vivieron? Si pudiéramos vernos dentro de un milenio, ¿nos reconoceríamos siquiera?

Es imposible de decir. Nuestro mundo tiene muchas historias. Algunas son secretas. Algunas son comunes. La mayoría se contradicen unas a otras. Algunas de ellas hasta podrían ser ciertas.

Es tarea del lector, entonces, decidir qué versión de la historia aceptará y qué lecciones aprenderá del pasado.

CAPITULO UNO: UN LUGAR EN EL TIEMPO

¡Albricias! ¡Aquí! ¡Quién te ha mandado? ¿Te hizo tu Sire y justo después se dio cuenta de cuán agotador es todo eso? ¿Lo difícil que es criar a un Retoño vampírico desde el barro?

No te preocupes. No te preocupes en absoluto. No eres el primero y no serás el último. Ven a sentarte sobre mis rodillas. Deja de lloriquear, estás malgastando Vitae.

Ahora eres un Condenado, y podría ser mucho peor. Sé agradecido, ¿de acuerdo? Estar maldito, ser un vampiro, es tan malo como temías y mejor de lo que nunca imaginaste. Siéntate aquí y te contaré todo lo que realmente necesitas saber. Cien Cainitas o más vinieron y se sentaron aquí para oír esto y ahora tú te unes a una orgullosa tradición.

EL ABRAZO

Hay un comienzo para todo esto, pero ésa no es una historia que conozca. Sin embargo, conozco el final y lo que sigue al final, así que: ¿por qué no empezamos por ahí?

Alguien te asesinó, Chiquillo. Alguien decidió que tu vida había llegado a su fin. Hay montones de justificaciones para que un vampiro asesine a alguien, pero la única razón por la que jamás se hace es el puro egoísmo. Lo sé, lo he hecho unas cuantas veces.

Lo que es peor, no obstante, es que después de asesinarte corrompieron tu cadáver, pusieron su nauseabunda Sangre en tu boca y te arrancaron de la Gracia de Dios de vuelta a este pozo de barro que llamamos Tierra. Te han robado el Cielo, Chiquillo, y a cambio obtendrás una eternidad de lucha, servidumbre o un espantoso y doloroso fin. No sabemos qué ocurre cuando sufrimos la Muerte Definitiva, sólo que estamos muertos. Así que no te prometeré el Cielo ahora, pero tampoco te prometeré el Infierno.

FISIONOMÍA DE LOS MUERTOS

Pero no todo es perdición y pesadumbre, pajarito. Aquí. Límpiame los ojos de nuevo con mi delantal. Anima esa cara y te hablaré de las maravillas de tu nuevo yo. Hay un mundo de curiosidades y placeres esperándote. Oh, no te apartes cuando una mujer anciana y fea hable de placeres. Te sorprenderías de las alegrías que pronto encontrarás en el horror y el bochornoso deleite que extraerás de cosas de las que nunca hablarías en la iglesia.

Tu cuerpo, el mío, los de todos nosotros, están hechos de pecado. No es algo de lo que avergonzarse. Lo que un humano puede hacer, nosotros lo hacemos mejor. Podemos correr más rápido y ver en la oscuridad. Para la mayoría de nosotros, nuestros cuerpos se convierten en visiones perfectas de lo que fuimos como humanos. No, yo no, Chiquillo, pero yo soy una clase especial de pecador. ¡No! Tú eres una criatura hecha para robar virtud y provocar vicio. Bebes sangre y tientas a lo sagrado con tus extraños Poderes secretos y tu encanto.

Es la pulcritud que te sobreviene lo que siempre me ha desconcertado. Incluso en mi Clan, ¿no se enderezan nuestros dientes y se vuelven tan blancos? He observado el Abrazo, he visto cómo las marcas de la viruela desaparecen y se convierten en piel suave como la de un bebé, o incluso más. Una vez vi a un muchacho afligido por una enfermedad de la coronilla que lo había dejado calvo como un fraile pero, ¿no fue la Condenación y le dio una cabeza llena de hermoso cabello? ¿No se convirtió en una bestia libidinosa como resultado? ¡A eso me refiero! Somos criaturas hechas de pecado reconstruidas por la corrupción de Caín para extendernos de forma lenta pero segura por todos los rincones de la Tierra.



¿De qué más te has percatado? El corazón, ¿sí? Una pena. No, tu corazón no latirá a menos que lo obligues o estés en pleno éxtasis embriagador a la hora de saciar tu lujuria. Mira aquí, ¿las lágrimas que lloraste en mis faldas? También son Sangre, así que ten cuidado, ya que llorar desvelará tu naturaleza. Aprenderás a contenerlas, Chiquillo; todos lo hacemos de alguna forma.

¿He dicho que eres más fuerte? Arrójate desde una baranda. Que te dé una coza un caballo. Incluso un buen empujón de un hombre de armas apenas te ralentizará. Ten cuidado sólo del Sol, el juicio de Dios; del fuego, la purificación de Dios; y de un golpe que pueda separar tu cabeza de los hombros.

No importa lo que los ortodoxos originarios de Rusia digan sobre que una estaca puede matarte, están equivocados. Pon una estaca de acebo en el pecho de un vampiro y todo lo que harás es detenerlo. Cuando se le extraiga la estaca, se alzará muy probablemente hambriento, loco y decidido a vengarse de quien lo incapacitó en primer lugar.

LA BESTIA

Pero aún tienes una mente humana. Raro, ¿verdad? Todos tus recuerdos, tus sentimientos, todo por lo que aún sientes apego sigue ahí. Puede que aún estés en la ciudad

donde creciste, viviendo en la tierra de tus padres. Aún te sientes culpable, ¿verdad? ¿Un gran pesar por tu primera muerte? Oh, lo veo en tus ojos.

¡Hay una razón para ello! Por ahora, tienes un alma humana igual que antes de morir. ¿Eso te reconforta? No sé si debería, porque tener un alma humana significa que aún puedes perderla. ¿Y si lo haces? Caes en la Bestia. Te conviertes en una criatura no de pecado, sino de destrucción y masacre. No haces más que matar y comer sin un solo pensamiento en tu cabeza o tu corazón.

Eres esquivo, sí, pero sé que ya conoces lo que estoy describiendo. Puedes sentirlo, ¿verdad? Se mueve tras tus ojos, poniendo a prueba los confines de tu caja torácica como tu corazón en su prisión. Este odio, tu Bestia, hierve en tu Sangre. Pero no te equivoques; es tanto un aliado como un enemigo. Necesita tu cuerpo para sobrevivir y, por ello, te mantendrá vivo si sabes cómo encontrar el equilibrio. Cuando veas fuego y comiences a correr antes de haberte dado cuenta, ésa es la Bestia protegiéndote. Cuando montes en cólera y mates a la competencia que invade tu territorio, ésa es la Bestia asegurándose de que tengas suficiente sangre para sobrevivir. No es bonito o agradable, pero es la naturaleza, en cierto modo. Es tu naturaleza, de todas formas, y la naturaleza puede ser terriblemente cruel.

CORTES NOCTURNAS Y PATIOS DE IGLESIA

A cualquier parte del mundo a la que vayas, tan lejos como puedo nombrar, encontrarás vampiros. Y en cualquier lugar donde encuentres vampiros, nos encontrarás practicando las mismas costumbres e inútiles pasatiempos. Nos reunimos en parejas o grupos pequeños, llevamos a cabo guerras secretas contra otros grupos pequeños, tramamos y planeamos, y nos aseguramos de que nuestra caída, así como la de nuestros enemigos, sea una especie de espectáculo para aquéllos no involucrados en tal drama.

Llamamos a esto sociedad, aunque tiene tanto en común con la sociedad como unas ratas luchando por los restos de un cadáver. Nos agrupamos en líneas familiares, competimos por el afecto, la protección y el poder legados por los monstruos que son nuestros Antiguos en edad y fuerza. Y discutimos, traicionamos y conspiramos. A veces matamos, pero es raro, ya que la primera Muerte Definitiva puede rápidamente tornarse en una espiral de venganza tras venganza. En la mayoría de países, renunciamos a nuestro derecho de matarnos unos a otros en favor de una autoridad definitiva. En esta parte del mundo tendemos a llamar a esos líderes Príncipes. Me han dicho que fuera de la cristiandad tienen otros títulos y, a veces, formas muy distintas de hacer las cosas.

Y en cualquier parte que nos encuentres, descubrirás una sucesión de monstruos cada vez más viejos, aquéllos que han visto más y más de los extremos y las limitaciones de la eternidad. Pobres bastardos. Antes o después, diez años muerto se convierten en cien años muerto a menos que hagas que te destruyan. Cien años se convierten en doscientos en un abrir y cerrar de ojos. Para aquéllos de nosotros que no comen y beben de la mesa de la humildad, como yo mismo, esa edad pasa volando y deja un Antiguo hambriento de algo más que sangre y pecado. Los deja hambrientos de triunfo y un poder como el de Dios.

LA GUERRA DE LOS PRÍNCIPES

En estas noches actuales en las que los viajes, la comunicación y las maravillas mecánicas avanzan a tal ritmo como para dejar a las viejas damas como yo confundidas y algo asustadas, tenemos la Guerra de los Príncipes. Estas noches que son tan sagradas y, al tiempo, pasan sin la Voz de Dios si sigues al Papa (carecemos de Papa, después de todo). Es en estas noches cuando los más ancianos e indiferentes de nosotros guerreamos por tierra, poder, estima y, a veces, por nada en absoluto.

LA AUDACIA DE LA JUVENTUD

¿Había paz cuando yo era joven? Ésa es una pregunta difícil de responder, pero al menos en mi salvaje juventud

ningún gran Príncipe exigía que me escabullera tan rápido como me permitiesen mis piernas para dirigir una guerra clandestina contra el Príncipe de Cardiff. He presenciado, para mi pesar, una generación de Chiquillos Abrazados sin ningún propósito salvo una rápida incursión y la muerte a manos de otros Chiquillos Abrazados en alguna otra parte con el mismo fin. Te contaré todo lo que pueda con la esperanza de prepararte, pero por desgracia lloro por dentro al saber cuál es probablemente tu destino.

Aquí bajaré la voz para que no puedan escucharnos a escondidas, aunque es algo improbable. Tienes que saber que hay dos jóvenes que no han aceptado las interminables guerras como su único destino. Rechazan el Derecho de los Príncipes y la autoridad de los Antiguos. Se inspiran en oscuras historias y mitologías. Se reúnen ahora en lugares olvidados y malditos de Londres y de todo el mundo.

No diría que debas seguir ese camino, pero no conduce a una muerte más probable que el que fue planeado para ti al crearte.

DISTINCIONES SOCIALES

Los más viejos libros, registros y recuerdos de los Antiguos hablan de que hemos hecho lo que ahora hacemos desde que Dios expulsó a Caín fuera de Nod. Como nuestras mentes modernas operan de forma tan parecida a las de los Ancianos, nos dicen que el cambio es potencialmente imposible para nosotros en conjunto. Espero poder vivir lo suficiente para ver demostrada la falsedad de tales palabras.

EDAD

¡Oh, el derecho por edad! Mira cómo mando despectivamente cuando nadie más viene a darme órdenes al respecto. ¡Bah!

Pero no tengas mucho en cuenta mi amargura. La Abuela Penne siempre ha sido de las que hacen los recados. Ahora simplemente soy una vieja de las que hacen los recados.

No obstante, para algunos, para la mayoría incluso, la edad viene con un garantizado y obvio brillo de respetabilidad. Es un mundo peligroso en el que todos hemos sido Condenados, y diría que sobrevivir en él durante cualquier lapso de tiempo es algo considerable, si no respetable en sí mismo. Cualquier vampiro que haya vivido siquiera un año más que tú puede tener algo que enseñarte o, al menos, tener algo que puedas aprender a su costa. Aunque es posible que no tengas razón alguna para amar a un monstruo con décadas o siglos, puede ser inteligente concederles una reverencia o una inclinación de cabeza mientras sepan algo sobre cómo sobrevivir que tú no. Si están dispuestos a enseñarlo, entonces bien; quizás el respeto sea algo que puedan ganarse. Si se niegan, puedes sacarles ese conocimiento de otras formas.

RETOÑOS

Un Retoño es un joven, un demonio pequeñito y recién nacido que aún tiene fresco su sangriento fin. Ése eres tú, mi amor, aún bajo el ala de tu Sire, con más por aprender que un ternero recién parido. Un becerro nace sabiendo cómo andar. Tú apenas sabes siquiera eso. Estás lleno de instintos, por supuesto; la Bestia guía tu miedo al fuego y la luz del Sol, y el hecho de que necesitas alimentarte para vivir. Lo que tus instintos no logran decirte es cómo vivir, noche tras noche, maldito como estás. Ahí es donde tu Sire entra en juego o, si tienes mucha suerte, la Abuela Penne. Eres lo último en lo que se piensa en la mayoría de las cortes Cainitas; un no ser que aún no se ha ganado el derecho de ser llamado vampiro. Puedes descubrir que tus necesidades son secundarias para cualquiera con quien te encuentres y para ti hay poca justicia que no te sea concedida.

NEONATOS

Cuando tu Sire se ha hartado de ti o ha decidido que has aprendido lo que tenía que enseñarte, te llevará a su Príncipe y te liberará formalmente de su custodia. Dos cosas pasan en ese momento. Primero, se te conceden mil nuevas libertades. Segundo, se te lanza a los lobos. Ahora eres un vampiro por derecho propio con tus propias responsabilidades y respeto. Pero no te confundas, para muchos vampiros, un Chiquillo tan joven como un Neonato es aún desechable. Para muchos eres, al liberarte de tu Sire, un nuevo peón sobre el tablero, y todos y cada uno de los vampiros a tu alrededor esperarán manipularte para sus propios fines. O pueden simplemente esperar destruirte y consumirte por cualquier terrible razón que puedan tener.

ANCILLAE

Aquí tenemos a un desgraciado al que vale la pena prestar atención, ¿sí? Un Ancilla es un miembro de los Condenados que ha logrado perdurar durante un siglo o dos y no enloquecer tanto como para ser sacrificado. Para los más jóvenes de nosotros pueden ser más accesibles y cuerdos que los Antiguos, así que vale la pena escucharlos. Los más ancianos aún pueden verlos como prescindibles, pero dado que es mucho más difícil hacerlo, es mejor usarlos que simplemente abusar de ellos. Un Antiguo asume que, si necesitas que algo se haga bien, necesitas que un Ancilla lo haga. Nunca dudes de que un Ancilla sabio que haya vivido el suficiente tiempo sabe que su mejor apuesta para alejar el fuego de su propio pellejo es traspasar sus deberes a un Neonato.

ANTIGUOS

A veces, la bestias como nosotros perduran mucho tiempo. Por siempre, quizás, o eso parece para aquéllos que alcanzamos estas imposibles edades. La mayoría de los vampiros aceptan a regañadientes llamar Antiguo a un vampiro

de trescientos años o más, aunque, como con cualquier declaración de edad, la manifestación de un gran poder es más importante que la documentación y los años acumulados. Conozco a un muchacho a quien saco siglos al que la mayoría llama Antiguo porque es mejor que yo demostrando su Potencia y creando un aire de terror y autoridad. Aunque no demasiado para este viejo pájaro. Aun así, un Antiguo es algo terrible, un vampiro de siglos de antigüedad que debe haber matado docenas o cientos veces. No pienses ni por un segundo que eres una excepción para ellos.

MATUSALENES

Debido a mi avanzada edad y mi increíble paciencia, una vez me encontré con un Matusalén. Los encuentros son siempre espeluznantes, el miedo es palpable. Estos monstruos tienen mil años o más y apenas son humanos en su forma de pensar. Son astutos, ancianos y están dispuestos a hacer lo que sea necesario para conseguir lo que quieren. A esa edad, pocas cosas pueden impedir sus deseos. Haz todo lo que puedas, mi pequeño cervatillo, para nunca estar entre un Matusalén y lo que desea. O peor, nunca seas lo que quiere un Matusalén. Los Poderes de un Matusalén son inescrutables, y normalmente sólo se rumorea de ellos. No te cruces con uno. Y si ellos se cruzan contigo, huye tan rápido como puedas.

ANTEDILUVIANOS

Por último, tenemos a los Antediluvianos, aquellos Condenados que son Chiquillos de los Chiquillos de nuestro mítico fundador. Si son reales (algo que no sé), tendrían miles de años. Por lo que sé, sólo existen en las historias y esas historias varían tanto como los Clanes. Se dice que cada uno fundó uno de los trece Clanes, aunque podría haber más o menos ahora, gracias a las ancestrales disputas familiares y traiciones. Oímos rumores de otros Clanes de otras partes del mundo que echan por tierra todo lo que sabíamos. A veces se dice que están todos muertos. A veces se rumorea que duermen eternamente, exhaustos por su propia edad, para despertar en las últimas noches. A veces se dice que están despiertos y activos, tirando de todos nuestros hilos en una guerra tan antigua como el nacimiento de la humanidad.

CLANES TANTO ALTOS COMO BAJOS

¿Sí? He dicho una palabra que no conoces bien, así que déjame explicarme. Todos nosotros hemos renacido en estas noches de acuerdo a los deseos de nuestros Sires y, quizás, la voluntad de los Antiguos de nuestros Sires. Igual que con la humanidad, cómo renacimos y de quién, así como dónde y cuándo, puede importar más que toda una existencia de recta

no-vida. Gran parte de tu eternidad fue decidida por las acciones de tu Sire y sus ancestros antes que él, mucho antes de que tu corazón latiera por primera vez, no pienses siquiera en cuando lo hizo por última. Y son estos pecados anteriores a ti los que colorean todas las noches que te aguardan. Déjame explicarlo:

CLANES

No eres sólo el Chiquillo de tu Sire. Por desgracia, tienes generaciones y generaciones de pecadores ante los que responder. Todos nosotros provenimos de familias: tú, yo y ese Príncipe en su torre. Estas familias, en torno a trece en número, manifiestan su condenación de formas especiales cada una. Tenemos una familia de deformes campesinos como tu Abuela Penne aquí presente, y una familia de reyes y señores tan por encima de la mayoría de nosotros que ni siquiera podemos ver sus pies. La Maldición da a cada familia una forma de sobrevivir. Para ampliar el ejemplo, mi Sangre maldita me ha concedido la habilidad de esconderme de la vista para así no asustar a mi presa. La familia de reyes y señores puede colocar una orden en tu mente y obligarte por pura fuerza de voluntad a hacer lo que se te dice. Hay una familia de serpientes que puede hacerte amarlas con una sonrisa y un simple gesto. Hay una familia de bestias errantes

que pueden dormir en el suelo y convertirse en murciélagos. Y la lista sigue.

Ésos son los Clanes. Los asuntos de Clan y, por tanto, los asuntos de familia, colmarán tus preocupaciones nocturnas durante el resto de tu no-vida. No puedes escapar de los impulsos y debilidades de tu Clan, menos aún librarte de pagar por los pecados de tus primos y parientes en la ciudad y fuera de ella. Tu Clan es tanto el grillete que te castiga durante tu condenación como la libertad y el poder que esgrimes y las políticas con las que tendrás que bailar toda la eternidad.

CORONAS Y PORDIOSEROS

Naces en una familia y asumes los problemas que vienen con ella, ¿verdad? Así que también mueres en un Clan, y con ese Clan vienen siglos de soportar juicios y pecados, tal y como he dicho. En general, vemos los Clanes como Altos y Bajos, dependiendo de quién esté a cargo de la ciudad, cuál sea su historia y quién haya cometido el mayor error (y lo hayan pillado) en la memoria reciente.

Un Alto Clan tiene voz en la sociedad, la Iglesia y, más importante, en la corte del Príncipe. Se les conceden derechos sin ganárselos. Ostentan privilegios sólo por la virtud de ser asesinados dentro de un linaje. Para los Bajos Clanes



UN LUGAR EN EL TIEMPO

es diferente. Aunque es posible que nos ganemos un lugar como individuos, y que ese lugar no sea un lugar triste y sucio, nuestro Clan en su totalidad siempre empieza en el peldaño más bajo con mucho camino para llegar arriba.

Normalmente, a quién se considera Alto y a quién Bajo se convierte en una tradición en una zona. Durante mucho tiempo el Clan Ventrue ha estado en la cima aquí gracias a los romanos. Gracia a los celtas, mi Clan Nosferatu ha sido desde hace mucho un Bajo Clan. Creo que aunque yo fuese coronada Príncipe mañana y la ciudad se llenase con mis Chiquillos, aún seríamos un Bajo Clan porque ha sido así en Londres durante muchísimo tiempo.

No hay una verdad universal respecto a qué Clanes son Altos o Bajos. Hay tendencias según la región, pero al final, la corte de una ciudad determina qué Clanes tienen un alto estatus e importancia y cuáles no. He oído que puede cambiar en un abrir y cerrar de ojos si una corte se desmantela por completo, pero nunca lo he visto de primera mano. El hecho es que tiende a haber razones de por qué los Altos y Bajos son lo que son y cada ciudad tiene sus justificaciones para esas posiciones.

LOS CAMINOS

Lo sé, mi amorcito, veo la tristeza en tus ojos mientras absorbes lo que te cuento. La condenación, el pecado y el asesinato están a tu alrededor, así que pregúntate: “¿cómo aguantaré y no enloqueceré en el proceso?”. Deja que la Abuela Penne te dé un poco de esperanza, entonces. Mientras que la mayoría de los Condenados se hunde y consume en los primeros diez años o así, algunos nos aferramos a quienes somos o a lo que esperamos convertirnos algún día. Encontramos una suerte de mapa espiritual que nos guía para no abandonarnos a la Bestia y el olvido que ésta promete. Estos mapas son muy personales, pero se siguen ciertas escuelas de pensamientos con sus propias directrices para lo que hace inteligente a un vampiro o, al menos, lo que hace de él uno con moral. Las llamamos Caminos y varían de lo familiar a lo inconcebible.

Tu abuela es lo que llaman una Pródiga, porque sigo un Camino muy similar a mi moral cuando estaba viva. Están aquéllos cuyos principios se alinean con los derechos de la aristocracia y los reyes, o aquéllos que siguen Caminos que buscan el conocimiento por encima de todo lo demás. Conozco una bárbara Gangrel de considerable edad que sigue un Camino que hace las paces con la Bestia en lugar de mantenerla a raya. He visto que eso funciona, incluso si yo no puedo entenderlo. Hay Caminos oscuros y otros practicados por gente de culturas tan lejanas de lo que conozco que parecen alienígenas, pero debemos tener cuidado con lo que etiquetamos como malvado cuando se refiere a sobrevivir a la noche. Lo malvado es muy subjetivo cuando hablamos de una cultura de asesinos y, a veces, cualquier cosa que te ayude a pasar otra noche vale la pena a casi cualquier precio.

LAS TRADICIONES

Tu Sire te ha contado que tenemos leyes que no pueden romperse, ¿verdad? Eso es bueno. Camina conmigo y te hablaré de nuestras leyes, lo que llamamos Tradiciones. Para la mayoría de los vampiros, son cosas que tu Sire te arroja unas cuantas veces y que luego se recuerdan cuando las has violado. Eso es por lo que la mayoría de los vampiros no sobreviven a su primera década. Tienes suerte, porque la Abuela Penne te dirá no sólo lo que son, sino por qué son lo que son. Eso te dará ventaja, y cuando le sostengas la mirada a la estaca del Sheriff en medio de una corte que pretende enterrarte, cualquier ventaja es algo que vale la pena tener.

Mira aquí, amor, en mi modesta biblioteca tenemos las palabras de Caín y de otros, escritas por una docena de manos. Son las Tradiciones pero, ¿cuáles, me pregunto, son las correctas?

LA PRIMERA TRADICIÓN: EL PACTO

«Tu Sangre te convierte en mi prole, creada a mi imagen. Mi maldición es tuya, y mi salvación es tuya. Me alzo ante ti y sobre ti como Dios-Regente. Yo soy el camino, mis Tradiciones mi pacto. Renuncia a mí y renunciarás a toda esperanza». Así habló Caín.

— Traducciones del Dios-Regente

La Sangre del Traidor fluye por ti, haciéndote a su imagen. Estás maldito y sólo mediante obediencia sobrevivirás. Eres de la especie del Traidor y estás ligado por éstas, las leyes de Dios para ti.

— El Qaanoon, recopilado por Duras el Dacio

¿No necesitamos todos saber de dónde venimos? Esta Tradición, más que ninguna otra, establece de dónde venimos y quién consigue poder noche tras noche. En mi parte del mundo es bien sabido que Caín, el Primer Asesino, también fue el primero de nosotros y todo el poder, así como las Maldiciones, fluyen directamente de él. ¿Por qué importa esto? Quizás no importe mucho para ti, pero esta Tradición es como la mayoría de Príncipes establecen su autoridad. Caín nos dice, en la mayoría de traducciones, que aquéllos más cercanos a él son aquéllos con más autoridad, y por ello la edad es el derecho de autoridad. Es una idea sencilla y funciona bastante bien hasta que el vampiro más viejo de una ciudad puede no estar dispuesto a gobernar, o ser capaz de ello, y aquéllos que toman el poder usan su edad para ostentar un gobierno que no pueden manejar.

De estos pergaminos, así como de los viajeros que han venido a sentarse conmigo, he llegado a darme cuenta que no todos los vampiros ven a Caín como el primero de los nuestros. He oído como nuestro mito creacional se ligaba a los dioses babilónicos, Lilith, un héroe africano maldito e incluso hay quienes creen que no hay un Primero, o al menos no sólo un Primero. No puedo imaginar cómo sus Antiguos sacan ventaja de esas creencias, pero estoy segura de que lo hacen.

LA SEGUNDA TRADICIÓN: EL DOMINIO

«Dado que yo soy señor de Nod, tu dominio es tu preocupación. Tú eres su señor, y todos respetarán esto o sufrirán tu ira. Todos se presentarán cuando entren y tú los protegerás a cambio. Por derecho, tienes permitido Cazar en los límites de tu dominio, su sangre es tuya. Acepta su responsabilidad, ministro de tu dominio, y paga a otros con el mismo respeto que esperas». Así habló Cain.

— Traducciones del Dios-Regente

El ganado y la tierra que habita son el dominio. Si puedes mantenerlo, es tuyo. Si puedes tomarlo, se convierte en tuyo. Si no puedes hacer ninguna de ambas cosas, sométete a quienes puedan y llámalos Antiguos.

— Las costumbres de Hibernia, traducido por Duras el Dacio

El territorio donde te acuestas y alimentas es el asunto de cada noche para todos nosotros y, al menos por lo que a mí respecta, los temas políticos más importantes en los que puedes entrometerte. Normalmente, y debido al Pacto, un Príncipe declara una ciudad como su dominio en solitario, y su habilidad para ostentarlo y mantenerlo es la realidad tras su base de poder. La edad no sirve de nada; si no puede mantener su ciudad, la perderá.

Pero eso no quiere decir que vayas a morir de hambre. Un Príncipe también sabe bien que puede reclamar una ciudad como su dominio, pero también debe dividir su gestión así como proporcionar derechos de alimentación a sus súbditos. Algunas ciudades, como mi buena Londres, están divididas en feudos bajo el Regente del Príncipe, con sus amigos y Chiquillos favoritos ostentando el dominio de dichos feudos. A partir de ahí, los que somos como tú y yo suplicamos por los restos y esperamos conseguir permiso para alimentarnos en uno u otro de estos pequeños dominios, pero es una alternativa gobernar sólo mediante un Príncipe, y así la aceptaré. He oído que algunas ciudades funcionan de forma distinta, con enormes zonas neutrales donde todo el mundo puede alimentarse. También he oído hablar que el Paraíso está lleno de niños cantores y nubes, pero lo creeré cuando lo vea.

LA TERCERA TRADICIÓN: LA PROGENIE

«Sólo serás el Sire de otro con el permiso y la bendición de tu Antigo. Crear es el privilegio de aquellos más próximos a mí, de la cual ellos serán responsables. Quebranta esto, y tú y tu Progenie seréis eliminados». Así habló Cain.

— Traducciones del Dios-Regente

La creación es un sacramento y uno que no debe celebrarse a la ligera. Uno obtiene el consejo y la guía de las ancestras y hermanas. Celebrar el sacramento sin tales bendiciones es blasfemo y renunciar a todo lo que la Madre te ha dado.

— Traditsiya, recopilado por Duras el Dacio

Igual que ocurre con los mortales, ¿verdad? Todo el mundo está tan preocupado por quién es el heredero de quién y quién tiene el derecho de dejar herederos. Las disputas de reyes y emperadores no son tan diferentes de las que tenemos nosotros, los Condenados. ¿Hay un aspecto espiritual de esta Tradición concreta? Oh, no soy a quien debes preguntarle eso, pero podría ser. Para mí, la Tercera Tradición es práctica y pragmática. Si todos nosotros pudiéramos corretear Abrazando y haciendo de los nuestros a cada muchacho hermoso que nos llamase la atención, cometeríamos muchos errores en el proceso. Y para los Antiguos, por supuesto, a quién dejar Abrazar y a quién negárselo ayuda a llenar la ciudad y la corte de vampiros en deuda con ellos.

Aunque la redacción en muchas traducciones sugiere que el Sire y el Chiquillo son destruidos, ésa no es realmente una práctica común según sé. Yo misma he sido ama de cría de muchos Chiquillos cuyos Sires fueron destruidos por un Abrazo ilegal. ¿Con qué frecuencia un Príncipe dice cosas como: «Bien, podría haberte destruido, así que existes gracias a mi benevolencia. Sírveme lealmente y vivirás»? También he visto lo contrario, por desgracia: un Chiquillo no querido destruido en secreto antes de que el rumor pudiera alcanzar la corte y a un vampiro en buena posición se le perdona el desliz porque el “problema” ya no existe. Una vez, tomé a tal Chiquillo como propio, lo reclamé y vivió bastante feliz aquí, hasta esta noche, pero sin duda alguna ésa es una declaración arriesgada.

LA CUARTA TRADICIÓN: LA RESPONSABILIDAD

«Quienes creares serán tu propia Sangre hasta que los libres de tu cargo. Hasta ese momento, sus pecados, su Sangre y sus castigos son tuyos». Así habló Cain.

— Traducciones del Dios-Regente

Lo que crees es tuyo y tu Sangre. Su Sangre y su castigo son tuyos.

— Tradiciones populares de las tribus etruscas, recopiladas por Duras el Dacio

Admitiré que, de todas las Tradiciones, ésta es la que más me asombra. Desde el punto de vista de una bestia puramente egoísta, por qué esta práctica se volvería tan común es algo que me sobrepasa. Si hay una Tradición con un origen humano o quizá divino, sería ésta. En esencia, la Cuarta Tradición hace a un Sire responsable de quien haya Abrazado. Aunque esto pudiera resultar en algunos abusos por parte de esos muchachos, también significa que el Sire debe ser sabio en sus acciones, su educación y, en cierta forma, recordarles que los demás vampiros de su ciudad están observando qué deciden hacer. Crear a un Chiquillo y destruirlo antes de que pueda ser liberado es sin duda un comportamiento sospechoso.

He visto esta Tradición usada como base para castigar a un vampiro que había creado un Ghoul descarriado. Aunque no es una maniobra política popular, puede argumentarse de forma efectiva en muchas cortes. A veces, ser un poco litigante es útil.

LA QUINTA TRADICIÓN: DESTRUCCIÓN

«Te está prohibido derramar la Sangre de otro de tu especie que sea Antiguo. Este derecho pertenece sólo a los más cercanos a mí y a ningún otro. Está prohibido que aquellos de Sangre más Débil se alcen contra sus Antiguos. Éste es mi último pacto». Así habló Caín.

— Traducciones del Dios-Regente

No derrames Sangre, ya que es preciosa. Toda la Sangre, no importa su fuente, puede usarse y ser útil; la Sangre en el suelo es un desperdicio imperdonable.

— Las tradiciones perdidas de Fenicia, recopilado por Duras el Dacio

¿Seguro que necesito explicarte ésta, cariño? Creo que eres lo bastante listo para ver lo que significa toda esta Tradición. Se nos dice que matar a otro vampiro está mal. Puedo entender la sabiduría que hay en eso, ¿sí? La mayoría estaría de acuerdo en que matar a los tuyos mancha tu alma, sin importar las razones que tengas, y la mayoría de la gente tiene reglas y leyes para recordarles que no importa cómo de irritante y problemático pueda ser tu vecino, clavarle una azada en la cabeza es un acto repugnante. Quizás con los vampiros necesitamos un recordatorio más fuerte, ya que la Bestia nos impulsa a matar todo y a todos los que podamos.

Yo diría que donde las traducciones comunes de la Tradición toman un giro interesante es en cómo Caín nos dice que el crimen real es que el joven mate al viejo, ya que “el viejo” preferiría no ser asesinado por el joven; pero entre gente que no muere de forma natural por una avanzada edad, eso crea una presión descendente desde arriba, ¿verdad?

Aquí te he enseñado una variante de la redacción de esta Tradición, una muy antigua, que se centra en malgastar la Sangre. Al hablar con los mayores expertos en esto, eruditos, entiendo que no es una lectura aislada de esta Tradición. Permite preservar la Sangre por cualquier medio, no asesinar, sino retener la Sangre de otras formas, formas más sombrías. Y las culturas viajan. Los fenicios, por ejemplo, pueden haber llevado esas oscuras interpretaciones a España.

LA SEXTA TRADICIÓN: EL SILENCIO DE LA SANGRE

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

Si lo hicieras, renunciarás a tus derechos para con mis pactos». Así habló Caín.

— Traducciones del Dios-Regente

No reveles tu naturaleza.

— Las Tradiciones del imperio Malí, traducido por Duras el Dacio

Te hace preguntarte: ¿cómo se pierden los pactos de Caín? Bien. Salvación, obviamente, si me has seguido hasta aquí. Supongo que si crees esa clase de cosas, es una premisa



aterradora, una interminable eternidad sin esperanza de redención, porque, si quieres el perdón de alguien, seguramente quieras el perdón del Primer Asesino, ¿verdad?

Sin embargo, una preocupación más inmediata es lo que tu Antiguo piensa que es la consecuencia de que se te denieguen los pactos de Caín. En muchas ciudades, esto te deja fuera de la protección de la Quinta Tradición y, por tanto, revelar tu naturaleza a los mortales o a lo que sea que aceche en las sombras de la noche significa que cualquiera con colmillos capaz de hacerlo puede derribarte. Normalmente, un Príncipe aún esperará a convocar alguna clase de corte para determinar cuánto has revelado, pero no siempre.

¿Y fuera de los lugares donde las Tradiciones reposan sobre las órdenes de Caín? No lo puedo decir con seguridad, pero sé esto: el propósito lo es todo. Los cazadores de la Iglesia están en casi todas partes y no importa cómo practiques la Tradición, desvelar nuestros secretos hace que nos maten. Un líder inteligente, o uno egoísta, sabe eso sin importar sus creencias religiosas.

CIUDADES MUERTAS

No importa lo que pueda parecer desde fuera, no hay dos ciudades en el mundo que funcionen de la misma forma. Aunque existen algunos temas comunes, nunca se encarnan de la misma forma. E incluso estos puntos comunes sólo lo son según la región. Me han contado que cuando abandonas la cristiandad, no se aplica ninguno de estos títulos, e incluso si retrocedemos dos siglos, no verías ninguna ciudad funcionando de la misma manera que estas noches. Me pregunto qué veremos dentro de doscientos años. Asumiendo que quede alguno de nosotros cuando la Guerra de los Príncipes acabe, por supuesto.

PRÍNCIPE

En mi Londres y en muchas otras ciudades de la zona circundante, nos gobierna un Príncipe Regente, un vampiro de considerable edad y poder que gobierna sobre todos nosotros con un puño tan férreo como pueda mientras salga impune. La tradición y las Tradiciones dicen que el Príncipe debería ser el vampiro más viejo de la ciudad. Supongo que la idea es que el más anciano es el más cercano a Caín, el más poderoso y, por tanto, el más adecuado para gobernar. Incluso en ciudades tradicionales como Londres, el Príncipe rara vez es el Cainita más antiguo. Actualmente, la ciudad está bajo el influjo de los Chiquillos del más antiguo; ella gobierna y él se dedica a estudios esotéricos. Él no puede ser molestado. La verdad sea dicha, si fuésemos más fieles a la intención de Caín, la ciudad sería un caos. El vampiro realmente más antiguo perdió la cabeza hace unos cincuenta años o más.

Hay cierto valor en tener al monstruo más viejo y horrible de entre los tuyos como cabeza destacada de la ciudad. El

Príncipe tiene una diana en la espada la mayoría del tiempo y es mejor que, para mantener la posición y el gobierno durante bastante tiempo, parezcas indestructible. De otra forma, te enfrentas a una vida corta siempre bajo los constantes ataques de vampiros jóvenes que esperan robar tu poder, Antiguos disgustados con tu petulancia, otros Príncipes decididos a expandir su regencia y quién sabe qué más.

De acuerdo a mi amigo en Grecia, Atenas no está gobernada por un Príncipe. Practican desde hace mucho una forma de democracia clásica en la que los vampiros que controlan dominios pueden votar por uno de los tres miembros del triunvirato. La población vampírica inusualmente alta de la ciudad es algo que constantemente tensa el orden, así que el mejor sistema es uno que permita al vampiro medio sentir que es parte del proceso y del *status quo*.

GUARDIÁN

A veces pienso que un Guardián está destinado a morir.

El trabajo es simple: guardar y mantener los Elysia por toda la ciudad. Esto es, los lugares de paz donde los vampiros se reúnen y se muestran los dientes unos a otros sin morderse. Baste decir que estos lugares son una brasa sobre un montón de carbón. En cualquier lugar donde dos o más vampiros se encuentren hay probabilidades de violencia. Ésta bien puede provenir de un cuchillo, de palabra o de hechos.

Se espera que haya un aspecto cultural en ellos. En los raros casos en los que un Guardián es bueno en su trabajo es porque tiene ojo para la arquitectura y el arte así como para la seguridad y el secretismo. Se espera que encuentre lugares que sean estéticamente agradables, estimulantes y, ocasionalmente, incluso se encuentra siendo responsable de proporcionar entretenimiento. O, dicho de otra forma, proporciona una distracción de las críticas, si me preguntas.

Y es asunto del Guardián mantener la paz, proteger el Elíseo e impedir que los actos de los vampiros se extiendan y revelen los secretos de la Sangre. No es sólo algo hercúleo, es directamente imposible. Algo inteligente, en realidad, es dar un puesto de prestigio y poder a un enemigo que quieres tener cerca y luego verle derrumbarse bajo el peso del mismo. El difunto Príncipe de Londres me ofreció la posición una vez. Una.

Mi compañero en Cracovia, un extraño y viejo pajarito paranoico, me dijo que “guardar” un Elíseo en su ciudad es deber de los Neonatos. Se espera de ellos como grupo que mantengan los lugares físicamente y en términos de seguridad. Ese lazo comunal debe construir fuertes alianzas al tiempo que desenraiza a los débiles. Dice que «todos aguantan o todos caen».

CHAMBELÁN

Junto al Príncipe (o al menos, junto a un Príncipe sabio) está su Chambelán. Si el Príncipe es una fuerza de poder,

entonces el Chambelán es diplomacia. Si el Príncipe está por encima del barro y la suciedad, dado que su posición ha sido concedida por poder, edad y Dios; entonces el Chambelán tiene suciedad bajo sus dedos como el resto de nosotros.

En Londres y alrededores, sólo los más formidables Antiguos hablan con el Príncipe. Incluso si el asunto es de la mayor importancia, no puedes acercarte a la Cabeza Coronada. En su lugar, espera poder tomar un segundo del tiempo del Chambelán. Ella es quien se sabe los nombres, conoce a los Sires, los territorios y, si tienes mucha suerte, sabe por qué lo que tienes que decir es importante. Está en todo el meollo y es fácil asumir que es el verdadero poder en un dominio.

Y bien puede serlo. Sé de una Chambelán en Irlanda que ha mantenido cuidadosamente su base de poder a lo largo de siete Príncipes diferentes. Cuando el Príncipe comienza a alcanzar demasiado poder, simplemente prepara una rebelión y lo derroca. Entonces, vuelve a su trabajo. Es algo bonito, siempre que seas ella o su gente.

Me han contado que en París la corte es tan grande y el dominio del Príncipe está tan poblado que tiene una pequeña flota de Chambelanes en la que cada uno se encarga de distintos asuntos. Buen trabajo debe tener, con tantas manos manejándolo todo por él. Pobre Abuela Penne, que no puede hacer que ni una mosca haga su voluntad; pero claro, yo no soy Príncipe.

SHERIFF

Una vez, quizás hace doscientos años o más, tu buena Abuela Penne fue durante un tiempo la Sheriff del Príncipe. En Londres, eso implica principalmente tener una completa comprensión de las complicadas leyes comunes que hacen de Londres el dominio que es. He pasado más de una noche discutiendo de leyes y procedimientos con la Chusma igual que con los lores con la esperanza de mantener la paz y proteger al dominio del caos y la anarquía. De cuando en cuando me llamaban para poner fin a una riña, pero era raro. El Príncipe de Londres se hizo con algunos mezquinos criminales y matones, los vistió como caballeros y llevan a cabo sus actos violentos. Aquí, ése nunca fue el trabajo del Sheriff.

Me han dicho que éste no es siempre el caso. A veces el líder de un dominio buscará en su corte, dando entre sus cortesanos con un bruto, un salvaje o un matón fanfarrón que ansía una pelea. Si es sabio, le dará a ese vampiro un trabajo rompiendo cuellos y derramando Sangre de forma legítima. A veces a ese trabajo se le llama Sheriff, pero no siempre.

Los Sheriffs, igual que los Chambelanes, pueden a veces sobrevivir a los Príncipes, y he oído historias de revoluciones no sangrientas en las que Príncipe y Sheriff acordaron un intercambio de títulos y deberes. Aunque no imagino que el anterior Príncipe, convertido ahora en Sheriff, durase mucho en esa ciudad.

En casi cualquier dominio es muy probable que el Sheriff tenga su propio territorio y sus propios terrenos de Caza privados, incluso más probable que el Chambelán.

Una vez hablé con un comerciante de seda mongol, un tipo duro para viajar tan lejos como lo hacía siendo un Condenado. Me dijo que en su corte el concilio de Antiguos tenía su propio Sheriff, como contrapartida al del Príncipe. Tiene sus propias palabras para todo esto, al parecer, y me aseguró que las funciones eran diferentes, pero al final los Sheriffs tenían el cargo de mirar por los intereses de los Antiguos o el Príncipe, respectivamente, y encontrar el equilibrio para mantener la paz era su desagradecido deber.

ARPIAS, AZOTES Y OTROS

Cada dominio tiene necesidades distintas a cualquier otro. En los dominios más pequeños donde no acechan muchos de los nuestros, un cargo local podría hacer el trabajo de dos o tres en un lugar como Londres o París, y algunas ciudades tienen necesidades tan únicas que los cargos que crean son distintos a cualquier otro. Déjame pensar si puedo recordar algunos:

El propio Cazador de Ratas de Londres: Recordamos un tiempo en el que los romanos daban pan a los humanos de Londres y nosotros mantenemos esa tradición. Así que Londres se hizo con un cazador de ratas cuyo deber es pastorear ratas, ver si son comestibles y reunirlos en cisternas, donde los vampiros más desafortunados de Londres pueden alimentarse hasta la saciedad.

La Bandada de Arpias de Quanzhou: En los dominios pequeños, los rumores y los chismes se mueven de forma natural de un vampiro a otro, o puede que el Chambelán esté ocupado asegurándose de que la gente correcta oye las cosas correctas. En las ciudades con poblaciones increíbles, como Quanzhou muy al este de aquí, he oído que la corte elige a un grupo de chismosos socialmente mortíferos para mantener el orden social. Es un asunto brutal, eso seguro.

Independientes y Azotes: Aunque peligrosos y penden-cieros, a una manada de perros salvajes no le importa cómo los llames o quién pague por sus servicios. La mayoría de las ciudades tiene un grupo de inútiles y desvergonzados matones que obtienen favores y riquezas golpeando, acosando y puede que incluso matando a quienquiera por quien les hayan pagado. En Londres lo llamamos Azote y se mueve según las órdenes secretas del Príncipe. No vemos ningún movimiento, ningún mensaje, ninguna evidencia que deje tras de sí. Sólo sabemos que, a veces, un enemigo del Príncipe simplemente desaparece. Sospechamos del Azote, pero en realidad no hay forma de saberlo. En general, parece encargarse de los trabajos que no pueden tratarse de forma pública. Cuando el Príncipe necesita salirse mucho de sus propias cuadras, es el Azote quien se encarga de la mierda. Para cuando se ha convocado una Caza de Sangre, él ya ha informado de la muerte al Príncipe. Siempre en secreto. Siempre.

ENCUENTROS DE ANTIGUOS

No importa el Príncipe o cómo se organice la corte; si hay viejos monstruos en tu hogar, éstos se reunirán. Y ten por seguro que hay viejos monstruos en tu hogar. Cuando a la ciudad de Londres llegan noticias de un gran cambio en una ciudad o incluso una región, has de saber que los viejos monstruos se encuentran en la anquilosada oscuridad y alcanzan un acuerdo o declaran la guerra.

A veces, los Antiguos de una ciudad se encuentran de manera formal, con conocimiento o hasta reconocimiento por parte del dominio. Estos Antiguos pueden actuar como cuerpo gobernando por sí mismos, apoyar al dominio actual o actuar como vasallos en una línea de señores feudales y lores.

A veces, estos encuentros ocurren en secreto, incluso son prohibidos por el Príncipe, aunque él debería ser una criatura singularmente poderosa para hacer tal clase de exigencia. Me han dicho que en Tierra Santa, hay un Regente-Príncipe tan poderoso e incognoscible que ha declarado que ningún vampiro con más de cien años muerto pueda encontrarse con otro de tal edad o mayor. Si dos Antiguos se encuentran en el mismo lugar, uno debe marcharse o ambos mueren. Lo más terrorífico es pensar que esta ley se cumple de alguna forma. Me dan escalofríos de pensar cómo.

RELATOS DE CONDENACIÓN

¿Sí, ¿de dónde venimos? Quizás la cuestión más dolorosa que cualquiera de nosotros puede preguntar, y aquí estás, con las mejillas rojas de sangre, y la preguntas tan inocentemente.

La verdad es que puede que nunca lo sepamos realmente. Sólo puedo relatarte las historias que se cuentan y tratan como un evangelio dentro de la cristiandad. Fuera de ella, las historias son distintas. Según avances en tu no-vida, probablemente estés rodeado por aquéllos que creen en la historia del primer asesinato. Cuestiona siempre, mi pajarito. Siempre.

HERMANO MATA A HERMANO

Se supone que voy a contarte que el Primer Vampiro y el Primer Asesino bíblico son una única persona. Y así se cuenta en cualquier parte donde se lee la Biblia, incluso en aquellos lugares controlados por tribus hebreas o hasta en zonas de Arabia.

Es una larga y triste historia en la que un hermano siente envidia de otro, o no sabe cómo hacer feliz a su padre, y por ello asesina a su hermano por la frustración. O por miedo a su terrible padre, dependiendo de qué traducción leas.

Tú lees, ¿verdad, pajarito?

A partir de ahí, él es maldito por su crimen o transformado por el supremo sentimiento de soledad dejado por la muerte de su hermano. No importa de qué forma lo leas, se convierte en el Padre Oscuro de todos nosotros. Desde ahí, vagabundea, sufre y se encuentra con muchos extraños y terribles seres, y muchas criaturas asombrosas. Mientras yerra, crea a sus Chiquillos; la Primera Generación de los Condenados, si crees en esas historias. Dicen que ahora duerme, y pronto, al final del mundo, se levantará de nuevo para destruir lo que creó.

Por amor.

GENERACIÓN

¿Qué significa eso? Generación. Lo digo con un cierto peso, ¿verdad? Bien, quizás incluso más que la edad, o al menos junto a la edad es la medida de la fuerza de tu Sangre.

O, como la mayoría de nosotros tiende a pensar, tu Generación es la densidad de tu Sangre y la fuerza de tu Bestia.

Tradicionalmente, contamos la Generación de Caín y su primer grupo de Chiquillos. Luego los Chiquillos de éstos y los Chiquillos de sus Chiquillos, y así. Pero en realidad es sólo un número.

He oído que con cierta edad, la Sangre se fortalece. Sin importar lo cerca que tu Sire estuviese de Caín, puedes llegar a tener una Sangre como si fuera hielo y una Bestia tan terrible que parece un ardiente Sol oscuro. Esto, por supuesto, no son más que rumores y habladurías. Nada que deba preocuparte demasiado.

EL AMARANTO

Hay, me temo, una forma en la que tu Sangre puede fortalecerse, pero es un pecado terrible e imperdonable. Si nosotros somos pecado hecho carne, entonces esto es aquello que asusta hasta a los más retorcidos de entre nosotros. Preferiría no hablarte de esto, temo pronunciar la palabra en alto. Pero es vital que sepas de ello para que seas cuidadoso con quién dejas que se te acerque y cuándo.

El acto más vil, al que llamamos Amaranto, consiste en beber la Sangre de otro vampiro. Pero no sólo su Sangre, sino todo él, beber incluso su alma y destruir todo lo que jamás fue para que así puedas privarle de su poder e incrementar el tuyo. No te confundas, no es algo que puedas hacer por accidente, e incluso si te encuentras en necesidad de drenar a otro de los tuyos hasta dejarlo inconsciente, aún hay una posibilidad de abandonar y dejarlo caer en Letargo o convertirse en cenizas, lo que es mejor que la alternativa. Créeme. Si aun así lo hicieras, si forzases tu mente y tu cordura resiste, es posible completar el acto, pero nunca por accidente.

Fortalece la Sangre. Fortalece a la Bestia. Puede concederte Poderes con los que nunca habrías soñado, pero lo que te hace es irreversible.

Y lo que te haremos si lo descubrimos es muy simple: te destruiremos.

ENTENDER LAS GENERACIONES

Una Generación no es sólo una medida de potencia y edad. Nada es jamás tan sencillo con nuestros semejantes. No, la Generación también confiere una cierta clase de posición y, en algunos casos, un título y toda una serie de asunciones que éste conlleva.

SEGUNDA GENERACIÓN

Los Chiquillos de Caín son la Segunda Generación, si sigues la traducción del Dios-Regente del *Libro de Nod*. La mayoría de historias dicen que sólo hubo tres Chiquillos directos de Caín, aquéllos a los que hizo vivir con él en la gran ciudad de Enoch antes del diluvio. Uno, dicen, era una mujer imposiblemente hermosa, y los otros están abiertos a debate. Mentes más sabias que la mía miran esta historia y asumen que estos primeros Chiquillos y la Segunda Generación fueron destruidos en el diluvio junto con Enoch, porque si no ahora mismo serían criaturas de increíble edad y poder. Si crees que el mundo acabará cuando Caín y los Antediluvianos se alcen de su sopor para luchar, tienes que preguntarte, ¿qué crees que la Segunda Generación, los Chiquillos más próximos a Caín, harían si cualquiera de ellos hubiera sobrevivido? Es de conocimiento general que los Chiquillos de la Segunda Generación pasaron a crear los Clanes como los conocemos ahora, aunque hay entre nosotros quienes que aseguran que su linaje y Clan provienen de la Segunda y no de la Tercera Generación.

TERCERA GENERACIÓN

Una vez que los Chiquillos de Caín comenzaron a abrazar, Enoch había de convertirse en un enorme y muy peligroso drama familiar. Dicen que la Tercera Generación es nuestro comienzo, el inicio de los trece Clanes de vampiros. Oímos en las historias que lo primero que los Antediluvianos hicieron fue provocar reyertas familiares y luchar por el poder unos con otros. Hubo asesinatos, caos, y puede que los primeros casos de Muerte Definitiva y de Amaranto en las calles de Enoch. ¿Hay alguna duda de por qué les tememos cuando tantas de estas historias hablan de poderosos dementes que sólo parecen conocer la guerra y la destrucción? Si el final de las noches es el ascenso de estos monstruos, los Antediluvianos, entonces esas noches estarán más allá de lo terrible.

No sabemos cuántos perviven hoy en día. Sólo sabemos que su roce está presente en cada problema y cada lucha que cualquier vampiro siente en cualquier parte del mundo. ¿Es tu Sire cruel contigo? Probablemente fue hecho así como parte de un gran plan por un Anciano que ninguno

de nosotros jamás entenderá completamente. ¿Tu Príncipe ha declarado repentinamente una guerra abierta contra un Príncipe cercano que había sido su aliado durante un siglo? Puedes suponer que es porque un Antediluviano así lo hizo. Juguetean, interfieren y manipulan por su necesidad de poder y, quizás, para destruirse unos a otros.

Me han dicho que el mito de la Golconda proviene de estos seres. Si hay alguien que haya buscado redención y la haya encontrado, es posible que haya sido alguno de los Antediluvianos. No sé si creerlo, dado que aún participan en la guerra de los Ancianos aunque sólo sea por mantener el mundo fuera de las manos de sus parientes más horribles. Yo soy un peón desechable, sin importar cómo de bondadoso y bendito pueda ser mi amo. No asumo que ninguno de estos seres, si es que son reales, se aproxime a una forma de pensar humana nunca más. A mí me cuesta cada vez más, noche tras noche, y yo aún estoy entre los hombres y carezco de los eones que los Antediluvianos han padecido.

CUARTA Y QUINTA GENERACIÓN

Si nosotros somos simples peones en los juegos de los Antediluvianos, la Cuarta y la Quinta Generación son los caballos. Útiles, poderosos, maniobrables, los más poderosos y peligrosos poseedores de dominios en la cristiandad provienen de estas Generaciones, y los llamamos Matusalenes. En Arabia tienen otro nombre, y tengo entendido que en Oriente tienen otro distinto. Dado que son los monstruos despiertos más poderosos que cualquiera de nosotros debería esperar ver, su poder y sus vidas están siempre bajo una amenaza constante. Por supuesto, nosotros no somos más que simples mosquitos comparados con los Matusalenes, y por ello hay un extraño equilibrio entre el poder y aquéllos que devorarían ese poder y lo harían suyo. Creo que son los Matusalenes quienes comenzaron y quienes mantienen la Guerra de los Príncipes, pero sólo porque uno me lo dijo.

SEXTA Y SÉPTIMA GENERACIÓN

Éstos, palomita, son tus Antiguos, y tú deberías evitarlos siempre que puedas. Aunque puede que un Matusalén ocasional gobierne una gran y antigua ciudad, la mayoría de los dominios pertenecen a la Sexta y la Séptima Generación. Recuerda, palomita, incluso ahora puedo ser tu enemiga porque soy vieja y estoy hambrienta de formas que tú no puedes ni imaginar. Sigue de buenas conmigo, mantente alejado de mí o si no mantente en guardia en mi compañía.

Recuerda también que muchos de nosotros a cierta edad y con cierta potencia de Sangre ya no podemos saciarnos con la sangre de los vivos; para nosotros, la única forma de satisfacer el Ansia es alimentarnos de vosotros. Para los

más antiguos, a veces el vampiro es la presa. Si descubres que uno de nosotros se ha vuelto de pronto excesivamente amable contigo y los tuyos, puede que esté preparando un nuevo rebaño. De nuevo, no pones tu ganado en primera línea, así que puede haber peores formas de ser usado por los Antiguos.

OCTAVA, NOVENA Y DÉCIMA GENERACIÓN

A quién no le gusta un advenedizo, ¿verdad? Estos monstruos bien pueden ser tus Sires, y son austeros y están hambrientos. Han rondado el tiempo suficiente para saber cómo funciona el mundo, pero no tienen la edad ni la fortaleza de la Sangre necesaria para gobernar. Cada Ancilla que me he encontrado parece creer que todos ellos tienen una forma mucho mejor de hacer las cosas. No hay un vampiro en todo el mundo que merezca más poder y posición que cualquier Ancilla con el que estés hablando. Dicho esto, recuerda que la mayoría de ellos son lo bastante jóvenes para recordar haber sido humanos y pueden acercarse a tu forma de pensar. Si alguien puede interceder en tu favor contra los peligros de la noche, ése puede ser un Ancilla. Es decir, hasta que cambie y te use contra un Antiguo al que espera usurpar, por supuesto.

UNDÉCIMA Y DUODÉCIMA GENERACIÓN

Éstos son tus semejantes y tus rivales, palomita, y hay gran número de ellos. Debería decir que los jóvenes, los Neonatos, superan en número a los Antiguos en al menos tres a uno, y eso tenderá a incrementarse conforme nosotros creemos más y más para luchar y morir contra los incontables Neonatos que crean nuestros enemigos. Si sobrevives diez años, será un milagro, pero vosotros tenéis cosas que nosotros no tenemos. Tenéis cantidad. Tenéis fuertes e íntimos vínculos con la humanidad, así como vuestra propia moralidad. Puede que aún tengáis vuestra fe, vuestras riquezas o vuestra habilidad para viajar. En definitiva, os creamos porque os necesitamos y no dejes que ningún otro viejo vampiro te diga lo contrario.

SANGRE DÉBIL

Según me han contado es posible que los más jóvenes creéis un vampiro vosotros mismos, pero es raro, dado que pocos tenéis la fuerza, física o política, para cometer tal acto. Sin poder físico, la víctima simplemente muere. Sin poder político, algún Antiguo furioso os matará a ambos por tener la audacia de intentarlo.

No tendemos a preocuparnos contando la Generación tras la Duodécima, ya que cualquier cosa más alejada de Caín apenas puede llamarse vampiro. Trágicos desgraciados, todos y cada uno de ellos. Los llamamos Sangre Débil y vigilamos en busca de signos que indiquen que deben ser sacrificados.

WASSAIL

Un signo que buscamos es alcanzar un Frenesí definitivo, o lo que solemos denominar Wassail. Cuando un vampiro se pierde por completo a la Bestia, cuando el hombre o la mujer que una vez fue se ha ido para siempre, hay un Frenesí definitivo en el que la Bestia busca destruir tanto y tan deprisa como sea capaz. El vampiro se convierte en una fuerza bruta de destrucción y, con el tiempo, se vuelve más poderoso y peligroso de lo que pudiera imaginar antes de que sólo matase, devorase, matase y devorase.

No hay raciocinio con la Bestia en esta forma. Probablemente, no hay vuelta atrás. Sacrificamos a estos animales malditos tan pronto como los encontramos. Es la única forma segura de acabar con la destrucción.

Por supuesto, tu Abuela Penne ha oído hablar de un monstruo en los fríos bosques del Norte que es un vampiro en constante Frenesí. Es viejo y poderoso y puede parecer que planea y razona. Escoge sus batallas para asegurar su supervivencia. ¿Esto proviene de un largo período de Wassail o es una expresión única de la Bestia? ¿Quién puede decirlo? No entro nunca en los bosques. Nunca.

GOLCONDA

Así que, ¿cuál es el final de tu historia? ¿Ser asesinado por un compañero? ¿Qué tu némesis devore tu alma? ¿Convertirte en un animal salvaje al que sacrificar? ¿Caer dormido y nunca despertar?

Puede que haya otro camino. Y hablaré bajo, porque hay vampiros que no quieren que estos temas se traten jamás.

La historia va de que puedes hacer las paces con tu Bestia y encontrar un equilibrio entre animal y humano que confiere un estado de beatificación. Te conviertes en un santo entre nosotros. Retienes tus Poderes oscuros, pero el Sol ya no te mata. No necesitas la sangre de otros para sobrevivir. No puedes ser detenido por una estaca en el corazón.

Aquéllos de nosotros que buscan el estado bendito de la Golconda suelen morir en el proceso. Es más, es posible que los Antediluvianos tengan dicho secreto y busquen mantenerlo oculto a aquéllos como tú y yo. Así que, incluso aunque alcanzases tal bendito estado, ten por seguro que te Cazarían hasta que sólo fueses cenizas.

Pero quizás valga la pena, aunque sólo tengas un momento de paz antes de la Muerte Definitiva, ¿verdad?

ENEMIGOS Y MISTERIOS

Yo no soy tu enemigo a menos que tenga razones para serlo. Lo mismo pasa con cualquier otro vampiro. Bien es cierto que solemos tener ideas afines, incluso cuando somos territoriales y violentos. Incluso siendo algo caníbales, seguimos siendo ante todo nepotistas.

No somos tus únicas amenazas, y saber de nosotros y conocernos no es el único misterio que desentrañar en estas noches oscuras.

CAZADORES

Si quieres mi honesta opinión acerca de por qué es tan difícil ser un vampiro en estas violentas y terribles noches, culpa a los cátaros. Siempre ha habido cazadores, humanos lo bastante estúpidos para pensar que tienen derecho o permiso para convertirnos en cenizas. De nuevo ser Condenados, tienen cierta razón. El problema no es que a veces los humanos nos encuentren y quieran matarnos. El problema real es que ahora quieren reunirse y unificarse bajo decreto papal. Pueden usar la tortura y el asesinato para arrancarnos de raíz. Pueden quemar pueblos enteros hasta los cimientos sólo para cazar a uno de los nuestros. Y lo harán. Pero de alguna forma, nosotros somos los monstruos.

HOMBRES LOBO

Esto es lo que sé sobre los Lupinos. No vayas al bosque a menos que hayas hecho las paces con tu creador. Los Lupinos son manadas errantes de hombres salvajes que pueden transformarse en lobos y destrozarte hasta ser cenizas o así los describen. Nunca he visto uno, pero un Gangrel muy amigo mío asegura que se ha encontrado con algunos. Dice que cuando están en las ciudades, buscando pareja y cazando a los impuros, son casi imposibles de distinguir de los humanos. Al menos hasta que los muerdes y se convierten en inmensos monstruos y te destruyen. Son lobos con piel de cordero.

BRUJAS

Si hay algo más retorcido que nosotros, ésas son las brujas y los brujos de estos tiempos oscuros. Tu Abuela puede recordar un tiempo en el que los escasos humanos con poderes mágicos eran reverenciados en vez de temidos. En aquellos días vivían libremente y eran adorados como sirvientes de dioses, cuando no como dioses en sí mismos. Como nosotros, desde entonces han sido perseguidos hasta las sombras de la humanidad, viviendo como un vano eco de su pasada gloria, al tiempo que temen a la estaca y al inquisidor. Sin embargo, a diferencia de nosotros sólo tienen



una miserable vida que sufrir. A diferencia de nosotros, no pueden esperar sobrevivir para ilustrar tiempos más mundanos. No asumas que son aliados automáticos contra la Cruz, mi amor, porque codician tu vida y el poder de tu Sangre. Te usarán en trocitos si no los usas primero.

LOS RESPLANDECIENTES

Ahora pensarás que esta vieja mujer está loca, pero las horas pasan y creo que mi guarda está lo bastante sordo para hablarte de las otras cosas que acechan en las zarzas y las espinas. Viviendo este mundo y también fuera de él están los Otros, los Resplandecientes cuyos nombres nunca deben pronunciarse en alto. Son la naturaleza salvaje encarnada y nos resultan incognoscibles. Son nuestro opuesto en todos los sentidos y no quieras mezclarte con ellos.

FANTASMAS

Te he dicho que matarás, si no lo has hecho ya. Y cuando mates, a veces el alma de aquéllos a quienes has asesinado no cruzará en busca de juicio. Pervivirá para torturarte, para terminar los trabajos de su vida, proteger a sus seres queridos, o por pura malicia y rabia. Sea cual sea la razón, los fantasmas son tan reales como tú y yo, y crearás más de uno antes de tu Muerte Definitiva. Y créeme cuando te digo que jamás hubo un fantasma que fuera sincero acerca de la causa de su tormento. No son sencillos rompecabezas que desentrañar y destruir, no importa lo que nuestros primos romanos pudieran decir.

MISTERIOS AÚN MÁS PROFUNDOS

Aquí y ahora, te diré que ésas no son las únicas cosas que comparten la noche contigo. El peligro y la excitación aguardan a la vuelta de cada esquina, tanto si las buscas como si no. Escarba lo bastante en el suelo, mira los árboles y el bosque más profundo, bajo la Santa Sede o en tu cripta local. Has de saber que hay misterios más profundos que los que mis semejantes hayan soñado experimentar jamás.

Escarba y encontrarás algo. Siempre.

LÉXICO

Abrazo, el: El acto de matar a otra persona y dar a luz a un vampiro.

Amaranto, el: El acto de beber la Sangre del corazón o el alma de otro Cainita. Aunque éticamente cuestionable, es un medio muy efectivo para obtener un instantáneo y significativo aumento de poder vampírico.

Amarga Cruzada, la: Los eventos que rodean la Cuarta Cruzada, que ocasionan el fin de la Larga Noche.

Ancilla (pl. Ancillae): Un vampiro de edad media, normalmente de entre Décima y Undécima Generación, aunque la edad es un indicador más importante. Tienden a tener entre 100 y 200 años y están hambrientos de poder.

Antediluviano: Vampiros de Tercera Generación. Incognoscibles y puede que sólo un mito. Las motivaciones secretas tras la Guerra de los Príncipes suelen atribuirse a los Antediluvianos.

Antiguo: Un vampiro con una edad superior a doscientos años.

Aparecido: El descendiente de una familia de Ghouls que ha desarrollado algunos extraños poderes independientes de la intervención directa de un reinante.

Beso, el: El acto de alimentarse, especialmente el sentimiento de euforia que siente la Grey al ser mordida por un vampiro.

Bestia, la: La manifestación tangible de la Condenación de un vampiro, el monstruo hambriento que vive bajo su piel y lo impulsa a Cazar, matar y entrar en frenesí.

Cainita: Un vampiro.

Caitiff: Un vampiro sin ninguna reivindicación de Clan o un vampiro que ha sido expulsado de su Clan.

Camino: La ética vampírica y la guía espiritual que un vampiro usa para justificar las acciones que realiza para sobrevivir los estragos de las edades.

Chiquillo: La descendencia de un vampiro.

Clan: Una de las 13 grandes líneas familiares vampíricas. Cada Clan tiene una colección única de dones y una maldición única de su Sangre.

Condenados, los: Todos los vampiros de cualquier cultura donde se reconozca el *Libro de Nod*. La sociedad de los muertos.

consanguíneo: Vampiros que comparten un Sire; un hermano o hermana en la Sangre.

coterie: Un grupo de vampiros que viven y actúan juntos por protección mutua.

Conversión, la: El término para el Abrazo de un vampiro, o el agonizante período justo después de que el humano muere y el vampiro nazca.

dominio: Una región de tierra, industria, bienes y rebaño gobernados por un vampiro. Un dominio puede ser tan grande como el vampiro que los ostenta pueda ser capaz de mantener. Algunos son sólo tan grandes como un edificio o granja, mientras que otros son crecientes ciudades estado enteras.

Domitor: Un vampiro que posee a otro mediante el Juramento de Sangre.

esclavo: Un vampiro o mortal poseído por un vampiro mediante el Juramento de Sangre.

Fragmentos de Erciyes, los: Una conocida recopilación de textos apócrifos del *Libro de Nod* que detallan el mito creacional Cainita.

Gehenna: Las Noches Finales en las que Caín y los Antediluvianos se alzarán y lucharán unos contra otros por el destino final del mundo.

Generación: A cuántos pasos está un vampiro del Progenitor, lo cual denota el poder de su Sangre.

Ghoul: Una herramienta humana, fortalecida por y adicta a la Sangre vampírica.

Golconda: Un estado de equilibrio entre la Bestia y el alma, alcanzado por un vampiro que ha hecho las paces consigo mismo.

Grey, la / ganado, el: La humanidad. Gente. Todos los que no sean vampiros o Ghouls.

Guerra de las Edades, la: La evidente guerra entre Antediluvianos que se lucha con Clanes, ciudades y naciones enteros como peones.

Guerra de los Príncipes, la: La actual guerra por territorio y control entre los Lores provinciales.

Juramento de Sangre, el: El Vínculo de Sangre que esclaviza a alguien que bebe Vitae Cainita.

Laibon: Palabra africana para Cainita; este término rehúye la mitología Cainita.

Larga Noche, la: El oscuro y tranquilo período anterior a la Guerra de los Príncipes.

Lex Talionis: Las Tradiciones como se legaron en el *Libro de Nod*.

Libro de Nod, el: Un texto frecuentemente traducido que pretende relatar la historia del Primer Vampiro. Existen muchas traducciones, pero ninguna coincide en los detalles.

linaje: La línea familiar de un vampiro que traza de forma ascendente un Sire tras otro.

Lord: Un vampiro que gobierna un dominio.

Lupino: Un hombre lobo.

Matusalén: Vampiros de Cuarta y Quinta Generación. Los vampiros activos más viejos.

Neonato: Un vampiro con menos de cien años de edad.

Príncipe: El gobernante tradicional de una ciudad, que afirma tener autoridad sobre las Tradiciones.

Progenitor: El Primer Vampiro, el cual se piensa que fue Caín en las regiones donde se acepta como verdad el *Libro de Nod*.

recipiente: Más habitualmente, ganado del que bebe un vampiro.

refugio: Un lugar seguro en el que un vampiro duerme para escapar de los estragos del Sol.

reinante: Un vampiro en posesión de un Ghoul.

Retorno: Un vampiro recién Abrazado, tradicionalmente uno que aún no ha sido introducido a la sociedad de los Condenados y está bajo el ala de su Sire.

Sire: Un vampiro que crea a otro vampiro.

Taumaturgia: Magia de Sangre.

Tercer Mortal, el: Otro nombre para Caín en las regiones nodistas.

Tradiciones de Caín, las: Las reglas que supuestamente fueron legadas a los vampiros por el Progenitor a través del *Libro de Nod*. La redacción y significado de cada Tradición se debate acaloradamente.

Vitae: Sangre.

