

A L T O S E C R E T O // FIRSTLIGHT // RELATIVO A VATSSL / UKJTRG,

VZBLLXRO93492
PP RUEHCHI RUEHCN RUEHDT RUEHHM
DE RUEHIAO #0877/02 0361442
ZNY VVVVV ZZH
P 000822V FEB 04 2021
DE <OMITIDO>
PARA RUEHC/OPS LANGLEY PRIORIDAD 0022

INTERCEPTADO MEDIANTE VIGILANCIA MILITAR ELECTRÓNICA

ACTIVOS: <OMITIDO>

FECHA: JAN 30/0701HR EST

LOCALIZACIÓN: 25.830500 / -80.180374 // MIAMI, FL, EE.UU.

SUJETOS:

Cuerpo neutro varón 1 Harry «Twitch» Logan (**HTL**)
Cuerpo neutro mujer desconocido 2 (Nombre en clave SHIRLEY) (**SHR**)
Cuerpo neutro varón desconocido 3 (Nombre en clave GRASSI) (**GRS**)
Cuerpo neutro varón «Dominic» (Sin apellido conocido) (**DOM**)

DURACIÓN: 05:02

INICIADA INTERCEPCIÓN DE TELÉFONO REMOTO

[Ruido de pasos]

[Ruido de puerta abriéndose y luego cerrándose]

HTL: No os preocupéis, los he perdido.

SHR: ¿Perdido? ¿A quién?

GRS: ¿Dónde coño has estado? Casi ha amanecido, pendejo.

SHR: ¿Perdido? ¿A quién?

HTL: A ellos, a esos tipos, creo que podían haberme pillado fuera del club. Negros, con el pelo rapado por los lados, parecían duros, como policías. O militares.

GRS: ¿Qué club, cabrón?

HTL: Scarlet Street, joder. Mira, me estaba muriendo de hambre, llevo toda la noche fuera tratando de comer y nada, estoy seco. Tan seco como... tu novia.

[Gritos ininteligibles]

SHR: Estos dos -

HTL: Como he dicho, los he perdido, ni siquiera me han visto entrar en el club, conozco la puerta amarilla -

GRS: Todos los mamones de Hialeah conocen la puerta amarilla, cabrón, ¡está en su pinche página de TripAdvisor!

HTL: Bueno, no estaban por ninguna parte cuando entré, sólo la mierda habitual y Carlos y un vagabundo.

SHR: Así que el vagabundo te vio entrar.

HTL: ¡No! ¡No lo sé! No sé lo que vio, estaba fuera, tío, hablando consigo mismo -

SHR: Así que, después de que despistases a dos militares y te viera un vagabundo, entraste en Scarlet Street -

GRS: Por la puerta trasera -

[Gritos ininteligibles]

GRS: Puto pinche pendejo.

HTL: Que te follen, tío. He comido hoy. A lo grande. Quizás un grumo, me siento genial. Joder. Me siento a tope. No había nadie en la calle tras acabar la fiesta, prácticamente vine volando, no sé ni por qué lo he mencionado.

SHR: Twitch, ¿estás bien? Estás, bueno, raro. Incluso para ti. ¿No te habrás venido con el puto COVID?

HTL: No, nena, estoy bien. No es nada de eso. Me siento genial, genial de verdad. De verdad de la buena.

SHR: Jesús, ¡está flipando! Joder, ¡está sudando! Trae su chaqueta -

[Golpe]

DOM: ¿Qué es eso?

HTL: Yo, yo, yo -

DOM: ¿Es un teléfono?

HTL: No es mío, Dom, lo juro.

GRS: Se te ha caído del bolsillo, saco de mierda.

DOM: Sabes las reglas sobre los teléfonos.

HTL: Lo sé, lo sé. No sé de dónde ha salido, no es mío, lo juro por Jesucristo, digo por Caín.

GRS: ¿Entonces cómo ha terminado en tu chaqueta, mamón?

HTL: No lo sé, quizás la chica del club, estaba juguetona y me quitó la chaqueta y la camisa y -

SHR: ¿Te alimentaste de esa pãjara?

HTL: Sí, te lo he dicho. Me comí a esa zorra. Estaba buena, superbuena, totalmente fuera de mis posibilidades, pero me la follé en el club, me la bebí. Sabía bien, pero no quiero dejar un cuerpo. Como tú siempre dices, Dom, tenemos que ser discretos y esa mierda, además, quizás si es un grumo podría valer algo y sabía tan bien, tan jodidamente bien. [Ruido de arcadas]

GRS: Eh, cuidado con los tejanos, ¡pendejo!

SHR: Que le den a tus tejanos, ¡nos la han jugado! ¿No lo entiendes? La chica era un puto cebo, un chivo expiatorio! ¡Tenemos que salir de aquí!

GRS: ¿Cómo exactamente? Está amaneciendo, joder, y nuestro supuesto Oráculo está babeando sus putas drogas sobre mis Jacquards. No podría esconder a un puto conejo, aún menos esconderse él mismo.

DOM: Callad todos, joder. Agarradle por los brazos. Tengo un plan. Lo primero -

HTL: [Escupiendo, con arcadas] Eh, ¿era eso un camión fuera --

[Ruido de ventanas rompiéndose, granadas aturdidoras detonándose]

[Disparos, gritos ininteligibles]

DISPOSITIVO DESTRUIDO

Introducción:

COMENTARIOS INICIALES



Porque he aquí, viene el día ardiente como un horno; y todos los soberbios, y todos los que hacen maldad, serán estopa; y aquel día que vendrá, los abrasará —ha dicho el SEÑOR de los ejércitos, el cual no les dejará ni raíz ni rama.

— MALAQUÍAS 4 :1

Un Toreador anónimo acuñó el término «Segunda Inquisición» por la tormenta de mierda que mercedamente está cayéndoles a los Vástagos ahora mismo. Es, literalmente, un término artístico, no un referente específico: no puedes llamar a la Segunda Inquisición por teléfono, o mandarle un email a @si.gov (aunque si mandas un email a ese dominio y alguien lo lee...). Nadie usa el membrete «Segunda Inquisición» o un logotipo molón de SI. Incluso el Vaticano la considera la misma Inquisición que la que comenzó en el siglo XIII, sólo que las llamas arden más altas (y más tecnológicas) ahora que se acerca el Fin de los Tiempos.

Piensa en la Segunda Inquisición como un evento en lugar de como una organización en sí misma. Es el tiempo de la Segunda Inquisición, un nuevo Tiempo de las Hogueras en el que la Mascarada flaquea y los Vástagos han de temer al ganado una vez más. En estas noches, facciones de cazadores de vampiros de todo tamaño (y nivel de financiación y preparación) se unen y prenden fuegos.

La iteración más prominente de la Segunda Inquisición, y a la que los Vástagos suelen referirse al usar esa expresión, es la conspiración internacional clandestina dentro de muchos servicios de inteligencia y el Vaticano para cazar vampiros. Ese grupo se autodenomina «la Coalición» cuando se refiere de forma extraoficial a sus miembros (oficialmente no existe). Aunque eso simplifica en exceso el asunto: en la práctica, la Coalición abarca dos alianzas conspirativas superpuestas, una gran tercera fuerza y una serie de programas clandestinos locales que a veces comparten información sobre objetivos.

Este libro se centra en esos cazadores y su caza, porque ese ejemplo concreto de Segunda Inquisición supone un peligro mucho mayor para la sociedad vampírica en su conjunto. Pero un grupo parroquial del vecindario o un sindicato local con un torno con el que hacer estacas en un garaje puede destruirte igual que una belicosa sociedad vaticana de hace siglos o un equipo de asalto ultrasecreto del Grupo de Desarrollo de Guerra Naval Especial de EE. UU.



Cómo usar este libro

Éste es un libro de antagonistas para **Vampiro: La Mascarada**. No contiene sistemas para desarrollar personajes jugadores inquisidores o cazadores y las directrices para interpretar y usar tales personajes se centran en el Narrador. Incluye toda una serie de cazadores listos para el juego, disponibles para cualquier clase de enfrentamiento en cualquier tipo de crónica. No sólo crónicas en la que equipos secretos de asesinos del gobierno de cuya existencia éste podría negar todo conocimiento asaltan un refugio una mañana cualquiera, sino crónicas establecidas allá donde el ganado odia, teme y guarda rencor a los monstruos entre ellos y cada vez se arma más para hacer algo al respecto. Así que, prácticamente cualquier crónica en las noches actuales.

Los personajes del Narrador usan los sistemas, artefactos, tácticas y armas de este libro contra la coterie de los jugadores. Los Narradores pueden y deben interponer cualquier obstáculo en su camino si tratan de revolverse y usarlos ellos mismos: los desaffos crean historias satisfactorias y si tocas un icono sagrado sin la debida investigación (o guantes hechos con la piel de un cadáver), mereces quemarte. Mecánicamente, algunos de estos sistemas son deliberadamente abrumadores, ya que resumen mucho entrenamiento, cooperación, búsqueda de información y dinero de los contribuyentes con la meta de replicar la paranoia y el peligro de la experiencia vampírica conforme la Segunda Inquisición se alza.

Estilo de Narración

Como la mayoría de fenómenos mundiales, la Segunda Inquisición parece muy distinta dependiendo de cómo la mires y dónde la encuentres. Las historias de guerra y espionaje suelen parecerse más de lo que lo hacen los propios soldados y espías. Como la mayoría de historias en **Vampiro**, puedes escoger el aspecto de las historias de la Segunda Inquisición en tu crónica. ¿Es un *thriller* de espías ultraviolento? ¿Una descarnada serie de espías o policías? ¿O una amenazante pesadilla que nunca termina de resolverse?

Escoge de entre los tipos de antagonistas presentados, ajústalos a tu crónica y tu sentido del drama. No necesitas crear una OPFOR táctica, o siquiera saber qué significa ese acrónimo (**te lo diremos en la pág. 51**). El mundo podría estar lleno de escuadrones de la muerte con armaduras negras (¿Escuadrones de la Muerte Definitiva?) quemando refugios de Seattle a Sídney, pero la ciudad de tu crónica puede simplemente tener media docena de *helsings* encubiertos en el departamento de policía que ocultan sus cazas como sus compañeros ocultan sus tiroteos o sus chanchullos. Puede que incluso haya un nuevo sacerdote en la zona este, y unos cuantos tipos de aspecto duro que pasan el rato en el restaurante brasileño y ven fútbol en sus teléfonos.

Proporciona pistas que den a la historia el sabor que quieras que tenga cuando esté lista. Da detalles clave, quizás incluso peculiaridades personales, pero no monólogos o un montón de datos (enfrentarse a la NSA es como los Vástagos se metieron en este lío para empezar). No ahogues a los jugadores con explicaciones: el horror funciona mejor cuando algo es desconocido y difícil de ver con claridad. Haz que los cazadores sigan siendo aterradores y significativos cuando aparecen, especialmente cuando se presentan en el refugio de los personajes vestidos con Kevlar y llevando lanzaestacas.



Tema y atmósfera

El tema de la Segunda Inquisición es la determinación (dirigida a la coterie de los jugadores). Como pasa con cierto ciborg asesino del futuro, no se puede razonar ni negociar con la Coalición. No siente piedad ni remordimientos ni miedo y, sin duda, no va a parar. Nunca. Se puede razonar o negociar con inquisidores, soldados, policías o monjas concretos. La mayoría sienten miedo, piedad e incluso algunos sienten remordimientos. Todas esas variaciones y momentos humanos crean grandes historias, ondas en la riada. Pero la narrativa indudablemente anega esas historias y reemplaza cada enemigo defectuoso o roto con otros dos (otros diez) por pura venganza o salvación. La Inquisición en su conjunto (ya sea como conspiración o como movimiento que inflama la conspiración) no se detendrá hasta que cada Vástago arda. Expresar la implacable e impersonal determinación de una burocracia gigantesca para aplastar a los personajes jugadores no debería resultar imposible en esta década, pero debería ser efectiva.

La atmósfera para la Segunda Inquisición es paranoia. Los inocentes días en los que los vampiros (o cualquiera) podía hacer una llamada, comprobar una web, enviar un email, comprar un libro o que te gustase un chico guapo sin que alguien lo viera ya han pasado. Y alguien lo ve porque siempre hay alguien observando o porque pueden tomar los datos y verlo mañana. Y a diferencia de ti y tus datos, tus vigilantes no dejan rastros ni tienen nombres, índices de solvencia crediticia o estados de Facebook. Y algunos de esos vigilantes te vigilan en persona, desde coches indistinguibles, guaridas de francotirador o la propia multitud en la que creías que podías Cazar a salvo. Y entonces te rodean y alguien ve como te matan.

CONSENTIMIENTO Y JUEGO RESPETUOSO

Vampiro lidia con temas maduros y elementos narrativos que algunos pueden encontrar incómodos o que pueden recordarles traumas personales. Los métodos usados por los cazadores de vampiros durante la Segunda Inquisición son violentos, tortuosos y ponen a la gente en situaciones que reflejan discriminación y sufrimiento del mundo real.

Vale la pena destacar que éstos son elementos y temas narrativos. No son específicamente una licencia para traumatizar a los jugadores o para abusar de ellos. Aunque los personajes en una crónica en la que la Segunda Inquisición tome parte bien pueden experimentar circunstancias terribles, en ningún sentido tales situaciones o técnicas deberían imponerse a los participantes de la partida.

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





Léxico de la SI

14ª Centuria: Los cien soldados de los Navy SEAL [N.d.T.: Cuerpos especiales del ejército de EE. UU.] «ocultos» encargados de operaciones especiales contra los cuerpos neutros por parte de la IAO. También **14C**.

Auto-da-Fé: Literalmente «auto de fe», originalmente era un ritual para sentenciar y castigar a herejes, a veces al quemarlos en una pira; ahora una sentencia leopoldina (normalmente a muerte) contra un objetivo o sujeto. También usado para los asaltos **Shake and Bake** (véase) o cualquier operación que implique abundante material incendiario.

beleza: Grande, hermoso, bien manejado; normalmente usado de forma sarcástica. Literalmente «belleza» en portugués de Brasil; se ha extendido al ESOG y las operaciones especiales estadounidenses de la SI.

Bella: Un mortal sospechoso de colaborar con vampiros o de trabajar para ellos. A veces **Renfield**.

BOES: Batalhão de Operações Especiais Secretas; grupo paramilitar brasileño de caza de vampiros. Se autodenominan **os Sagrados**, «los Sagrados».

cararrata: Vampiro de apariencia no humana, especialmente Nosferatu, cada vez más usado para todos los vampiros.

CCNado: Pronunciado «cecenado», abreviatura de «cero cuerpos neutros», el término del JTRG para el resultado deseado de sus operaciones en Gran Bretaña (donde en inglés se usa BBZed, de «Blankbody Zero»). A menudo utilizado por los cazadores de la Coalición al informar de una misión con éxito, o a veces de una vigilancia infructuosa: «Hemos CCNado la calle 18».

cenáculo: Un equipo de inquisidores Leopoldinos; su base de operaciones es un **Cenaculum**.

Cinco Antorchas: Los cinco componentes principales de la clandestina Coalición caza-vampiros: FIRSTLIGHT (EE. UU.), JTRG (Reino Unido), GRU-N58 (Rusia), BOES (Brasil) y la Sociedad de San Leopoldo.

Coalición, la: El nombre informal dado por las Cinco Antorchas para el plan clandestino general y los directorios operativos para la caza mundial de vampiros. A lo que la mayoría de Vástagos se refieren cuando hablan de «la Segunda Inquisición».

cuerpos neutros: Término de FIRSTLIGHT y el SO13 para los vampiros, que se refiere a la lectura en blanco que dan en las cámaras de infrarrojos. También emplean (a partir del acrónimo en inglés BB, de Blankbody) **Two-Bravos, B-Boys y BBs** (en español serían **CN, Chicos N y ceenes**).

ESOG: Grupo de Operaciones Especiales de la Entidad; el componente de fuerzas especiales de la Sociedad de San Leopoldo (en italiano, Gruppo Operativo Speciali della Entità, o **GOSE**). También **Gladius Dei**.

FIRSTLIGHT: Programa de acceso especial conjunto de la CIA y la NSA para identificar, localizar y destruir vampiros.

Grupo Newburgh: Grupo consultor informal sobre amenazas ocultistas en Gran Bretaña, liderado por *sir* Simon Newburgh.

helsing (o van helsing): Un cazador de vampiros solitario; normalmente se usa de forma condescendiente por la SI y desdeñosa por los Vástagos.

IAO: Oficina de Información y Conocimiento, originalmente un programa del Pentágono de

predicción de amenazas clausurado en octubre de 2003; ahora un mando en la sombra para las fuerzas militares estadounidenses involucradas en la Segunda Inquisición.

In Partibus Sanguisugarum: «En tierras de chupasangres», usado por la Sociedad de San Leopoldo para referirse a las asignaciones y misiones y ciudades que se creen controladas por vampiros. El ESOG y otros operativos especiales suelen abreviarlo como **IPS** de «In Perfect (or Pure) Shit» en inglés (o «En la Puta Mierda» en español).

JTRG: Grupo de Respuesta Conjunta a Amenazas dentro del GCHQ (el Cuartel General de Comunicaciones del Gobierno británico) con la tarea de localizar vampiros, rastrearlos y tenerlos por objetivo de las operaciones del SO13.

mulambo: Jodido, feo («esta operación fue un mulambo desde el principio»). Literalmente «destrozado» en portugués de Brasil; ahora usado por BOES, ESOG y muchos cazadores estadounidenses para cualquier cosa que salga mal o se joda.

Octavo Directorio: Grupo de caza de vampiros dentro del Quinto Alto Directorio del GRU (inteligencia militar) ruso, también **Directorio 58** (Napravleniye 58) o **GRU-N58**.

Padre Leo: La Sociedad de San Leopoldo o su personal; principalmente usado por quienes no son Leopoldinos («Padre Leo ha hecho el reconocimiento del hospital por nosotros»). También **Paí Leo** (portugués de Brasil), **Otets Lev** (ruso).

Proyecto Crepúsculo: Nombre informal para la red de intercambio de información dentro del centro de seguridad estadounidense en los años ochenta y noventa que creía en monstruos, fantasmas y «paradimensionales».

RAI: Respuesta ante Amenazas Inusuales, la designación burocrática o militar general

para las unidades policiales o militares especiales desplegadas por la Coalición.

rolar: «¡Andando!». El término militar brasileño equivalente al grito de guerra del ejército de EE. UU. «¡Hooah!».

SAD: La División de Asuntos Especiales del FBI, se encarga de las investigaciones de «crímenes ocultistas» desde la década de 1920 y se dedica a la caza de vampiros desde 2006.

sanguijuela: Un vampiro. En inglés «leech», que los cazadores rusos suelen pronunciar como «kleech» (una simplificación del ruso «kleshch» que significa «garrapata»).

Shake and Bake: Un asalto que usa material incendiario y explosivos contra un objetivo. También **Auto-da-Fé** (véase).

SO13: Antiguo nombre de la rama de Operaciones Especiales Antiterroristas de la Policía Metropolitana de Londres; desde 2006 es la designación para la fuerza de operaciones especiales británica para la caza de vampiros.

Tango: «T» en el alfabeto de la OTAN; se usa para un objetivo genérico o para un supuesto terrorista.

torreta: Un mortal (normalmente un civil) presente en la escena de la operación; connota tanto que es inconsciente como que está entorpeciendo («Mira a la ciudadana en el portal al otro lado de la calle». «¿Una Bella?». «No, parece sólo una torreta»).

Transilvania: Territorio peligroso; terreno controlado por cuerpos neutros.

velum sanctuarii: «Velo sagrado», el nombre en clave para el gas rojo desplegado por el ESOG contra objetivos vampíricos de alto valor.

vigilante nocturno: Espada corta usada por el ESOG, optimizada para las decapitaciones.

zona verde: Un área de una ciudad que se considera libre de vampiros.