

EDICIÓN 20° ANIVERSARIO

VAMPIRO

LA MASCARADA

FRAGMENTO
PROMOCIONAL



a m. h.

de vuestro más devoto siervo:

Muchos años han pasado, y espero fervientemente que el tiempo haya mitigado de algún modo los angustiosos recuerdos que cargáis. Me atrevo a enviaros esto con un espíritu de ruego; pese a que sea excesivo pedir vuestro perdón, ansío al menos vuestra comprensión. Os debo algún tipo de explicación por los sucesos que tantos años hicieron de vuestra vida sin mácula.

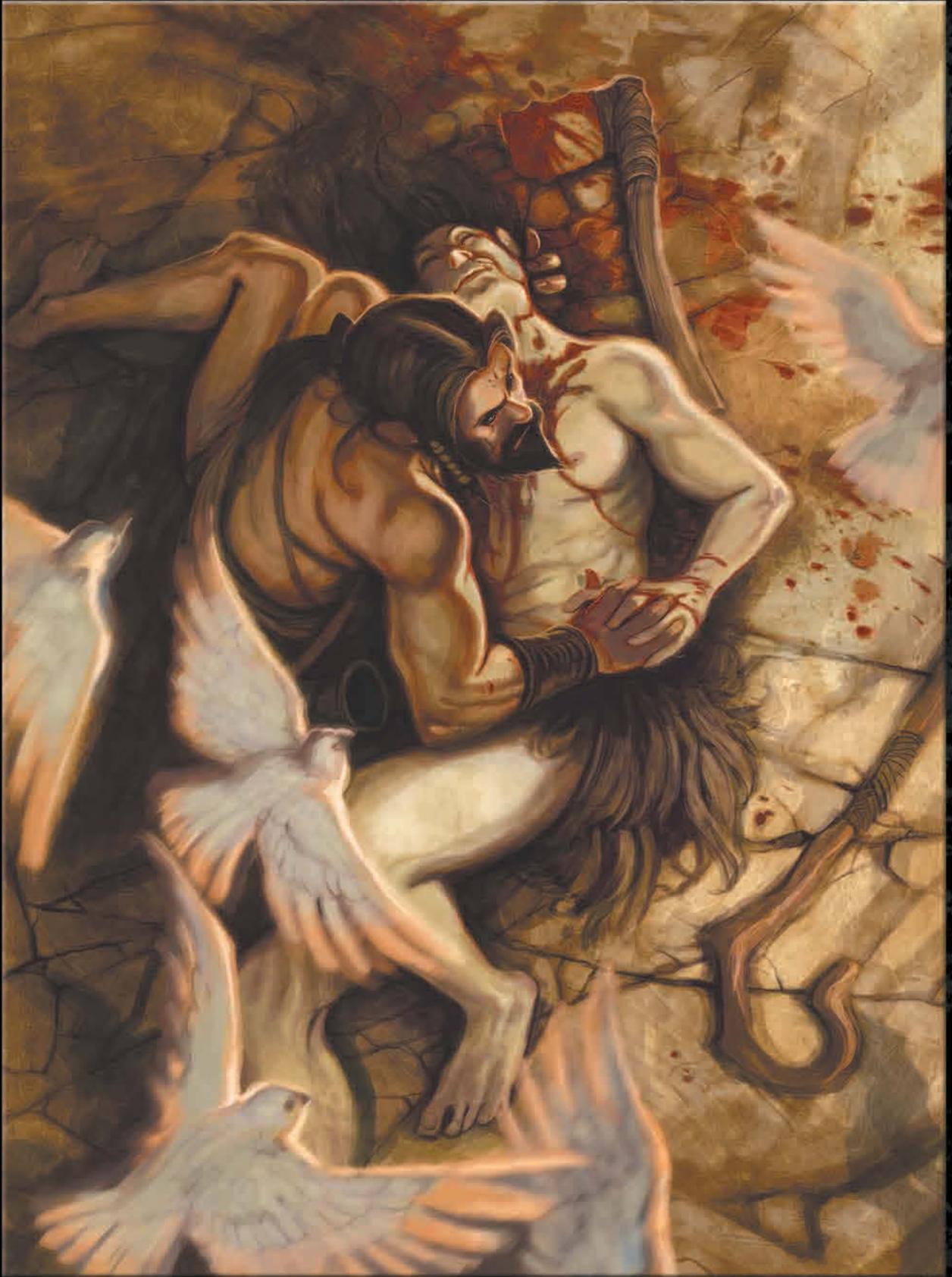
Aunque demostré tener muy escaso Menschwert ante vos y vuestros compañeros, la llama de la Humanitas aún arde en mi pecho, si bien errática. Tanto el tiempo como la naturaleza luchan por extinguirla, completando así mi descenso a un Infierno de locura y bestialidad. Debo proteger bien mi alma, tanto como cualquier sacerdote, pues cualquier fallo en mi vigilancia invita a la Bestia, con los resultados que vos misma habéis presenciado.

Sé que es imposible redimirse; una eternidad de piadosa plegaria es tiempo demasiado escaso. Sin embargo, como señal de penitencia, os ofrezco el documento que incluyo, convirtiéndome en un traidor entre los míos al hacerlo. Ruego que podáis encontrar entre sus páginas algo que os ayude a comprender el tormento que os infligí, y al comprenderlo, quizás, disipar una pequeña parte del dolor. El tono, me temo, es algo seco; para un soldado son de escasa utilidad los zalameros ardores con los que la poesía cautiva a los lectores. Tan sólo he escrito lo que sé, tan bien como he podido.

Tengo una deuda con vos de la que jamás habré de quedar libre. Si en cualquier momento pudiere servirlos, a vos o a vuestra familia, quedo a vuestra disposición.

Semper Servus,

U. T.



LIBRO UNO: EL ENIGMA

*Yo lloré lágrimas de amor cuando
con mis útiles afilados,
sacrifiqué aquello que era la parte primera de mi alegría,
mi hermano.*

*Y la Sangre de Abel cubrió el altar
y olía dulce mientras ardía.*

*Pero mi Padre dijo:
«Maldito seas, Caín,
que mataste a tu hermano.
Como yo fui expulsado, así lo seas tú»*





Introducción

«Nadie puede controlarme. Ningún hombre. Ningún dios. Ningún Príncipe. ¿Qué es un derecho por edad para quienes son inmortales? ¿Qué es una reivindicación de poder para quienes pueden negar la muerte? Convocad vuestra maldita cacería. Veremos a quién arrastro gritando conmigo al infierno».

— Günter Dörn, *Das Ungeheuer Darin*

Admitámoslo: si estás leyendo este libro, casi con seguridad tienes un pasado con **Vampiro** y con los juegos narrativos de White Wolf en general. No malgastaremos ni una palabra en «¿Qué es el rol?» u otros principios básicos de la afición; son cosas que ya sabes y, si no es así, hay un montón de páginas web donde puedes obtener esa información. En cambio, destinaremos más espacio en **Vampiro: La Mascarada – Edición 20º Aniversario** a todo el material que puedas usar: todas las reglas y escenarios que forman el núcleo de la experiencia de **Vampiro**, más Disciplinas extendidas, multitud de Líneas de Sangre (antiguas y actuales), reglas pulidas con la participación de la comunidad de **Vampiro**, así como otros retazos de aquí y allá que también deberían ser útiles. Sí, trataremos los conceptos centrales de **Vampiro** pero, después de eso, iremos a toda máquina.

Qué es este libro

Una experiencia clásica: Intenta recordar la primera vez que sostuviste el libro de **Vampiro**, la primera vez que te sumergiste en el Mundo de Tinieblas. Una encuesta rápida en la oficina demostró que ninguno de nosotros puede evitar pensar en el juego, conectando constante-

mente los puntos entre los sucesos del mundo real y la intrincada conspiración de los no-muertos. Esta edición del juego aspira a acceder a lo que en primera instancia nos enamoró de **Vampiro**. Tanto si los mejores recuerdos del juego son de hace un día o una década, queremos devolverte a un tiempo en que las sombras se alargaban y el vasto potencial del terrorífico y emocionante mundo de los Vástagos apareció por primera vez. No buscaremos la metatrama entre estantes llenos de suplementos, ni avanzaremos línea argumental alguna. Queremos la esencia pura, sin diluir, de **Vampiro**.

Un zeitgeist: **Vampiro** irrumpió en el mundo de los juegos de rol en 1991 [N.d.T.: En español, se publicó en 1992] y, en gran medida, mostró las subculturas punk y gótica en las que se inspiraba, con sus propias raíces desde finales de los años 70 hasta mediados de los 90. Recuerda los arquetipos clásicos e insúflales nueva vida: cabezas rapadas, góticos, predicadores callejeros, metaleros, punkarras, poetas de mirada enloquecida, pandilleros, urbanitas trasnochados, sofisticados modernillos, inquietantes paganos, y cada icono que produjo un personaje memorable en este periodo de tiempo.

Un Mundo de Tinieblas: **Vampiro** evocó simultáneamente alienación urbana y un sentimiento neomístico de pertenencia. Fue la alta sociedad y los bajos fondos.

Fue angustia y monstruosidad y drogas alteradas y un peligroso flirteo con una *femme fatale* que os arrastró a una Condenada inmortalidad de poder blasfemo... y los impulsos de la implacable Bestia. Gárgolas y arquitectura gótica. Altos rascacielos y desvencijados bloques de apartamentos. Policías y yonquis. Senadores corruptos y seductores artistas bohemios. Cuchillas de afeitar y medias de rejilla rasgadas. Chaquetas de cuero, un rosario quebrado, un revólver robado con el número de serie borrado. Aquí dentro está el terrible, bizantino, escabroso telón de fondo sobre el que se interpretan los dramas de los Vástagos, y nos regodearemos en su decadente opulencia y en su sórdida miseria.

Un agradecimiento: Este año es el 20º aniversario de **Vampiro**, y no estaríamos aquí sin la lealtad ni el entusiasmo de quienes han jugado al juego en sus varias versiones a lo largo de los años. Metafóricamente, este libro es *White Wolf* en un bar compartiendo unas copas con jugadores veteranos, contando historias y recordando cómo nos hicimos amigos por primera vez. Háblanos sobre tu personaje.



Ah, sí, el Sistema Métrico

Lo cierto es que la mayoría de los que hemos trabajado en **Vampiro** somos norteamericanos, y escribimos sobre lo que sabemos. Pero tenemos muchos y muy apasionados fans europeos. Una y otra vez a lo largo del proceso de escritura de **Vampiro: La Mascarada – Edición 20º Aniversario** nos preguntaron: «¿Pueden, por favor, dejar de usar su estúpido Sistema Imperial y ponerlo todo en Métrico?».

Bien, pues hemos usado los dos. Allí donde hay una medida imperial, hemos intentado poner su equivalente métrico cerca, por lo que es una cosa menos de la que deberás preocuparte mientras estás Diabolizando al Príncipe de Estocolmo. Pero no estamos en una clase de matemáticas, y en lugar de montones de anotaciones tipo “62,35 litros” enmarañándolo todo, hemos redondeado las medidas a valores más manejables. Las conversiones no son exactas y no pretenden serlo; como muchas otras cosas en un juego narrativo, las reglas son un poco vagas para dejar espacio a tu historia en la mesa.



Rol en vivo

Aunque **Vampiro** empezó como un juego que se desarrolla alrededor de una mesa, a lo largo de los últimos veinte años, una ingente y próspera comunidad de juegos de rol en vivo (LARP, en sus siglas en inglés) ha llevado el juego hacia caminos completamente nuevos. Muchos de esos grupos usan las reglas de nuestro **Teatro de la Mente** para sus partidas, o una variación de las reglas de mesa, pero hay muchos otros que usan sus propias reglas mientras conservan la ambientación de **Vampiro** para crear sus propias crónicas góticas actuales. Hay incluso organizaciones como *The Camarilla* [N.d.T.: La Camarilla] y *One World by Night* [N.d.T.: Un Mundo Nocturno] que conectan a grupos de distintas ciudades dentro de enormes crónicas que abarcan el planeta entero. Otros juegos en vivo han ido y venido, cada cual con sus propias comunidades, pero el atractivo de vestirse como uno de los Vástagos y representar las maquinaciones de los no-muertos ha sido continuo durante la mayor parte de la historia de **Vampiro**. De hecho, si estás leyendo esto, es muy probable que, incluso si nunca has jugado a un vivo de **Vampiro**, hayas oído hablar de ellos. ¿Por qué el encanto de vestirse y hacerse pasar por un vampiro ha durado tanto?

Muchos otros juegos de rol en vivo requieren imaginar un mundo fantástico, una ambientación histórica o un lugar en el futuro lejano. Estos juegos son por sí mismos divertidos, pero requieren más vestuario y atrezo para transmitir la ambientación a todos y situarlos en el mismo punto. Debido a que las partidas de **Mundo de Tinieblas** tienen lugar en nuestro mundo actual, el salto necesario para que todos puedan imaginarse qué sucede es mucho menor. También implica un listón más bajo para poder entrar. Un jugador nuevo puede presentarse con una camiseta y unos vaqueros e interpretar a un joven y rebelde Brujah sin estropearles la ambientación a los demás jugadores. Puede consultar algo en su teléfono o hablar de noticias recientes sin salirse del personaje. Es fácil integrar nuestro mundo en el Mundo de Tinieblas, y esto hace que sea más fácil entrar de lleno y ponerse a jugar.

Por otro lado, caracterizarse con un vestuario elaborado es muy divertido, y los vampiros bien pueden hacerlo. Ese Brujah con camiseta puede discutir de política con un Ventrué vestido con una levita, mientras los escucha de soslayo un Nosferatu ataviado con un elaborado manto y una máscara, y todo ello tiene sentido. El choque de estilos e historia está en sintonía con la cultura antigua pero moderna de los vampiros, en lugar de distraer la atención. Y la mezcla no tiene por qué ser histórica: vampiros con una amplia variedad de culturas y lenguas pueden conspirar y maquinarse unos contra otros con igual aplomo.



Para acabar, la eterna tensión política de **Vampiro** implica que siempre hay alguien a quien enfurecer, y alguien que puede beneficiarse de ello. Muchas partidas en vivo son o bien batallas campales entre los jugadores, o bien equipos dirigidos contra fuerzas exteriores, pero **Vampiro** agita constantemente las lealtades, creando una red cambiante de intrigas y favores que favorece el conflicto sin acabar constantemente en una masacre. El marginado social de esta noche puede convertirse en el Príncipe de mañana por la noche, lo que implica que los jugadores siempre tienen alguien nuevo con quien hablar, y alguien nuevo a quien desairar.

Medidas de seguridad

Pese a la gran variedad de juegos en vivo que podemos encontrar, todos ellos tienen algunas reglas en común para que éstos sean seguros y puedan disfrutarlos todos los participantes y espectadores.

- **No tocar:** Todo combate e interacción física generalmente se resuelve mediante las reglas. Los jugadores no deben en ningún momento golpear, forcejear o tocar a nadie durante la partida. Algunos juegos permiten algún tipo de contacto consensuado en situaciones concretas, pero nunca te equivocarás si en principio decides no tocar a nadie. Es responsabilidad del Narrador pedir tiempo muerto si detecta que algunos jugadores se ponen excesivamente revoltosos.

- **Sin armas:** El atrezzo, como los sombreros, los vestidos de época y los bastones, es fantástico en una partida en vivo; no así las armas. No deberían llevarse ni cuchillos, ni espadas, ni nada que pudiera asemejarse remotamente a un arma de fuego: las fuerzas del orden no suelen tomarse muy bien eso de “pero si sólo estamos jugando”. Incluso espadas de mentira, pistolas de agua o armas de *soft combat* pueden causar confusión y provocar llamadas de teléfono de algún espectador casual. Si tu personaje debe llevar un arma, coge una tarjeta y escribe “espada”, “pistola” o lo que sea en ella. Durante un combate, enséñasela al Narrador, que será quien determine su uso en la partida.

- **Juega en un área delimitada:** Las partidas en vivo están diseñadas para jugarse en una casa o en un lugar concreto. No hay que involucrar a espectadores en la partida y hay que asegurarse de que todo el mundo en

la zona, o que pase por ella, entienda perfectamente qué está ocurriendo. Pese a que el concepto de las partidas de rol en vivo está ahora mucho más extendido que cuando empezó **Vampiro**, una partida puede parecer sospechosa, inquietante, o incluso aterradora a quienes no sepan qué sucede. Hay que ser siempre educados con quienes no están dentro de la partida.

- **Saber cuándo parar:** Si el Narrador pide un tiempo muerto o algún otro paro en la acción, detente inmediatamente: el Narrador es siempre quien tiene la última palabra. Igualmente, cuando acabe la partida esa noche, tómalo como una oportunidad para quitarte los colmillos y quedar para una cena y unas copas con los otros jugadores e intercambiar experiencias (o para fanfarronear un poco).

- **Sólo es un juego:** El rol en vivo es para divertirse. Si un rival gana, un personaje muere o un plan sale mal, no es el fin del mundo. Hay gente a la que le gusta quedar para hablar de la partida, y no hay nada malo en ello; pero llamar a un compañero de Clan a las cuatro de la madrugada para pedirle ayuda en unas elecciones a la Primogenitura es pasarse un poco. Recuerda que todos están en esto para divertirse.

El rol en vivo puede ser una de las experiencias narrativas más ricas y satisfactorias si se gestiona de forma madura y responsable. Muchos de nosotros lo hemos jugado durante años y hemos hecho grandes amigos interpretando bastardos no-muertos que se joden unos a otros. ¡Brindemos por veinte años más de caracterización, pegamento dental y derrocamientos políticos!

¿Qué es un vampiro?

En **Vampiro**, los jugadores asumen la identidad de vampiros (los inmortales chupasangres del género de terror) y llevan estos personajes a través de un mundo virtualmente idéntico al nuestro. Pero éstos no son los mismos vampiros que puedas conocer gracias a *Drácula* o *Crepúsculo*. Estos vampiros (o Vástagos o Cainitas, como les gusta llamarse) son a la vez parecidos y distintos de lo que cabría esperar. En muchos aspectos, los vampiros nos recuerdan a los monstruos más familiares del mito, el cine, el folclore y la ficción. Sin embargo, como a su

pesar han aprendido muchos intrépidos cazadores de vampiros, no todas estas historias son ciertas.

- **Los vampiros son inmortales.** Cierto. Pese a que se los puede matar (mediante un proceso muy difícil), ni envejecen ni mueren por causas naturales. No necesitan alimento como el que comen los mortales y no necesitan respirar.

- **Los vampiros son muertos vivientes y obtienen su sustento de la sangre de los vivos.** Cierto. Un vampiro está clínicamente muerto (su corazón no late, no respira, su piel está fría, no envejece) y aun así piensa, camina, maquina, habla... y Caza y mata. Para mantener su inmortalidad artificial, un vampiro debe consumir sangre periódicamente, preferiblemente sangre humana. Algunos vampiros arrepentidos se las arreglan con sangre de animales, y algunos vampiros ancianos deben Cazar y alimentarse de los de su propia especie, pero la mayoría de ellos consumen la sangre de la humanidad. *Nuestra sangre.*

Los vampiros drenan la sangre de su presa mediante el uso de colmillos retráctiles, los cuales desarrollan los Cainitas tan pronto como se convierten en no-muertos. Todo vampiro puede también lamer místicamente las heridas que causan para que cicatricen y se cierren, eliminando así las pruebas de su alimentación.

La Sangre es lo más importante para los vampiros, ya que es la piedra angular de su existencia y la base sobre la que se sustenta su poder. La comida mortal, el estilo mortal, el amor mortal: todas estas cosas carecen de sentido para los vampiros. La Sangre es la única pasión de los Vástagos, y sin ella rápidamente se marchitan y caen dormidos. Más aún, todo vampiro puede usar la Sangre robada para realizar sorprendentes actos de curación, de fuerza, y otras proezas sobrenaturales.

- **Todo el que muere a causa del mordisco de un vampiro se levanta convertido en uno.** Falso. Si esto fuera cierto, el mundo estaría lleno de vampiros (y no sólo en los medios de comunicación). Los vampiros se alimentan de sangre humana y a veces matan a sus presas, pero la mayoría de los humanos que muere por la mordedura de un vampiro simplemente perece. Para regresar como un no-muerto, debe drenarse toda la sangre de una víctima y posteriormente alimentarla con parte de la Sangre del vampiro atacante. Este proceso, llamado el Abrazo, provoca la transformación mística de humano a no-muerto.

- **Los vampiros son monstruos, espíritus demoníacos encarnados en cadáveres.** Falso... y cierto. Los vampiros no son demonios en sí mismos, pero una combinación de trágicos factores los empuja sin remedio a cometer actos



malvados. Al principio, un vampiro recién creado actúa y piensa de un modo parecido a como lo hacía mientras vivía; no se convierte inmediatamente en un monstruo cruel y sádico. Sin embargo, un vampiro pronto descubre su abrumadora Ansia de sangre y se da cuenta de que su existencia depende de alimentarse de humanos. En muchos sentidos, la mentalidad de un vampiro cambia: adopta un conjunto de actitudes menos adecuadas para una comunidad de omnívoros y más propias de un depredador solitario.

Reticente en un principio a matar, un vampiro se ve finalmente forzado a hacerlo debido a las circunstancias o la necesidad, y se vuelve más fácil a medida que los años pasan. Al darse cuenta de que él mismo ya no es digno de confianza, deja de confiar en los demás; al percatarse de que es diferente, se aparta del mundo mortal; al percibir que su existencia depende del secretismo y del control, se convierte en un manipulador. Y las cosas no hacen sino degenerar según los años se tornan décadas y después siglos, y el vampiro mata una y otra vez, viendo envejecer y morir a la gente que amaba. La vida humana, tan breve y desdeñable en comparación con la suya propia, cada vez tiene menos valor, hasta que el “rebaño” mortal a su alrededor no significa para él más que un enjambre de molestos insectos. Los vampiros Antiguos se encuentran entre los seres más hastiados, insensibles y paranoicos (esto es, monstruosos) que el mundo jamás haya conocido. Quizás no son exactamente demonios pero, llegados a este punto, ¿quién podría notar la diferencia?

- **La luz del Sol quema a los vampiros.** Cierto. Los vampiros deben evitar el Sol o morir, aunque algunos pueden soportar la luz solar durante algo más que un breve periodo de tiempo. Los vampiros son criaturas nocturnas y muchos encuentran extremadamente difícil mantenerse despiertos durante el día, incluso en zonas resguardadas.

- **El ajo y el agua corriente repelen a los vampiros.** Falso. Éstos son mitos y sólo una escasa fracción de vampiros puede verse siquiera incomodados por estas cosas.

- **Las cruces y otros símbolos sagrados repelen a los vampiros.** En general, esto es falso. Sin embargo, si quien enarbola el símbolo tiene una gran fe en el poder que representa, un vampiro puede sufrir algunos efectos negativos.

- **Los vampiros mueren si se les clava una estaca en el corazón.** Falso. Sin embargo, una estaca de madera (o una flecha, o un virote de ballesta, etc.) clavada en el corazón puede paralizar al monstruo hasta que sea retirada.

- **Los vampiros tienen la fuerza de diez hombres, pueden controlar murciélagos y lobos, pueden hipnotizar a los vivos y curarse las más graves heridas.** Cierto y falso. El poder de un vampiro se incrementa con la edad. Los vampiros jóvenes, recién creados, son poco

más poderosos que los humanos pero, a medida que crecen en edad y comprensión, aprenden a usar su Sangre para recurrir a poderes sobrenaturales secretos, que ellos llaman Disciplinas. Los Poderes de los Antiguos pueden rivalizar con los de los ficticios Lestat y Drácula, y los realmente ancianos (los Matusalenes y Antediluvianos que han acechado en la noche durante milenios) a menudo poseen un poder que rivaliza con el de los dioses.

- **Los vampiros mantienen relaciones sexuales.** Cierto. Es un buen modo de alimentarse, pero los placeres de la carne no significan gran cosa para los Vástagos. La alimentación, a la que los vampiros llaman el “Beso”, es una experiencia increíblemente embriagadora y erótica para los Cainitas y sus víctimas. El sexo está bien, pero no hay nada que verdaderamente pueda reemplazar el éxtasis que la alimentación supone para un vampiro.

El Abrazo

Los vampiros se crean mediante un proceso llamado el Abrazo. Algunos Clanes de vampiros Abrazan más informalmente que otros, pero el Abrazo casi nunca se otorga con ligereza: después de todo, un nuevo vampiro es un competidor potencial por la comida y el poder. Es habitual que un Sire atento vigile durante semanas o incluso años a un Chiquillo potencial, y evalúe ávidamente si el mortal sería una buena adquisición para la sociedad de los Vástagos.

El Abrazo es parecido al proceso habitual de alimentación vampírica, pues un Vástago debe vaciar de sangre a la presa escogida. Sin embargo, en el momento en que queda exangüe, el vampiro devuelve un poco de su Sangre inmortal al mortal drenado. Sólo un poco (una gota o dos) es necesario para convertir al mortal en un nuevo vampiro. Este proceso puede incluso realizarse con un humano muerto siempre que el cuerpo esté aún caliente.

En cuanto la sangre le es devuelta, el mortal “despierta” y empieza a alimentarse por sus propios medios. Aún así, aunque lo hayan animado, sigue muerto: su corazón no late, y tampoco respira. Durante las próximas semanas el cuerpo del mortal sufre una serie de sutiles transformaciones, aprende a usar la Sangre en su cuerpo, y le enseñan los Poderes propios de su Clan. Ya es un vampiro.

La Caza

Al fin y a la postre, la diferencia fundamental entre humanos y vampiros radica en el modo en que obtienen su sustento. Los vampiros no pueden alimentarse de comida mortal, sino que han de mantener sus vidas eternas mediante el consumo de sangre, de sangre humana fresca.

Los Vástagos obtienen su sustento de modos dispares. Algunos cultivan “rebaños” de mortales dispuestos a ello, que desean el éxtasis del Beso de un vampiro; otros se des-



lizan en casas por la noche y se alimentan de humanos dormidos; algunos acechan las áreas de diversión de los mortales (clubes nocturnos, bares y cines), tentándolos con aventuras ilícitas y disfrazando su depredación como actos de pasión; e incluso otros toman su alimento de la forma más clásica, vigilando, atacando e incapacitando (incluso a veces matando) a los mortales que se alejan demasiado por solitarios callejones nocturnos y aparcamientos vacíos.

El mundo nocturno del vampiro

Los vampiros valoran el poder en sí mismo y por la seguridad que les confiere, y encuentran extremadamente fácil hacerse con bienes, riquezas e influencia. Una mirada hipnótica y unas pocas palabras proporcionarán a un vampiro toda la riqueza, poder y siervos que pueda desear. Algunos de los más poderosos son capaces de implantar sugerencias u órdenes posthipnóticas en las mentes de los mortales, llegando éstos a olvidar la presencia del vampiro. De este modo, pueden hacerse con legiones de esclavos involuntarios. Más que unos pocos “empleados públicos” y magnates de corporaciones responden en secreto a sus señores vampíricos.

Pese a haber excepciones, los vampiros suelen quedarse cerca de las ciudades. Éstas les proporcionan incontables oportunidades para la Caza, las relaciones y la política; y las zonas rurales a menudo resultan peligrosas. Las tierras silvestres son el hogar de los Lupinos (los hombres lobo), enemigos ancestrales de los vampiros, a quienes desean destruir completamente.

La Jyhad

Muchos vampiros buscan no tener nada que ver con los de su propia especie, cazando y viviendo en soledad. Sin embargo, la civilización de los no-muertos es una danza manipuladora y venenosa, y muy pocos quedan realmente al margen. Desde tiempos remotos, los Cainitas han luchado por la supremacía en un antiguo conflicto a múltiples niveles conocido como la Jyhad. Líderes, culturas, naciones, ejércitos, todos ellos han sido peones en esta guerra secreta, y las conspiraciones vampíricas han influido gran parte (aunque no toda) de la historia humana. Pocas cosas son lo que parecen en el mundo nocturno de los vampiros: un golpe de estado, una crisis económica o una tendencia social pueden ser sólo la superficie visible de un conflicto con siglos de antigüedad. Los Antiguos gobiernan desde las sombras, manipulando mortales y otros vampiros por igual; y a menudo los Antiguos también son a su vez manipulados. De hecho, muchos de los combatientes en liza pueden no saber siquiera por quién luchan, o por qué.

Habiéndose originado milenios atrás, la Jyhad aún hoy causa estragos. Aunque los rascacielos hayan sustituido a

los castillos, las ametralladoras y los misiles a las espadas y las antorchas, y las carteras de acciones a las bóvedas llenas de oro, el juego sigue siendo el mismo. Vástago contra Vástago, Clan contra Clan, Secta contra Secta, como llevan haciendo desde hace siglos. Conflictos entre vampiros que comenzaron en la época de Carlomagno se solucionan ahora en las calles de Nueva York, un insulto susurrado en la corte del Rey Sol puede encontrar respuesta en la compra de una corporación en São Paulo. Las siempre bulliciosas ciudades proporcionan un sinfín de oportunidades para alimentarse, para amasar poder y para la guerra.

Cada vez más a menudo los vampiros hablan de la Gehenna, la largamente profetizada noche del apocalipsis, cuando los vampiros más ancianos, los míticos Antediluvianos, se alzarán de sus refugios ocultos para devorar a todos los vampiros más jóvenes. La Gehenna, o eso dicen los Vástagos, presagiará el fin del mundo, en el que vampiros y mortales por igual quedarán consumidos por una inexorable marea de sangre. Algunos vampiros se afanan en evitar la Gehenna, otros la esperan con resignación y todavía hay otros que la consideran sólo un mito. Quienes creen en ella, sin embargo, insisten en que el final se acerca.

Cómo usar este libro

Este libro se divide en varios capítulos, cada uno diseñado para explorar y explicar un área específica del juego. Recuerda, sin embargo, que en un juego narrativo el “capítulo” más importante es tu imaginación. Nunca dejes que nada de este libro sea un sustituto de tu creatividad.

Capítulo Uno: Un Mundo de Tinieblas describe los Vástagos y el mundo en el que Cazan.

Capítulo Dos: Sectas y Clanes describe los 13 “Clanes” mayores de Vástagos y las organizaciones a las que entregan su lealtad.

Capítulo Tres: Personaje y Rasgos da instrucciones paso a paso para crear personajes de **Vampiro**, así como una descripción de los Rasgos que los conforman.

Capítulo Cuatro: Disciplinas detalla la amplia variedad de poderes místicos de los no-muertos.

Capítulo Cinco: Reglas proporciona los métodos básicos para resolver las distintas acciones de los personajes.

Capítulo Seis: Sistema y Drama describe una plétora de maneras para simular cualquier cosa desde una sutil seducción a un brutal combate.

Capítulo Siete: Moralidad describe la Humanidad y las distintas Sendas de Iluminación que observan los vampiros más inhumanos.

Capítulo Ocho: Narración explica a los Narradores cómo construir historias entretenidas en las que involucrar a los personajes.

Capítulo Nueve: Los Otros proporciona notas sobre los (pocos) amigos de los Vástagos y sus (muchos) enemigos.

Capítulo Diez: Líneas de Sangre detalla un amplio abanico de Líneas de Sangre menores, variaciones de Clanes y algunos linajes de vampiros que se creían perdidos en las brumas del tiempo.

Finalmente, el **Apéndice** proporciona añadidos y reglas diversas.

Material de referencia

Vampiro no sólo rinde homenaje a un género secular y próspero, sino que también ha inspirado incontables novelas y películas de vampiros a lo largo de las últimas dos décadas. Es difícil levantar una piedra sin toparse con una serie juvenil o un programa de televisión que tenga vampiros, pero a continuación citamos algunas de las influencias más importantes en la creación de **Vampiro**.

La literatura que ha servido de inspiración tiene proporciones demasiado vastas como para poder considerarlas. Algunas de las fuentes de inspiración más citadas: *Drácula*, de Bram Stoker; *Entrevista con el vampiro*, *Lestat el vampiro*, y *La reina de los condenados*, de Anne Rice; *El alma del vampiro*, de Poppy Z. Brite; la serie del *Necroscopio* de Brian Lumley; *El ansia* de Whitley Streiber; y *Soy leyenda*, de Richard Matheson. Los vampiros tienen un papel en la poesía romántica de Byron, Shelley y Baudelaire, y en Internet hay miles de páginas sobre mitos y leyendas antiguas de los vampiros de todo el mundo.

Hay también un montón de películas sobre vampiros. La muda *Nosferatu* de Murnau y el *Drácula* de Bela Lugosi son los abuelos del género. Otras películas buenas (o, al menos, entretenidas) incluyen: *El ansia*, *Near Dark* [N.d.T.: *Los viajeros de la noche*], *Vamp*, *Lost Boys* [N.d.T.: *Jóvenes ocultos* en España y *Los muchachos perdidos* y *Generación perdida* en Hispanoamérica], *Salem's Lot* [N.d.T.: *El misterio de Salem's Lot* en España y *La noche del vampiro* en Hispanoamérica], las películas de Christopher Lee de la Hammer, y el anime *Vampire Hunter D*. La versión de *Drácula* de Coppola no es la mejor en cuanto a desarrollo del argumento, pero tiene una increíble fotografía. Y, en cuanto a la televisión, uno no puede equivocarse con series como *Buffy, la cazavampiros*, *Angel* y *True Blood* [N.d.T.: *Sangre Fresca* en España y *Sangre Verdadera* en Hispanoamérica].



Capítulo Uno: Un Mundo de Tinieblas

«Los Hijos de Seth nos odiarán una y otra vez, pues somos sus depredadores. Somos sus señores, y en el fondo de su corazón lo saben».

– El Libro de Nod

El mundo de **Vampiro** es un reflejo oscuro del nuestro. Las sombras aquí son más largas y la noche es más reacia a ceder ante el día. La corrupción corre desenfrenada, desde el gobierno a la empresa privada, pasando por las diversas subculturas que gozan de estos tiempos de bancarrota cultural.

Es un mundo de contrastes, de tener frente a no tener. Todo se parece al mundo real, como si se mirara a través de un filtro que realza los contrastes entre la luz y la oscuridad. La tecnología es la misma que tenemos, pero los individuos que la usan son distintos (más oscuros, tanto en cuanto a su personalidad como a sus motivos), y ello cambia cómo funciona el mundo.

En este mundo, los vampiros existen y, en gran medida, son una extensión de la estética deslustrada que da forma al Mundo de Tinieblas. Cualesquiera que sean sus orígenes, o cualesquiera que *crean* que son sus orígenes, los vampiros son fruto de la gente que vive en este entorno desesperado. Existen en el Mundo de Tinieblas porque son los monstruos entre nosotros, el producto de un mundo tan oscuro que sólo algo realmente terrible y cautivador puede enfrentarse a las profundidades en las que los habitantes vivos del mundo lo han hundido.

En esta ambientación, contarás historias de moralidad y depravación, de redención y condena. Cuando juegas a

Vampiro, entras en el Mundo de Tinieblas. ¿Lo dejarás como un lugar mejor que el que encontraste? ¿O tomarás el camino que han seguido muchos otros y dejarás más deterioro, ruinas y tristeza como tu legado?

Gótico-Punk

El aspecto *Gótico* de la ambientación está relacionado principalmente con el uso literario del término. La literatura gótica pinta un mundo de anacronismos, barbarie, decadencia, locura, y una historia idealizada que jamás existió. En el contexto ultramoderno de **Vampiro** lo podemos ver en las agujas de las iglesias que hieden el cielo, en la avaricia y la perfidia de los ricos que gozan de grandes comodidades, en los edificios que se desmoronan en las ciudades, y en la naturaleza reclamando lugares que los hombres han abandonado. Un bloque de apartamentos construido a principios del siglo XX, con columnas descoloridas y estilizadas, e infestado de okupas, es una pajarera neogótica. La propiedad de un millonario despiadado a las afueras de una ciudad es un castillo moderno, como lo es su lujoso ático en el barrio más ajetreado donde los mortales van a olvidarse de sus problemas bailando, y tomando

drogas. Un sacerdote loco ofrece socorro a los miembros de su rebaño atormentados por los “monstruos”, el cementerio cubierto de hiedra donde los hedonistas vestidos de terciopelo recitan poesía y seducen a los fantasmas de los fallecidos, el almacén de los muelles cubiertos de pintadas donde los cabezas rapadas torturan a sus víctimas: todas éstas y muchas más son las marcas distintivas de una experiencia gótica moderna.

Punk, por otro lado, hace referencia al contexto en el cual la gente experimenta el mundo. Tiene que ver con la ira, con plantarse en la cara a alguien y decirle «No más». Tiene que ver con negarse a ser ignorado y darle un pisotón a alguien para que a uno le hagan caso. El resultado es que hay conflictos por doquier, desde peleas de bandas que infestan las calles a movimientos interesados en las trastiendas de gobiernos y corporaciones. Se produce a diferentes escalas, des-

de el choque de culturas en los que los dominios se superponen hasta el conflicto desesperado y personal de una madre que no puede alimentar a su hijo, o la lucha de un yonqui con su adicción. La rebelión está en todas partes, y vivir un día más para escupir en la cara a este Mundo de Tinieblas de alargadas sombras es ya un acto de desafío. Todo el mundo se opone a algo, y el elemento *punk* de esta ambientación es la culminación de esta oposición.

En última instancia, entre todos los jugadores se decidirá cómo debe ser el ambiente Gótico-Punk de vuestra historia sobre vampiros. La ambientación puede perder importancia respecto a los sucesos de la narración, o la ciudad y sus elementos pueden convertirse en personajes por derecho propio. Sea como fuere, los vampiros son producto de su entorno, y cada escena descrita debe reflejar esto.

Tema y atmósfera

Al jugar una crónica de **Vampiro**, se explora un amplio abanico de situaciones, personajes interesantes y desafíos. En casi todos los casos, estas interacciones ilustrarán el tema que el Narrador quiere transmitir, e incluirán una atmósfera de inminente fatalidad. Esta generalización, sin embargo, deja espacio para cierta interpretación creativa, y cada una de tus historias en realidad será un resultado único de tema, atmósfera, y narración.

Temas

Algunos temas son parte inherente de la experiencia de **Vampiro**, y el Narrador o bien los desarrollará o bien introducirá los suyos propios a la mezcla. Aquí están los temas principales del juego para poder describir mejor la ambientación.

Bestia soy, para en bestia no convertirme: **Vampiro** te permite jugar con el monstruo, y te hace moralmente responsable por ello. Todos los protagonistas son vampiros: monstruos bebedores de sangre que moran en las sombras, en el límite entre sociedad y subcultura. Los vampiros poseen un enorme poder, pero este poder viene a la par con la Maldición de Caín, de solemnidad bíblica. Los jugadores tienen un vínculo emocional con los personajes, y al jugar puede verse su lado oscuro, y verlos lidiar con la moralidad. Este aforismo implica que todos los vampiros deben caer al final, pero, ¿cuándo y en qué circunstancias? Estas preguntas son el núcleo de las crónicas que jugamos.

La Mascarada: Es la base de **Vampiro**. En cuanto se Abraza a un personaje, se lo llevan entre bastidores, y cambia todo lo que sabía. Los Vástagos intentan mantener cerrado el telón, convenciendo a sus presas de que los monstruos no se esconden en su seno. Inevitablemente aparecen fisuras en esta fachada, y los Condenados quedan expuestos como lo que son. ¿Qué pasa cuando esto sucede? Para más información sobre la Mascarada, ver [pág. 24](#).

Los pecados del Padre: Pocas veces la gente escoge convertirse en un vampiro. En la mayoría de los casos, un Sire Abraza sin preocuparse demasiado por si alguien quiere o no comprometerse a una no-vida de depredación, maquinaciones y horror. Del mismo modo, el Chiquillo adquiere el Clan del Sire, y de este modo también sus Poderes, Debilidades, y a menudo sus preferencias. Todo forma parte de una alegoría sobre la idea bíblica del pecado original, y queda atado al origen divino que de forma persistente muchos Vástagos atribuyen al vampirismo. Dios maldijo a Caín por asesinar a Abel, y, como

descendientes del primer vampiro, todos los Condenados portan la mácula de ese pecado primigenio. Esta responsabilidad, determinada para cada Cainita según las acciones de su Sire, impregna la condición vampírica.

Una guerra de edades: Los Vástagos Antiguos odian a los jóvenes porque temen que las nuevas generaciones les quiten unos dominios por los que han luchado durante décadas o siglos para establecer. Los Vástagos jóvenes están resentidos con sus mayores por el modo egoísta en que gobiernan sus dominios y por cómo rechazan ayudar a los jóvenes a forjarse un lugar para sí. Es como esperar un ascenso que nunca vendrá porque la persona que ocupa el puesto nunca morirá o se jubilará, y además necesitas tu trabajo para mantenerte con vida. La historia de los Vástagos se caracteriza por el conflicto entre los que tienen y los que no tienen, la mayoría de las veces bajo la forma de Antiguos contra Neonatos. La Revuelta Anarquista y la posterior Inquisición fueron la cúspide de este conflicto, pero cada noche se desarrolla a escala más reducida en la comunidad de la Estirpe, e influye en el modo en que los vampiros interactúan con el Mundo de Tinieblas.

Conflicto inherente: Secta contra Secta, Clan contra Clan, rebeldes contra el *status quo*, el Hombre contra la Bestia; todos están contra todos en el Mundo de Tinieblas, y nunca hay suficiente. Estos conflictos aportan un matiz a los otros temas del juego, y aquello en lo que te ha convertido tu Sire (en términos de Vástago, Clan, Secta, y actitud) automáticamente te garantiza una gran variedad de enemigos.

Conspiración: Engranajes dentro de engranajes. Los Vástagos son una raza de hábiles manipuladores y embusteros, lo mejor para llevar a cabo sus maquinaciones mientras mantienen una apariencia de ingenuidad. Un Neonato que ataque a un odiado Antiguo puede hacerlo en favor del rival de ese Antiguo, quien azuzó al temperamental vampiro con una inteligente estratagema. De hecho, algunos Vástagos se preguntan si la Jyhad no es más que las maquinaciones de los Antediluvianos, y si realmente hay alguien que posea libre albedrío.

Apocalipsis: Éste es el Fin de los Tiempos. Se acerca la Gehenna, el día del Juicio para los Vástagos. No sabemos cuándo, no sabemos cómo, y no sabemos siquiera qué será, pero todos los lúgubres augurios de nuestra raza indican que nos acercamos a nuestra hora de la verdad. ¿Debemos enfurecernos por la muerte de la luz, o seguimos tocando la lira mientras arde nuestra Roma gótico-punk? ¿Realmente los Antiguos son tan injuriosos con politiqueos de tres al cuarto teniendo el arrebató bíblico justo a la vuelta de la esquina? ¿Qué harán los mortales cuando se acerque el juicio de los Vástagos?

Atmósfera

Las historias de **Vampiro** pueden ser tapices sutiles y complejos que evoquen una mirada de atmósferas en cada una de las crónicas. Sin embargo, aquí dejamos algunas de las más comunes en el Mundo de Tinieblas.

Sensual: Puede ser una punzada de deseo o una incontestable lujuria física, pero convertirse en vampiro no es sino una consumación sexual, como lo es el acto de alimentarse. Somos cosas muertas y eróticas, nunca envejeceremos, y tenemos el permiso de nuestro creador para satisfacer cada impulso sexual.

Misteriosa: Niebla y sombras cubren el entorno. Ésta es la atmósfera de *Casablanca* y *El halcón maltés*, de Hitchcock y J. J. Abrams. La imaginación se despierta con aquello que permanece nebuloso y oculto, e incluso los vampiros que acechan por la noche no saben todo lo que sucede en las sombras.

Peligrosa: Acción continua, llena de intensidad. El Mundo de Tinieblas es un lugar peligroso, y la muerte aguarda tras cada esquina. Justo cuando recuperas el aliento, dos tipos tiran a patadas tu puerta pistola en mano. La vida del vampiro está llena de acción y suspense.

Inquietante: El aire se vuelve opresivo y pesado, flota una sensación de maldad por encima de todas las cosas. Todo tiene un aspecto peculiar, irreal. El Mundo de Tinieblas está lleno de rarezas, y los vampiros no son los únicos monstruos ahí fuera.

Los Vástagos

Para los Vástagos, las ciudades son un conjunto de territorios y dominios urbanos que permanecen como un foco de luz contra el telón de fondo de las zonas rurales y los espacios que quedan entre un lugar seguro y otro. Para ellos representa un paradigma casi medieval: las ciudades son su hogar, y todo aquello que no es una ciudad representa algún tipo de peligro. Fuera de ellas hay manadas de salvajes Lupinos, inmensos páramos sin sangre de la que alimentarse, y la inconmensurable extrañeza endémica del Mundo de Tinieblas. La tecnología moderna alivia en cierto modo algunos de estos peligros, pero la mayoría de Vástagos está de hecho atrapada en las ciudades, donde doran sus jaulas con elaborados juegos de prestigio, posición social y venganza.

Con este fin, gran parte del juego de **Vampiro** tiene lugar en las ciudades. ¿Por qué deberían los Vástagos arriesgarse a la inanición en las tierras baldías, si éstas no confieren posición alguna a quien gobierne sobre sus dueños, si un hombre lobo en frenesí puede aparecer sobre el horizonte devastándolo todo y dejando cuerpos descuartizados a su paso? Ciertamente, los vampiros están increíblemente adaptados a los dominios de las ciudades, y éstas son las que concentran más recursos en forma de Vitae.

El Abrazo

Tras el Abrazo se agudizan los sentidos del Retoño, mostrándole una gran riqueza de colores, sonidos, olores y sensaciones táctiles que la percepción mortal es incapaz de discernir. Sin embargo, la más importante de todas es el sabor: éste se convierte en el sentido primario de los Vástagos, y con él se enzarza en la búsqueda de un único sabor por encima de todos los demás: la Vitae. Sangre mortal. El mortal muere, y en su lugar se alza un miembro de los no-muertos, de la Estirpe. Con este impío renacimiento llega una plétora de nuevas posibilidades, desde los poderes místicos conocidos como Disciplinas que poseen los Vástagos hasta la habilidad de usar la Sangre para una multitud de fines.

Ya nada será igual para el nuevo Retoño. Ya no es mortal, sino que es un nuevo miembro de la elaborada sociedad de los Condenados, quienes tienen sus propios códigos de conducta, sus propias costumbres, y lo que parecen interminables reglas y protocolos para determinar quién es el subordinado de quién, y en qué circunstancias. Incluso entre quienes se rebelan contra el sistema (los Anarquistas, los ingobernables Autarcas, y un buen número de otros vagabundos) debe existir un orden jerárquico. El único lugar donde esto no es así es cuando un vampiro reclama un dominio... y si ese vampiro ha concedido el Abrazo ya no hay sólo un vampiro allí.

Los vínculos mortales del Retoño ya no lo sustentan. A corto plazo, el nuevo vampiro necesita sangre para sustentarse, y rodearse de sacos de alimento con los que se mantienen vínculos emocionales sin duda acabará en un sangriento desastre. A largo plazo, mientras el nuevo vampiro permanece inmune a la muerte, impermeable al paso del tiempo, quienes haya a su alrededor envejecerán, se marchitarán y morirán. El camino más sencillo, como mantienen muchos Sires, es simplemente darle la espalda a una vida mortal que no ofrece ya nada sino tragedia y un recordatorio constante de la condenación de los no-muertos.

Un hermoso cadáver

En cuanto se Abrazo a un vampiro su apariencia queda congelada en el tiempo: su piel se vuelve antinaturalmente fría al tacto y se torna más pálida a medida que envejece, pero al cabo de un millar de años tendrá el mismo aspecto que en el momento del Abrazo. Sin embargo, su cuerpo *no funciona* como solía hacerlo. Como ya hemos mencionado anteriormente, casi todos los Vástagos son incapaces de comer comida tras el Abrazo, vomitándolo todo nada más ingerirlo: sólo la sangre les da sustento. Con el paso del tiempo, la mayor parte de los fluidos corporales de los vampiros se sustituyen por Sangre: los Vástagos exudan una fina capa de Sangre cuando están nerviosos, lloran lágrimas de Sangre cuando se entristecen, y montan un buen estropicio cuando mantienen relaciones sexuales.

La Sangre tiene otros usos únicos para los vampiros. Más allá de necesitarla como sustento, pueden dirigir la Sangre a partes concretas de su cuerpo, “gastándola” para realizar todo tipo de hazañas. Con ella pueden curarse, cicatrizando arañazos, cortes y tajos en sólo unos momentos; mejorar sus capacidades físicas, haciéndose más fuertes, duros y ágiles por breves espacios de tiempo; y alimentar los poderes místicos a su disposición. Con su Sangre también pueden crear nuevos vampiros mediante el Abrazo, y esclavizar las mentes de los mortales e incluso de otros Vástagos. Algunos de ellos pueden también gustarla para volver a parecer humanos otra vez, volviendo su piel rosada y caliente de nuevo, imitando la respiración, e incluso permitiéndoles mantener relaciones sexuales, aunque éstas palidezcan en comparación con el éxtasis del Beso.

La Bestia

Por supuesto, también hay una parte negativa. Dentro de cada vampiro acecha una criatura apasionada y hambrienta que se opone al Hombre. Es la Bestia, y la Bestia conoce sólo tres cosas: matar, alimentarse, dormir. Es el deseo turbio e incipiente que cada Vástago siente por matar a su presa en lugar de tomar sólo lo justo y suficiente. Es la pulsión inevitable de ser lo que en realidad es un vampiro: un

depredador que no responde a la voluntad de los hombres ni se esconde de ellos. Cuando la Bestia toma el control de un vampiro, se dice que entra en un estado de Frenesí, guiándolo en una respuesta de huida o ataque.

Pero la Bestia no es simple como un animal, puede ser sofisticada. Sabe que la guerra contra el Hombre es una que, con el tiempo, inevitablemente ganará. Así, en los vampiros jóvenes, la Bestia es una criatura perspicaz, satisfecha con obtener pequeñas victorias porque sabe que, al fin y a la postre, conducen al Vástago en un camino descendente de mayor degradación y servidumbre hacia ella. Una noche el vampiro destruye bienes privados; la siguiente, mata con reticencia; y, la última, lo hace por placer. Llegados al punto en que se ha erosionado el Hombre y la Bestia tiene el control, al Cainita en cuestión le queda poca capacidad racional. Matar, alimentarse y dormir es todo lo que le queda a un vampiro dominado por la Bestia.

La aristocracia de los muertos

Al Vástago que se crea que será el tipo más duro del lugar sólo porque bebe Sangre y no puede morir le espera una buena sorpresa. Miles de otros vampiros compiten con él por esa posición de perro dominante del parque.

Ciertamente, los Cainitas son criaturas poderosas, pero han establecido jerarquías propias, y en ninguna de ellas tiene entre sus prioridades ningún «comparto mi poder amasado con celo con un muchacho recién Abrazado».

Parece que los Antiguos lo tienen todo atado y bien atado. Han reclamado para sí dominios que han gobernado durante décadas, si no siglos. Las jerarquías sociales, sin importar la Secta, están copadas por vampiros reservados que no llegaron a la cima siendo lo que se dice amistosos. El escalafón más alto de autoridad entre los Vástagos de una ciudad es una telaraña de intrigas vitalicias, feroces rivalidades y odios descarados que pueden estallar en violencia física, o incluso la Muerte Definitiva.

Si le añadimos que estos enraizados Antiguos son maestros de la manipulación y el engaño, muchos jóvenes vampiros se sentirán, no sin razón, como poco más que peones. Viejos monstruos avariciosos juegan con ellos sobre un tablero, y sienten que los movimientos que hacen no son los suyos propios. ¿Realmente el descarado Brujah odia al Ancilla Toreador que lo trató con desdén en una fiesta? ¿O fue el Antiguo Ventrue quien animó a su bisnieto para que convenciera a un novel Sire Brujah para que presentara su Progenie demasiado pronto para que el Toreador hiciera un movimiento? Éstos son los juegos a los que los viejos Vástagos juegan unos



con otros. Éstos son los engranajes dentro de engranajes en la maliciosa guerra de las edades que es la Jyhad.

La Jyhad

¿Qué lanza a los vampiros a los cuellos unos de otros? ¿Qué los motiva a construir elaborados sistemas sociales para mantener una apariencia de humanidad? ¿Cuál es el origen de los continuos juegos de ingenio en que los vampiros se enfrentan unos a otros?

En una palabra, es la Jyhad.

Los vampiros son criaturas por naturaleza solitarias, depredadores huraños cuyos impulsos son egoístas y destructivos. Cuando un Vástago se topa con otro por primera vez, ninguno de los dos puede ignorar el hecho de que el otro supone un rival para los limitados recursos que noche tras noche se esfuerza en cultivar. Tanto si un individuo es un poderoso Obispo del Sabbat o un solitario Gangrel que subsiste gracias a no ser descubierto, todo vampiro a un nivel básico sabe que cada Vástago creado hace que la no-vida sea más difícil, más peligrosa.

En las noches actuales de sofisticadas Sectas, políticas de Clan de largo alcance, e historias urbanas que definen los destinos de los Vástagos que viven en ellas, el primitivo impulso de acumular toda la sangre disponible para uno mismo encuentra su vía de escape en las conspiraciones y en los juegos de ingenio. Lo que un vampiro quiere, otro lo acumula, un tercero planea robarlo, y un cuarto puede distraerlos a todos para hacerse con una ventaja pasajera.

Es irónico que los Cainitas recurran a una figura política mortal para reunir todos los peligrosos conceptos de la Jyhad y, de hecho, si las interacciones de los Vástagos pueden describirse con los términos de una perspectiva humana, la palabra adecuada es “maquiavélicas”. «A un príncipe nunca le falta legitimidad para romper su palabra», nos advierte Maquiavelo, y «si una herida debe infligirse (a un rival), ésta debe ser tan grave que su venganza no deba ser temida».

Estos puntos de vista son las normas que rigen el eterno conflicto de los Vástagos unos contra otros, y con siglos o milenios tras las contiendas de la Jyhad no debería sorprendernos que los Condenados jueguen sus cartas con cuidado. Éstos no son simples conflictos territoriales entre tiranos mortales de corta vida. Éstos son los conflictos que mueven la historia.

La ventaja moderna

Aunque pueda parecer que los Antiguos tienen los mejores dominios, los Vástagos jóvenes tienen cierta ven-

taja. No llevan muertos tanto tiempo como sus mayores, y se encuentran más cerca de los mortales de quienes se separaron no hace mucho.

Esto quiere decir que todavía tienen una conexión con las modas mortales, y en noches en las que incluso los niños tienen la tecnología a su alcance, también la tienen los Vástagos jóvenes. La edad y la inmovilidad de los Antiguos los hace reticentes a enfrentarse a estas nuevas (y, no lo neguemos, aterradoras) tecnologías. Así, la velocidad a la que viaja la información es el principal activo de los jóvenes.

Desde las redes sociales hasta los archivos históricos de una ciudad, pasando por las nubes de datos que contienen todos los archivos públicos de transacciones civiles (incluyendo el nombre en el contrato de la capilla Tremere...), la habilidad de alcanzar con una mano la nada y extraer información vital es una habilidad que confunde a muchos Antiguos. Imaginemos un Antiguo que una vez tuvo bajo su control un *scriptorium* de monjes que con paciencia copiaban a mano manuscritos a lo largo de años, o incluso uno que vio cómo la imprenta lentamente cambiaba el mundo occidental. La velocidad a la que esta información se distribuye es un terror moderno que puede hacer palidecer al Antiguo más firme. ¿Una *flash mob* en el cementerio, que da la casualidad que es el refugio preferido de un arrugado Malkavian? «Sin problema», dice el confiado joven vampiro, con su *smartphone* en la mano. Incluso hay rumores de vampiros creando su propia red social.

Pero, muchachos, hay que saber en lo que nos metemos.

Diferencias sociales

Dentro de la Estirpe existen varias castas, apodos y divisiones. Muchos vampiros pertenecen a más de uno de los siguientes grupos, y el paso de uno a otro puede ser tan fluido como las ambiciones de un Neonato o tan anquilosado como las costumbres de un Antiguo. Todo depende del dominio y de las circunstancias. Nótese que se trata de lealtades y clasificaciones, no de trabajos. Los títulos y los oficios que un Vástago pueda poseer y desempeñar son a menudo divergentes (*ver pág. 25*).

Edad

Uno de los métodos que los vampiros usan para establecer el orden jerárquico social es mediante una combinación de edad y Generación (un indicativo de cuán alejado se está de Caín, el vampiro original). Los recién Abrazados deben demostrar su valía a vampiros más viejos y asentados para obtener algún tipo de reconoci-

miento o posición. Hay cierta movilidad, pero a grandes rasgos un Vástago adquiere respeto principalmente con el paso del tiempo y el desgaste de sus enemigos.

Retoño: Un Retoño es un vampiro recién Abrazado que no ha sido presentado a la sociedad de la Estirpe y que técnicamente aún no se ha emancipado de su Sire. En este aspecto, un Sire es responsable de los actos de su Chiquillo hasta el momento en que lo considere capaz de enfrentarse al mundo de la Estirpe por sí mismo. Algunos Clanes dan cobijo a sus Retoños durante años o décadas, como los Tremere, mientras que otros, como muchos Gargel o Brujah, suponen que en el momento en que uno se convierte en vampiro depende sólo de sí mismo: un buen marrón si no puedes con él. El Sabbat, que a menudo llama a sus Retoños Abrazados a la carrera “cabezapalas” debido a sus extraños rituales de Abrazo, por lo general son mucho más pragmáticos: si el Retoño sobrevive y hace algo de valor, deja de ser un “cabezapala”.

Neonato: Un Neonato es un vampiro joven, que no lleva siendo un Vástago mucho tiempo. La principal diferencia con un Retoño es que un Neonato ya se ha emancipado de su Sire, y se le considera un “adulto” en la sociedad de la Estirpe. La línea entre unos y otros es subjetiva, pero a partir del momento en que el resto de Vástagos empieza a considerar al vampiro como algo más que un apéndice de su Sire, y empieza también a valorarlo por sus propios méritos y actos, se convierte en un Neonato.

Ancilla: Todos los Vástagos que tienen algunas décadas o unos pocos siglos a sus espaldas entran en la categoría subjetiva e indeterminada de las Ancillae. Han cumplido su deber y comprenden (en gran medida) cómo funciona la sociedad de la Estirpe, y quizás han logrado algo. Éste es el rango entre los Neonatos y los Antiguos, e implica cierto nivel de consecución en lo que los Vástagos locales consideren apropiado. Por supuesto, lo que cuenta como un “logro” puede cambiar de una Secta a otra. Una Ancilla de la Camarilla será considerada blanda y amanerada por alguien del Sabbat, mientras que una del Sabbat parecerá una maníaca en Frenesí según los estándares de la Camarilla.

Antiguo: Lo que puede considerarse un “Antiguo” también es en gran parte subjetivo, pero normalmente abarca un abanico de edades entre los 200 y los 1.000 años como Vástago, además de considerables dominios y otros recursos que usar en la Jyhad. Normalmente, los Antiguos de Europa son mucho más viejos que los del otro lado del Atlántico. En general, podría decirse que son los vampiros activos de mayor edad dentro de la sociedad de la Estirpe.

Matusalén: Cuando un vampiro alcanza cierta edad, en algún momento entre los 1.000 y 2.000 años de no-muer-

te, siempre sufre un profundo cambio. Mucho se ha discutido sobre si este cambio es de naturaleza biológica o psicológica, pero, sea como fuere, llegados al punto que un vampiro alcanza esta edad se asienta el peso de los milenios, como lo hace el de una creciente paranoia. Los débiles y los osados no sobreviven hasta esta edad: sólo los más indómitos alcanzan la posición de Matusalén.

Como medio de protección, los Matusalenes se apartan del mundo; el constante enfrentamiento contra los jóvenes que buscan poder a través de la Sangre de sus Antiguos los entumece, y al final alguno de esos sedientos muchachos tendrá suerte. La única opción, pues, es retirarse completamente de la sociedad, y entrar en Letargo. Algunos Matusalenes siguen involucrados en las luchas de poder y en la Jyhad de la Estirpe, pero lo hacen desde una posición anónima; otros lo hacen desde el frío sueño del Letargo, moviendo sus agentes con órdenes mentales, visiones oníricas o siglos de condicionamiento. El miedo que genera la Jyhad, en la que ningún Vástago puede realmente considerar como propias sus acciones, surge del inexorable terror que engendra el inmenso poder de los Matusalenes.

Antediluvianos: Literalmente “anteriores al Diluvio”, se cree que son los vampiros de la Tercera Generación (ver pág. 29) que descienden directamente de la Progenie original de Caín. Considerados los últimos Vástagos “con dominio sobre la vida y la muerte”, los Antediluvianos se encuentran seguramente bajo el yugo de un Letargo milenario, suponiendo que realmente existan. Si estos monstruos bíblicos aún merodean por la Tierra, no deben parecerse ya en nada a los humanos, salvo en la apariencia física: han sido vampiros durante tanto tiempo que sus pulsiones y sus deseos son completamente ajenos a la sensibilidad humana, e incluso a la de los que han sido vampiros durante “sólo” un milenio o menos. Algunas creencias de la Estirpe vaticinan que los Antediluvianos se alzarán de su inquieto sueño y devorarán a sus caprichosos descendientes en un apocalipsis conocido como la Gehenna. Algunos creyentes radicales –quizás suicidas– de estas profecías proponen destruir a estos monstruos mientras duermen, si es que pueden siquiera ser descubiertos y destruidos en absoluto.

Clanes y Sectas

El Clan de un Vástago es su linaje, la “familia” vampírica en la que fue Abrazado. Los Clanes se diferencian unos de otros por los Antediluvianos que los fundaron; la Estirpe actualmente reconoce la existencia de 13 Clanes, aunque otros pueden haberse perdido en la historia, o mantenerse en secreto, o resultar completamente desconocidos. Algunos Clanes mantienen estructuras

organizadas, mientras que otros están descentralizados: la única constante que hay cuando hablamos de ellos es que cada uno tiene un único progenitor, un conjunto de habilidades sobrenaturales conocidas como Disciplinas, y una debilidad dominante.

A quienes carecen de Clan se los conoce como Caitiff. Estos individuos sin duda son vampiros, pero no muestran ninguna de las características hereditarias de sus Sires (si es que saben siquiera quiénes son sus Sires). A menudo son apartados de la sociedad de la Estirpe, tanto por su carencia de pedigrí como por su desconocimiento de las estructuras sociales de los vampiros.

Una Secta es una organización artificial de vampiros, normalmente formada por varios Clanes en una alianza o concordato. En la mayoría de los casos, el Clan tiene mucha importancia en la Secta a la que se pertenece, pero existen excepciones. Hay Clanes que no pertenecen a Secta alguna y, en la mayoría de casos, los Caitiff pueden encontrarse en cualquiera de ellas.

La interacción entre Clan y Secta da forma a muchas de las experiencias cotidianas de un Vástago: la comprensión que tiene un Ventrue de la Camarilla sobre su ciudad dista mucho de la que pueda tener un Tzimisce del Sabbat.

Clanes

El modo en que los Clanes funcionan puede variar: algunos son muy cerrados, casi como fraternidades con objetivos claros y jerarquías concentradas; otros son poco más que una cierta predilección por algunas Disciplinas y una Debilidad en la Sangre que puede explotarse. Sea como fuere, lo que un Clan significa es único para cada vampiro, sintiéndose algunos de ellos orgullosos de pertenecer a él, mientras que a otros no les importa en absoluto. Sin embargo, cada Clan marca una cierta tendencia hacia unos comportamientos, percepciones, o papeles en la sociedad de la Estirpe.

Los **Assamitas** son silenciosos maestros del asesinato, matan por encargo y recogen Sangre para hacer rituales que les permitan acercarse más a su progenitor.

Los **Brujah** fueron antaño reyes filósofos de una antigua civilización, pero ahora no son más que rebeldes y granujas con una terrible inclinación por el Frenesí.

Los **Gangrel** son bestiales y asilvestrados, y a menudo guardan parecido con los animales sobre los que tienen dominio.

Los **Giovanni** son una dinastía familiar de vampiros que practican el arte de gobernar a los muertos mientras controlan las finanzas mundiales, como han hecho desde el Renacimiento.

Los **Lasombra** son nobles orgullosos que gobiernan la propia esencia de las sombras y la oscuridad hasta el punto, dicen algunos, de venerarla.

Los **Malkavian** son un Clan fracturado por la locura, en el que cada miembro sufre el ineludible yugo de la demencia.

Los **Nosferatu** quedan terriblemente desfigurados por el Abrazo, por lo que permanecen en las sombras del alcantarillado y comercian con los secretos que recogen.

Los **Ravnos** son nómadas y charlatanes que pueden obligar a la mente a ver cosas que no están allí, aunque son esclavos de los vicios que se permiten.

Los **Seguidores de Set** veneran a un dios del inframundo mientras buscan los lugares secretos del mundo y protegen antiguos artefactos.

Los **Toreador** disfrutan de cada placer sensual que el mundo pueda ofrecerles, veneran la belleza física y la adoración de sus siervos.

Los **Tremere** esgrimen el poder sobrenatural de su pasado como hechiceros, aunque se convirtieron en vampiros gracias a la traición y el engaño.

Los **Tzimisce** son inquietantes señores del Viejo Mundo que tienen poco en común con el mundo mortal y pueden manipular carne y hueso a voluntad.

Los **Ventrue** siguen el *noblesse oblige* de la Estirpe, aunque su linaje y su avaricia los anima a obtener más a expensas de otros.

Los **Caitiff** no tienen el apoyo social, el respaldo o las características de un Clan; son como huérfanos entre las grandes familias de vampiros.

Sectas

La Secta, la afiliación política y filosófica de un vampiro, es en gran medida una cuestión de elecciones. Un Cainita que more en una ciudad del Sabbat, sin embargo, será miembro del Sabbat, tanto si le gusta como si no, e igualmente a un vampiro en una ciudad gobernada por la Camarilla más le vale tener una buena explicación si decide no honrar la palabra del Príncipe.

Cada Secta tiene un dogma y un objetivo que sus miembros quieren lograr. Al ser organizaciones muy extendidas formadas por criaturas tan egoístas como los vampiros, su naturaleza cambia de una ciudad a otra: en algunas ciudades la Secta dominante puede ser el parangón de las virtudes de la organización, mientras que en otras sólo siguen de boquilla el credo de la Secta. Para más información sobre la Camarilla, el Sabbat, los Anarquistas, y los Independientes, ver Capítulo 2, [pág. 40](#). Para más información sobre las Tradiciones, ver [pág. 22](#).

La **Camarilla** tiene en las Tradiciones su mayor autoridad, y emplea una figura conocida como Príncipe para interpretarlas y hacerlas cumplir en un determinado dominio. Por encima de todo, la Camarilla considera que su papel es el de mantener la Mascarada, pero en dominios donde haya Vástagos destacados los conflictos entre ellos a menudo afectan a alguna de las demás Tradiciones. La Camarilla se considera una Secta de educados y refinados vampiros, y el término “Vástago” se originó en ella, siguiendo la idea de que todos sus miembros son pares en tan augusta organización. Por supuesto, la jerarquía de la Camarilla es una estructura compleja, en la que las relaciones políticas y los antiguos agravios dan forma a los asuntos ordinarios de la “Torre de Marfil”.

El **Sabbat** mantiene una visión apocalíptica, según la cual se acerca la Gehenna, cuando los Ancianos se alzarán de sus tumbas y devorarán a su errabunda descendencia. Le importan poco las Tradiciones más allá de su inmediata supervivencia, y sus dominios son urbanas e infernales zonas de guerra donde la gente bien puede haber sido testigo de actividad vampírica, pero la han atribuido a la extrañeza y el horror del Mundo de Tinieblas. La Mascarada (o “El silencio de la Sangre,” como lo llaman) es tenue en los dominios del Sabbat, y mucha de la tensión con la Camarilla se debe a su imprudencia

y aun fanatismo feroz y corto de miras. El Sabbat cree que, en última instancia, los vampiros deben imponer su voluntad sobre el mundo mortal y no esconderse de él, si es que quieren sobrevivir a los colmillos de sus creadores. En parte fanáticos adoradores de la muerte, en parte culto milenarista, la “Espada de Caín” no es ni sutil ni tolerante.

El **Movimiento Anarquista** es localizado y esporádico, y no tiene una organización centralizada más allá de las ciudades en las que se ha establecido: de hecho, la Camarilla considera a los “Anarquistas” bajo su jurisdicción. El principal dogma de los Anarquistas es que el gobierno de los Antiguos es un concepto pasado de moda, y que los dominios de los Vástagos deberían gobernarse por méritos, con especial atención al respeto del individuo. Así pues, el Movimiento busca redistribuir las cotas de poder en manos de la vieja élite según un arreglo más equitativo. Mientras que esto puede parecer algo moderno y razonable, no es así como funciona la sociedad de la Estirpe en muchos dominios, y quienes ya disfrutaban de un poder consolidado consideran la idea simplemente risible, o incluso traicionera. Igualmente, muchos Anarquistas se postulan como revolucionarios, deseosos de hacer lo que sea para arrebatarles el poder a la vieja guardia corrupta que lo atesora. No se trata de utópicos dominios de feli-



ces relaciones entre Estirpe y Grey. Son pequeños reinos gobernados por señores no-muertos de tanto territorio como puedan tomar.

El **Inconnu** es una enigmática Secta de Antiguos sobre la que poco se sabe. De hecho, parece menos una Secta y más una confederación de Vástagos que buscan el estado de la Golconda, una especie de trascendencia redentora de la Maldición. Raramente tiene la Secta más de uno o dos miembros en un dominio, y la adquisición de territorios no parece ser parte de sus objetivos. Unos pocos territorios pertenecen a miembros destacados del Inconnu, y por eso podríamos argumentar que la Secta es dominante allí, pero en la mayoría de los casos un "Monitor" toma residencia en el territorio de otra Secta para vigilar sus actividades y buscar su propia salvación. Lo que realmente quiere la Secta (si es que quiere algo) sigue siendo desconocido, y abundan los rumores sobre sus orígenes. Algunos creen que se trata de poco más que un culto de aspirantes a dioses y otros sospechan que se trata de los restos de una antigua conspiración romana anterior a la actual idea de las Sectas.

La **Tal'Mahe'Ra** es una extraña conspiración paranoica que pasa muy poco tiempo en contacto con las otras facciones de la sociedad de la Estirpe. Poco se sabe de la "Verdadera Mano Negra," y algunos Vástagos consideran que las historias de su existencia son apócrifas. Su sede se encuentra en el Inframundo, el reino de los muertos poblado por fantasmas de cosas largo tiempo perdidas para el mundo moderno. Su objetivo parece ser cuidar y guiar al mundo hacia un destino que sólo ellos comprenden. Su visión es parecida a la de la Primera Ciudad tal y como se la describe en el *Libro de Nod*. La Secta no mantiene ciudades en el mundo físico como parte de sus dominios, aunque tiene propiedades y extraños complejos en los que cría Ghouls y desde los que manda a sus agentes alrededor del mundo.

Los Clanes **Independientes** a menudo funcionan como Sectas a pequeña escala, con objetivos concretos, aunque no sea siempre el caso.

Autarcas

No todos los Vástagos pertenecen a una Secta, o juran fidelidad a un Clan, a un Príncipe, a un Obispo, o a cualquier otra figura parecida. Estos Autarcas a menudo llevan no-vidas solitarias, no muy distintas de las de los ermitaños o los descastados. En el conjunto de los Autarcas cada cual es único a su manera: ¿qué lo llevó a declararse autónomo?, y ¿por qué la Secta local permite que le disputen la preeminencia? En algunos casos, los Autarcas pasan desapercibidos, como un Nosferatu que se queda en sus madrigueras en las afueras de la ciudad o el Malkavian irremisiblemente perturbado que mora

en los Yermos. En otros casos, el Autarca simplemente es demasiado poderoso o demasiado ingobernable para que Secta pueda someterlo. Estos últimos son terribles, beligerantes si se los provoca, y casi una leyenda en el dominio. Si eres un cabrón del calibre necesario para tumbar cada manada de Templarios o cada grupo de Arcontes que aparezca cuando los Vástagos locales pidan refuerzos, serás un buen Autarca.

Las Tradiciones

Los vampiros siguen una serie de costumbres que están a medias codificadas en sus naturalezas no-muertas y a medias forman parte de un contrato social que cada noche se ratifica en las cortes de los Condenados. No todos ellos dan a la idea de las Tradiciones el respeto que merecen (el Sabbat en particular hace atrevidas afirmaciones sobre los defectos de las Tradiciones y el débil carácter de quienes se esconden tras ellas), pero en la práctica la mayoría en cierto modo las sigue. Esto se aplica sobre todo a la Mascarada, pues por muy osados que puedan ser Sabbat y Anarquistas, ni siquiera ellos tienen la fuerza suficiente para oponerse a un mundo de mortales que haya descubierto que los no-muertos caminan entre ellos.

Interpretar y hacer cumplir las Tradiciones es el privilegio y la responsabilidad del Príncipe. En algunos dominios, particularmente los de otras Sectas que no sean la Camarilla, tanto las Tradiciones como los títulos pueden cambiar: pero el principio básico puede encontrarse en todas partes: que una autoridad no-muerta dicta las reglas y pobre de quien crea que no necesita seguirlas.

Primera Tradición: La Mascarada

Es la Tradición más importante, pues su cumplimiento protege a la raza de Caín de ser descubiertos por un mundo mortal que se uniría en su contra con miedo y odio. Muchos Príncipes y otras autoridades de la Estirpe invierten grandes cantidades de tiempo en usar su influencia y sus recursos para encubrir las rupturas de la Mascarada, para beneficio de todos los Condenados, incluso de aquellos que no son conscientes del riesgo que corren cuando la rompen. La Camarilla suele pecar de pragmática, nutriendo su poder desde las sombras, mientras que el Sabbat suspira por una época en la que la Mascarada ya no sea necesaria, en la que los mortales sean poco más que esclavos de sangre nacidos en los grilletes de sus señores vampíricos.

Segunda Tradición: El Dominio

De todas las Tradiciones, es en la Segunda en la que los Príncipes hacen uso de un abanico más amplio de in-

La Primera Tradición: La Mascarada

No revelarás tu verdadera naturaleza a quienes no sean de la Sangre.
Si lo hicieres, renunciarás a tus derechos de Sangre.

La Segunda Tradición: El Dominio

Tu Dominio es tu responsabilidad.
Todos los demás te deben respeto en él.
Nadie puede desafiar tu palabra cuando esté en tu Dominio.

La Tercera Tradición: La Progenie

Sólo serás el Sire de otro con el permiso de tu Antiguo.
Si creases otro sin el consentimiento de tu Antiguo, tú y tu Progenie seréis eliminados.

La Cuarta Tradición: La Responsabilidad

Quienes creases serán tus propios hijos.
Hasta que tu Progenie fuere Liberada, deberás gobernarlos en todas las cosas.
Sus pecados son también los tuyos.

La Quinta Tradición: La Hospitalidad

Honra el dominio de otro.
Cuando llegares a una ciudad extranjera, deberás presentarte a quien gobernare allí.
Sin su palabra de aceptación, nada eres.

La Sexta Tradición: La Destrucción

Te está prohibido destruir a otro de tu especie.
El derecho de destrucción pertenece sólo a tu Antiguo.
Sólo el más Antiguo de entre vosotros podrá invocar la Caza de Sangre.

terpretaciones. Algunos mantienen que se aplica sólo a los de su mismo rango, que una ciudad determinada es el dominio de su Príncipe y todo aquel que resida en ella le debe lealtad y quizás incluso tributo. Otros son más liberales, y dan a cada Vástago (reconocido) en su dominio el poder de gobernar su propio territorio. La mayoría de Príncipes está a medio camino, reconociendo que cada Vástago procura para sí y tiene derecho a ejercer su autoridad en áreas que se le consideran propias, pero no goza de plena autonomía.

Tercera Tradición: La Progenie

Muchos, si no todos los Príncipes, exigen que los futuros Sires les soliciten permiso antes de conceder el Abrazo para crear nuevos Retoños. Sin embargo, en algunos dominios, “tu Antiguo” se puede interpretar como un Antiguo del propio Clan, o incluso el propio Sire. Debe notarse que dominios así de liberales suelen ser los que tienen una mayor población de Vástagos, y a menudo los que más se acercan a poner en peligro a la Mascarada debido a la superpoblación de vampiros.

Cuarta Tradición: La Responsabilidad

Esta Tradición impone una norma doble. En primer lugar, un Sire en efecto tiene en propiedad a su Progenie hasta el momento en que la considere apta para enfrentarse a la sociedad de la Estirpe. En segundo lugar, un Chiquillo descarriado le causa problemas a su Sire, pues éste es responsable de sus acciones y de las consecuencias que se derivasen hasta el momento de su emancipación. Esta Tradición también es causante de la política de algunos Vástagos de hacer que sus Chiquillos obtengan su libertad tras un arduo proceso, junto con la política de otros de «Que les den; ahora eres un vampiro. No lo estropees o te arrancaré yo mismo el corazón. Buena suerte».

Quinta Tradición: La Hospitalidad

Un Príncipe tiene el derecho de dictar quién permanece en su dominio y quién debe abandonarlo o sufrir su castigo. Esta Tradición también impone a un Vástago viajero la responsabilidad de presentarse ante la autoridad local de la Estirpe, darse a conocer y responsabilizarse de sus tropiezos. De nuevo, la aplicación de esta Tradición está sujeta a los caprichos del Príncipe. Algunos dictadores con puño de hierro exigen conocer las idas y venidas de todos los Vástagos de la ciudad, mientras que otros no se preocupan siempre que se mantengan las otras Tradiciones y no se altere el orden.

Sexta Tradición: La Destrucción

La Caza de Sangre, la *Lex Talionis*, es un decreto del Príncipe que declara a otro vampiro *persona non grata*.

El derecho del Príncipe (o de los “Antiguos,” según se interprete esta Tradición) para invocar la Caza de Sangre de forma efectiva condena la no-vida del Vástago Cazado, es el mayor castigo que se puede dar a los peores crímenes. De hecho, se usa tan rara y severamente que en muchos dominios los Príncipes perdonan a los Vástagos que cometen Diablerie sobre un vampiro bajo la pena de la *Lex Talionis*.

Dominios de los Muertos

La sociedad de los Vástagos de una ciudad, incluso la de los mortales, depende en gran medida de qué Secta gobierne allí, o de si alguna lo hace siquiera. Los dominios de la Camarilla, como Chicago, Londres y París tienen un aire completamente distinto a baluartes del Sabbat como México DF, Detroit y Montreal, que a su vez se distinguen de las ciudades Anarquistas de Los Ángeles, San Diego, y San Francisco.

Por supuesto, son los Vástagos individualmente quienes definen estos dominios, pero sólo con aprender qué títulos se usan en una ciudad para sus vampiros de alto rango puede proporcionar importantes claves a un buen observador. Por ejemplo, si un Vástago descubre que Detroit tiene un Arzobispo, estará prácticamente seguro de que la ciudad pertenece al Sabbat, mientras que descubrir que Londres en su totalidad es el dominio del Príncipe Mithras le hará saber que ésta forma parte de la Camarilla.

Los siguientes títulos describen la pertenencia a una Secta y los deberes del título. Hay que tener en cuenta que no todas las ciudades tienen un miembro que ostente un cargo determinado, mientras que en otras algunos Vástagos poderosos pueden ostentar más de uno, o puede haber muy pocos que sean competentes y que cada uno deba asumir múltiples responsabilidades.

Príncipe (Camarilla)

El vampiro más importante de una ciudad de la Camarilla, y quizás también la posición última de poder más numerosa entre los Vástagos occidentales, el Príncipe es gobernante de una ciudad determinada. Algunos Príncipes son tiranos o monarcas absolutos de los Condenados, mientras que otros son títeres políticos designados por partidarios suyos más poderosos, pero sea como fuere la posición del Príncipe la reconocen y respetan (de mala gana) todos los vampiros, incluso aquellos que no pertenecen a la Camarilla.

Los deberes y privilegios de un Príncipe son muchos, pero el más importante es la interpretación y el mantenimiento de las Tradiciones, particularmente de la Mascarada. Más allá de esto, un Príncipe tiene los poderes que pueda reclamar y mantener, como declarar un Elíseo, convocar una Caza de Sangre, resolver disputas entre los habitantes de su dominio, el derecho a reclamar un Tributo de Sangre y, potencialmente, hasta el derecho de nombrar, ignorar, e incluso disolver a la Primogenitura.

Un Vástago de cualquier edad pueden llegar a ser Príncipe, pero, en realidad, el hecho es que el derecho de los Príncipes a gobernar llega sólo hasta donde los vampiros de un dominio determinado lo permiten. Un Príncipe débil y joven puede ser ineficaz e incluso risible, mientras que nombrar al anteriormente mencionado Mithras o del Príncipe Lodin de Chicago puede bastar para provocar que un escalofrío de terror recorra la espina dorsal de los vampiros de esas ciudades.

El papel de Príncipe es complejo y variado, y mucho se ha hablado al respecto pero, en última instancia, un Príncipe es el señor de su dominio.

Arzobispo (Sabbat)

Con muchas de las mismas atribuciones que un Príncipe, un Arzobispo es lo más parecido que el Sabbat tiene a este cargo. Se diferencia, sin embargo, en el hecho de que se preocupa menos de que se cumplan las Tradiciones y más de continuar su guerra santa contra los Antediluvianos y contra cualquier otro. Así pues, un Arzobispo es medio líder espiritual y medio señor de la guerra, avanzando los planes de la Espada de Caín y estableciendo la supremacía de los Cainitas. Esto último es una ardua tarea, pues no se reduce sólo a convertir una ciudad en un infierno y declarar que los vampiros gobiernan; las bases de la Mascarada y el inmenso peso de la población mortal implica que es una guerra que debe lucharse por etapas. Muchos Sabbat no pueden entenderlo, sobre todo los jóvenes, y pierden fe en su liderazgo porque son demasiado impacientes para jugar a largo plazo en la Jyhad. Esta subversión de la ignorancia es quizás el mayor reto que deben superar los Arzobispos.

Barón (Movimiento Anarquista)

Mucha de la filosofía de los Anarquistas condena la tiranía de los Príncipes, pero a pesar de su nombre reconocen que en un dominio es necesario cierto liderazgo. De ahí, pues, el Barón: un Príncipe en todos los aspectos salvo en el nombre y la reputación. Muchos Barones se esfuerzan para evitar tomar medidas parecidas a la autocracia de la

Camarilla, pero el poder corrompe incluso al más ferviente luchador por la libertad. Caminan por la estrecha línea que separa ser un líder sabio de ser un autócrata ávido de poder, y la naturaleza poco práctica de las ideas revolucionarias condena a muchos de ellos cuando los asuntos del día a día del dominio requieren su atención.

Otros títulos

Camarilla

Arpía: Las Arpías son los líderes de opinión y creadores de tendencias a quienes otros miran en cuanto a asuntos de gusto, estilo, filosofía o política. Su palabra influye en las actitudes del dominio y puede ser un gran apoyo para el *status quo* o una fuerza para un cambio traicionero. Rara vez se designan directamente (y los Vástagos pocas veces confían en quienes lo hayan sido); en su lugar, una Arpía llega a serlo actuando como tal. Su papel a menudo está entrelazado con políticas del dominio, y sólo un Príncipe audaz o loco ningunea a los vampiros que representan la avanzadilla de la opinión popular dentro del dominio.

Guardián del Elíseo: En gran medida, se trata de un título honorífico, aunque tiene muchas responsabilidades prácticas. El Guardián del Elíseo debe asegurarse de que se mantengan las costumbres del Elíseo, y es quien se hace cargo de los lugares declarados como Elíseo por el Príncipe.

Azote: En estos tiempos, que muchos Antiguos consideran que son los Tiempos de la Sangre Débil, el Azote es el responsable de destruir a los vampiros de 14ª Generación o superior. Como cargo, se encuentra presente más a menudo en dominios donde Antiguos paranoicos creen que luchar contra los síntomas de las Noches Finales mantendrá a raya a la Gehenna.

Sheriff: El Sheriff es la mano derecha del Príncipe, y el responsable de aplicar físicamente sus decretos. Algunos son diligentes maestros de armas, mientras que otros son unos matones y unos capullos que abusan de su autoridad para atormentar a quienes están por debajo de ellos. Un Sheriff puede nombrar **Sabuesos** que lo asistan (o el Príncipe puede nombrarlos, para limitar el poder del Sheriff).

Primogénito: El título de Primogénito es flexible. En algunos dominios, es el Vástago más antiguo e influyente de un Clan; en otros, es el miembro de un consejo de asesores del Príncipe. A veces éste es quien designa a los Primogénitos (y puede incluso designar más de uno del mismo Clan, para mantenerlo dividido), y en algunas ciudades se destacan como los miembros más poderosos de un Clan, o como el resultado de políticas de Clan populares. Quizás éste sea el título de la Camarilla más difícil de comprender para los nuevos Vástagos.



Justicar: Éstos son los jueces designados por el Círculo Interior para ser los ojos, los brazos y, si es necesario, los puños de la Camarilla. Son los Justicar quienes deciden el castigo de aquellos que infringen las Tradiciones a gran escala. Un Justicar sirve en su cargo durante 13 años, y sus acciones sólo las puede cuestionar otro Justicar.

Arconte: Cada Justicar selecciona varios subalternos, llamados Arcontes, para actuar en su nombre según la necesidad. Normalmente los escogen entre los rangos superiores de las Ancillae, o entre los inferiores de los Antiguos. Ocasionalmente, los Justicar los seleccionan para llevar a cabo misiones específicas, y prefieren la destreza política, la perspicacia y las habilidades a la posición y la influencia. El cargo de Arconte perdura mientras el Justicar quiera mantenerlo, pero no más allá del mandato de éste.

Alastor: Si los Justicar y los Arcontes son las fuerzas del orden de la Camarilla, los Alastores son la policía secreta. Moviéndose sin ser vistos por entre las filas de la Torre de Marfil, se dedican a multitud de tareas encargadas por el Círculo Interior. Sin embargo, en su mayor parte, se dedican a dar Caza a los criminales más peligrosos de la Camarilla, la llamada "Lista Roja." Pese a que la existencia anónima de los Alastores puede ser difícil, también tiene sus ventajas, como la práctica inmunidad universal frente al juicio de los Príncipes.

El Círculo Interior: El verdadero centro de poder de la Camarilla es un grupo que se reúne cada 13 años para planear los asuntos y la dirección de la Estirpe, tanto como un grupo puede presumir de dictar las acciones de una raza de depredadores inmortales. Cada Clan puede tener un representante en él, que normalmente es el vampiro más viejo de cada uno, pues sólo los más ancianos pueden emitir el voto del Clan.

Sabbat

Ductus: Líderes de las manadas, los Ducti se encargan de gestionar las acciones operativas de quienes tienen a cargo, de modo similar a un líder pandillero o al jefe de una tribu pequeña. En esencia, se trata de un título honorífico, dándole reconocimiento al miembro más destacado de la manada. El título comporta cierta autoridad, pero el Ductus que imponga su voluntad es muy probable que acabe tirado en una cuneta cualquiera, si no estacado para saludar al amanecer.

Sacerdote de manada: Los Sacerdotes se encargan del bienestar espiritual de sus manadas. Siendo el segundo al mando tras el Ductus, oficia todos los rituales que realiza la manada, y habitualmente crea otros nuevos para su uso exclusivo. Todas las manadas tienen al menos un Sacerdote, aunque algunas de las más grandes pueden

tener dos. Si muriera el Ductus, el Sacerdote ocuparía temporalmente la posición de liderazgo hasta que fuera nombrado un nuevo líder por parte de un Arzobispo, Obispo o, en las manadas autónomas, la propia manada.

Templario: También conocidos como Paladines, son una fuerza de guardaespaldas de élite nombrados por un Obispo o algún otro dignatario. Tienen varios deberes, todos relacionados con su capacidad marcial. La mayoría de los Arzobispos mantiene un cuadro de Paladines en su séquito para encargarse de algunos asuntos delicados que puedan resolverse con una aplicación sensata de la violencia.

Obispo: Los Obispos son quienes se encuentran inmediatamente por debajo de los Arzobispos en la jerarquía del Sabbat, con los mismos deberes pero con menos margen de maniobra. Un Obispo puede estar al cargo de un aspecto concreto de la sociedad Cainita de un dominio, o en un sentido más amplio puede ser un líder espiritual, un inquisidor contra el Infernalismo, un general militar, o cualquier otro aspecto específico dentro de los planes del Sabbat. Algunos dominios del Sabbat no tienen Arzobispos, y en su lugar están gobernados por un concilio de Obispos.

Priscus: A un nivel superficial, los Prisci son similares a los Primogénitos, pero nunca los nombra un Obispo o un Arzobispo; alcanzan su posición con el paso del tiempo y sin ningún criterio específico. Políticamente, un Priscus es un consejero de las autoridades locales del Sabbat, sin ningún papel formal dentro de la política de la Secta, pero de enorme influencia.

Cardenal: Los Cardenales supervisan los asuntos del Sabbat en amplias zonas geográficas. Como superiores de los Arzobispos, coordinan el Sabbat en sus ciudades y lo dirigen en la Jyhad. Más aún: es su deber someter a todas las ciudades de su territorio bajo el yugo del Sabbat. La mayoría del Sabbat ve como mucho una vez al año a los Cardenales, pues los deberes de su cargo les obligan a estar en permanente contacto con Obispos, Arzobispos, Prisci y el propio Regente.

Regente: El Regente es la autoridad última del Sabbat y gobierna la Secta desde su fortaleza en México DF. Todos los Arzobispos y Obispos en última instancia responden ante él.

Mitología de los Condenados

Cuál es la causa exacta de la condición vampírica es una fuente de intensos debates entre los Condenados. Pese a que muchos de la Estirpe concuerdan en el punto de origen, el concepto en sí mismo no puede verificarse,

y los puntos de conflicto incluso dentro del dogma aceptado son suficientemente numerosos como para sostener varias guerras santas.

Primer vampiro, primer asesino

«Respondióle Yahveh: “Al contrario, cualquiera que matare a Caín, será castigado siete veces”. Y el Señor puso una señal a Caín para que nadie que lo encontrare lo matara».

— Gn 4:15

Siguiendo estas palabras, muchos vampiros remontan sus orígenes a tiempos bíblicos. Caín, hijo de Adán y hermano de Abel, mató a su hermano como sacrificio a Dios, y tras hacerlo fue expulsado, convirtiéndose en el primer vampiro al retirarle el Señor Su gracia en el exilio.

A partir de ese punto, la historia cambia en varios momentos, pero la mayoría de eruditos, escatologistas, sacerdotes y especuladores de la Estirpe están de acuerdo en este punto inicial.

Caín, como Primer Vampiro, erró por la Tierra de Nod, donde al final transmitió su maldición, Abrazando quienes serían considerados como la Segunda Generación. Sus nombres se perdieron, o apenas se conocen (los nombres sobre los que hay mayor consenso son Enoch, Irad y Zillah) y ellos, a su vez, engendraron la Tercera Generación, quienes se convertirían en los Progenitores de lo que la Estirpe llama hoy día Clanes. La relación de los hechos de la vida de Caín, su maldición, y sus dificultades posteriores se encuentran en el *Libro de Nod*, un documento tan cercano a la “Biblia vampírica” como la Estirpe es capaz de producir. El propio libro contiene tanto mito como verdad: varias ediciones de relativa fiabilidad han aparecido a lo largo de los milenios desde la muerte de Abel, desde bastas tabletas de arcilla a la versión más ampliamente aceptada, recopiladas por el renegado Aristotle de Laurent y distribuida por sus protegidos y aliados. Incluso la versión de Aristotle está bajo sospecha, pues contiene apócrifos de la Estirpe de múltiples fuentes, y en su totalidad tampoco puede ser original. Sin embargo, como objeto de fe, mueve las mentes y los corazones de muchos Vástagos, desde fieros sacerdotes del Sabbat a espirituales discípulos de la Camarilla, pasando por devotos Anarquistas.

Largo tiempo han buscado los Vástagos a Caín, aunque ninguna fuente fiable ha visto al Primer Vampiro desde tiempos bíblicos y puede probar su origen. Aun así, se han producido avistamientos de Caín a lo largo de los años, pues los Vástagos buscan cualquier símbolo de fe que los mantenga firmes en su desesperación o

en su terror. Igualmente, de vez en cuando reaparecen fragmentos del *Libro de Nod* en algunos dominios o en antiguas ruinas, los cuales encuentran su camino hacia las manos de la Estirpe.

Todo la cuestión de Caín y el *Libro de Nod* es como un barril de pólvora cada vez que vuelve al primer plano en una ciudad. La Camarilla en general cree que el mito es sólo eso: una parábola con alguna base real, pero en su mayor parte simbólica. El Sabbat se toma todo el asunto bastante literalmente, y su fe en las profecías apocalípticas (muchas de las cuales provienen del mismo *Libro de Nod*) no ponen freno a la lucha. El asunto de Caín es una religión entre los vampiros, por el que se lucha con tanto fervor, intolerancia, devoción, orgullo y miedo que conllevan todos las cuestiones de la fe.

¿Cómo es, pues, que una base de la historia de Caín sobrevive aún hoy en día? La respuesta es simple: la potencia de la Vitae de un Vástago refleja la distancia en la genealogía de Abrazos que lo separan del Primer Vampiro.

Generación

Entre los vampiros, la noción de Generación es un concepto que describe la distancia que los separa del Primer Vampiro. Cuando un Vástago concede el Abrazo, el Chiquillo se alza de entre los muertos con una Generación superior: una Generación más separado de Caín. Los Fundadores de los Clanes conformaban la Tercera Generación, su Progenie se convirtió en la Cuarta Generación, sus Chiquillos en la Quinta, y así hasta llegar a la Decimotercera Generación, la más corriente actualmente entre los Neonatos.

Esta explicación puede generar confusión, no obstante. “Tercera Generación” implica que estos Antediluvianos se encuentran tres pasos separados de Caín, pero la mitología más común nombra sólo dos. Si el propio Caín no es la “Generación cero,” ¿de quién está él separado una Generación?

La Generación determina en gran medida el potencial de un Vástago. El dominio de algunas Disciplinas, por ejemplo, depende de un umbral de Generación, como también la habilidad de acumular vastas cantidades de Sangre dentro del cuerpo de un vampiro. Algunos Vástagos realmente antiguos sólo necesitan alimentarse cuando les apetece; tan grandes son sus reservas de Vitae.

Diablerie: Amaranto

Junto con el avance de las Generaciones viene un precio, sin embargo. La Generación equivale al poder en bruto, y aquéllos de Generaciones más altas buscan el poder de sus Antiguos. Al saciar la sed en la Sangre del

corazón de un vampiro de Generación inferior (beber el alma de un vampiro es un crimen llamado Diablerie) un Vástago puede reducir su propia Generación.

Naturalmente, los Antiguos odian y temen la Diablerie, aunque a muchos Neonatos y Ancillae les sorprendería descubrir cuántos Antiguos alcanzaron su Generación destruyendo a sus propios Sires y Antiguos. También llamada Amaranto, la Diablerie es el mayor crimen que un Vástago puede cometer contra otro vampiro... al menos en algunas circunstancias. En otras, la Diablerie no sólo se permite, sino que se alienta. Por ejemplo, un Príncipe que declara una Caza de Sangre a menudo decreta que quienes Diabolicen al condenado queden perdonados. Aún más, en el Sabbat y en algunos dominios Anarquistas la Diablerie es un método aceptado (e incluso honrado) de promoción y avance. Después de todo, si un vampiro permite que lo Diabolicen, se deberá a que era demasiado débil para usar eficientemente su poder.

Comprender las Generaciones

Pese a que las Generaciones como tales sólo tienen un número limitado de graduaciones, el significado de la Generación está más allá de un simple número ordinal. Algunas implican ciertas distinciones sociales entre los Condenados, pues la Generación de un Vástago lo señala para un vasto y espantoso destino o como heraldo de un terrible hado.

Segunda Generación

La versión más ampliamente reconocida del *Libro de Nod* afirma que el total de Vástagos de la segunda Generación es de tres. En sus crónicas, Caín Abrazó a estos inefables Ancianos para que moraran con él en la gran ciudad de Enoch y le dieran consuelo. Habida cuenta de que el apodo de la Tercera Generación es el de “Antediluvianos”, los Vástagos que indagan en estos asuntos asumen que la Segunda Generación fue asesinada durante el Diluvio, o en las guerras fratricidas que lo siguieron. Como podría suponerse, los suficientemente antiguos son reacios a hablar de sus Sires y de los conflictos que los enfrentaron. Sin lugar a dudas, algunos de ellos saben más de lo que dicen.

Si alguno de la Segunda Generación siguiera en vida hoy en día, sería un ser de increíble poder. Algunos Clanes afirman que sus Progenitores son de hecho miembros de la Segunda Generación y no de la Tercera, como se les supone a los Fundadores de los Clanes. Estas afirmaciones se ven como cualquier cosa desde un alardeo jactancioso a la peor de las herejías por quienes dan gran importancia al origen de la Estirpe.

Tercera Generación

Se cuentan terribles historias de la Tercera Generación, pero sólo se conocen los nombres de dos de ellos, Lucian y Mekhet. Actualmente, se los denomina Antediluvianos y son los Fundadores de los 13 Clanes. Si alguno de ellos sobrevive aún, permanece oculto, escondido tras los estragos de la Jyhad. Es posible que todavía existan, en su conjunto o sólo como una parte de su número original, pero ahora, en lugar de luchar abiertamente como relata el *Libro de Nod*, moran en un conflicto más profundo. De hecho, la Jyhad parece ser su principal compromiso, pues continuamente desbaratan los planes de sus rivales.

Las actuaciones que emprenden los Antediluvianos van desde acciones pequeñas como la adquisición de una obra de arte hasta grandes planes que involucran naciones enteras, y tan sutiles son estos inhumanos maestros vampiros que casi ninguna de estas maniobras puede identificarse como los actos de uno de estos Ancianos. Llegados a este punto, los miembros de la Tercera Generación son completamente *ajenos*, divididos como están entre quienes quisieran compartir el mundo con los mortales y quienes quieren rehacer el mundo para que tiemble bajo su mirada. Por otro lado, algunos miembros de la Tercera Generación pueden haber alcanzado la Gollconda o pueden intentar ayudar a otros a alcanzar este estado. Por supuesto, también ellos juegan en la Jyhad con los otros Ancianos que no quieren que esto suceda.

Los vampiros de la Tercera Generación son seres terribles, con habilidades y poderes que sus inferiores sólo pueden imaginar, y han sido Vástagos durante tantos eones que han abandonado completamente sus perspectivas como mortales. Hay quien dice que sólo pueden sufrir la Muerte Definitiva si así lo desean o si los mata alguien de igual poder. ¿Es acaso esto la Jyhad una maniobra para ver quién será el último de su estirpe?

Cuarta y Quinta Generación

A estos vampiros se los conoce como Matusalenes y son casi tan poderosos y recelosos como los Antediluvianos. Aquéllos de la Cuarta y la Quinta Generación a menudo son los aliados, agentes o peones más poderosos de la Jyhad, pues su poder casi alcanza la reputación del de los Antediluvianos. Como consecuencia, su número ha menguado a lo largo de los milenios de conflictos unos contra otros, y contra seres mayores y más oscuros. Pocos de esta Generación permanecen activos: algunos buscan refugio en el Inconnu o en la Tal'Mahe'Ra para evitar la Jyhad y la Diablerie. El Círculo Interior de la Camarilla se dice que está compuesto de varios Matusalenes, y algunos piensan que las Sectas de hecho tienen como pro-

pósito embotar los esfuerzos de la Tercera Generación por manipular a los Vástagos más jóvenes. Pese a que el poder de Caín se reduce considerablemente tan lejos de la fuente original, los vampiros de la Cuarta Generación aún son extremadamente poderosos, como dioses a los ojos de los mortales o los vampiros jóvenes.

Sexta, Séptima y Octava Generación

Los vampiros de estas Generaciones son los que más habitualmente se describen como Antiguos. Sus movimientos rigen las acciones de las Sectas más numerosas (al menos, según ellos) y, entre los suyos, copan la mayoría de cargos oficiales. Quienes se mantienen en posiciones visibles acostumbran a ser figuras importantes: líderes de Clanes o Líneas de Sangre, Príncipes, Primogénitos, Obispos, Arzobispos, Barones Anarquistas, y los Autarcas más destacados. Muchos Príncipes de ciudades europeas acostumbran a ser de la Sexta Generación; los de ciudades de América de la Séptima u Octava.

De forma coloquial, los miembros de la Octava Generación son los últimos Vástagos descritos como Antiguos por aquéllos de incluso mayor edad. Quizás se debe a que la mayoría de ellos fueron creados antes de la época moderna, hecho que se hace evidente en su comportamiento y en su porte. Aun así, quizás no sea más que un seco sarcasmo dirigido a alguien que se encuentre en un rango inferior al del un irascible Matusalén.

Novena y Décima Generación

Pese a que a veces los llaman Antiguos, a menudo estos Vástagos se cuentan también entre los miembros de las Generaciones más jóvenes, sobre todo en el Nuevo Mundo. Los miembros de estas Generaciones con frecuencia son llamados Ancillae, aunque este término suele basarse más en la edad y en los méritos que no sólo en la Generación. Muchos fueron creados en épocas modernas, y por esta razón son en parte ajenos al carácter de Vástagos más antiguos. En más de un sentido, son el puente que une el abismo entre los Neonatos y los verdaderos Antiguos.

Undécima, Duodécima y Decimotercera Generación

Las Generaciones más recientes de vampiros a menudo reciben el nombre de Neonatos. Muchos de los Vástagos de las noches actuales pertenecen a ellas: pueden superar a las Generaciones más antiguas en una proporción de uno a cuatro o incluso superior. Nacidos dentro del alcance de la memoria mortal, estos Vástagos son el producto de sociedades que han recibido el beneficio (o han sido las víctimas) de los cambios rápidos. Más concretamente, son estos jóvenes vampiros los más duchos

en las tecnologías modernas: no sólo permanecen impávidos ante ellas, sino que están acostumbrados a ver cómo la información viaja a la velocidad de los datos digitales, y sin duda encuentran que un mensaje escrito a mano y enviado en un correo a caballo hasta la supersticiosa villa que hay a unos 800 kilómetros (500 millas) es poco más que pintoresco e ineficaz. Estos son los Vástagos de la generación de la información, los que usan las redes sociales y los ordenadores, y quienes están cambiando el significado de qué es ser vampiro.

Decimocuarta y Decimoquinta Generación

Hay muy pocos Vástagos de estas Generaciones, y no hay ninguno más allá. De hecho, los vampiros de la 15ª Generación han sido incapaces de Abrazar Progenie alguna: su Sangre es tan Débil, están tan alejados de Caín, que ésta ya no es capaz de transmitir la Maldición. Existen rumores de vampiros que no engendran Chiquillos, sino *hijos*, y muchas otras cosas que ni siquiera se vislumbraban en el *Libro de Nod*. Pero éste es claro en una cosa: el auge de los Sangre Débil es uno de los signos del Fin de los Tiempos, y la Gehenna se acerca.

Gehenna

Según cuentan los vampiros, la Gehenna es el fin del mundo, al menos para los de su especie: del cielo lloverá sangre y serán purgados del mundo, los durmientes Antediluvianos se alzarán de su sueño primordial y devorarán a sus Chiquillos, el propio Caín regresará y pedirá cuentas a su raza degenerada, y Dios mismo golpeará a la Estirpe y arrojará a los vampiros desde la faz de la Creación hasta el mismo Infierno.

Todos los Vástagos temen la Gehenna, tanto si son conscientes de ello como si no lo son. La razón es muy simple: pocos de ellos creían en vampiros antes de que los Abrazaran, y el atisbado horror de que hay más cosas en el mundo de las que la imaginación mortal alcanza a comprender puede resultar temible incluso a la banal estrechez mental de los Cainitas.

La cuestión sobre la Gehenna no es si sucederá, sino cuándo lo hará. Sólo los Vástagos más obstinados pueden ignorar la letanía de profecías que narran el Fin de los Tiempos. El Fin ya está aquí. ¿Cuándo será el Fin del Fin?

Golconda

La presión constante de la paranoia, el Apocalipsis, la Jyhad, y el horror existencial de subsistir gracias a la sangre humana es demasiado para algunos Vástagos. De hecho, disponiendo de la eternidad, ¿quién quisiera pasarla en el estado de terror que envuelve a la Estirpe en una noche

cualquiera? Para poder librarse de la Jyhad y de su naturaleza depredadora algunos vampiros buscan el estado de la Golconda. Según se dice, ésta es un estado de iluminación “ulterior” al vampirismo, en el que los Vástagos ya no deben preocuparse de la Bestia o de sus bajos apetitos.

La leyenda de la propia Golconda puede eclipsar la verdad. Pocos Vástagos conocen a nadie que la haya alcanzado, y aún menos vampiros han llegado a su noble altura. Nadie puede decir exactamente qué es la Golconda, y permanece como una cuestión de fe o como un objetivo filosófico más que una práctica real. ¿Quiénes la han alcanzado son santos que han trascendido lo que significa ser vampiro, o de algún modo se han liberado de la carga del vampirismo? ¿El Vástago que ha alcanzado la Golconda es beatífico, o es un monstruo sin siquiera los apuntalamientos a los que debe enfrentarse el resto de la Estirpe?

Quiénes la han alcanzado no ofrecen respuesta alguna.

Otros habitantes del Mundo de Tinieblas

Los vampiros no son las únicas criaturas sobrenaturales que hollan las sombras en el Mundo de Tinieblas. La oscuridad pertenece a muchos otros seres misteriosos y terribles, algunos de los cuales también cazan mortales, mientras que otros existen entre ellos e incluso los protegen... a veces. Sin embargo, si alguna generalización puede hacerse de estos otros, ésta es que los Vástagos no saben mucho de ellos. Lo contrario es igualmente cierto, y cualquier intercambio entre la raza de Caín y los otros monstruos que pueblan la noche será vacilante y recelosa, si no directamente hostil y violenta.

Para más información sobre estos antagonistas, ver el [Capítulo Nueve](#).

Cazadores

Lo que queda de la Inquisición (el “martillo de brujas” postmedieval dotado por la Iglesia de los medios y la autoridad para purgar herejías y diabolismos) aún existe hoy día, aunque bajo unas formas distintas. Actualmente, la Inquisición y otros cazadores de vampiros acechan a las criaturas de la noche tanto con armas de fuego como con su fe, y con una asombrosa perspicacia que lleva a que subestimarlos sea extremadamente peligroso. Algunas agencias gubernamentales también mantienen bajo escrutinio las actividades de los no-muertos, e incluso otros grupos no afiliados tienen un marcado interés en los seres sobrenaturales con quienes comparan el mundo en el que viven. Estos agentes son todos

ellos mortales (o al menos eso espera la Estirpe), aunque tienen algunos trucos o habilidades que sólo pueden describirse como sobrenaturales.

Hombres lobo

Una de las razones que tiene la Estirpe para quedarse en sus dominios urbanos es que las zonas rurales más allá del resplandor de las luces urbanas acogen a los Lupinos. Estas salvajes criaturas parecen enloquecidas de rabia, cambiando a sus formas de lobo aparentemente a voluntad y lanzándose contra cualquiera que desate su ira. Algunos incluso creen que pueden salir de este mundo y entrar al de las sombras de la Luna, donde los Vástagos no pueden seguirlos. Mantienen una guerra con los Condenados que pocos de la Estirpe entienden hoy en día, pese a que comprenden la destructiva violencia que los hombres lobo son capaces de perpetrar. De hecho, incluso un joven Lupino puede plantarle cara a una coterie o manada entera de vampiros; así de salvajes y resistentes son en la batalla. Algunos grupos de arrojados vampiros cazan Lupinos por deporte o porque es su deber, pero, cuando la presa tiene la habilidad de tumbar incluso a un poderoso Antiguo, los Vástagos más sensatos escogen evitarlos.

Magi

Como escribió Shakespeare: «Hay más cosas en el cielo y la tierra [...] de las que sueña tu filosofía» (Hamlet 1.5:166-7). Y así es con los *Magi*. Unos mortales con dones excepcionales que simplemente son capaces de imponer su voluntad para que sus deseos se hagan realidad. En términos sencillos, los *Magi* blanden la “Magia,” pero hay más en ello: poseen una comprensión y una percepción del cosmos que elude incluso a los hechiceros Tremere y a los buscadores de secretos de los Seguidores de Set. Tal y como lo ve la Estirpe, los *Magi* son mortales, y por consiguiente relativamente frágiles, pero muy pocos quieren poner a prueba las tretas de un brujo capaz de matar a un Cainita con un simple pensamiento o que puede convocar una explosión de fuego sagrado para abrasar a un vampiro y convertirlo en ceniza desde el interior. Los *Magi* parecen tener varias órdenes o escuelas de magia, pero estas distinciones son irrelevantes en términos generales para los vampiros, quienes creen que son poco más que un producto que puedan conseguir, o un misterio para diseccionar y dominar.

La Gente Salvaje

Espíritus de la naturaleza, hadas, la Buena Gente, los Otros. Cualquiera que sea el término que se usa para ellos, se trata de los raros forasteros que han reclamado



el dominio de extraños rincones del mundo desde antes de que los hombres fueran suficientemente sofisticados como para notar su presencia. Son una peculiar confederación de leyendas, poseídos por metas inescrutables y deseos inefables. Un Vástago que se los cruce puede acabar con una ligera sensación de buena suerte, mientras que la próxima vez que llame la atención de las hadas puede perder su propia identidad. Si alguna afirmación puede hacerse sobre los Otros es que parecen pertenecer a dos cortes distintas de pensamiento, pero que ninguna de las dos guarda consideración alguna para con los vampiros, por lo que las relaciones con ellos dependen completamente de los caprichos de cada cual. Por suerte, las hadas no tienen mucho interés en los asuntos vampíricos. Si, por alguna desgracia, lo tomaran, los Vástagos podrían verse víctimas de crueles bromas y mortales venganzas.

Fantasmas

Los vampiros no son los únicos habitantes del Mundo de Tinieblas que perviven tras la muerte. Hay un Velo entre los mundos de los vivos y los muertos, y un buen número de fantasmas, espíritus, sombras, y otros retazos de las almas sin descanso intentan resolver sus asuntos en este lado. Algunos Vástagos comprenden los misterios de los wraiths (como los necromantes Giovanni y quizás algunos macabros Tremere o los enigmáticos miembros de la Verdadera Mano Negra) pero incluso estos vampiros tratan con los fantasmas según sus propios términos, y no los de los mismos fantasmas. Sabios, eruditos y estudiosos de la escatología entre los Cainitas creen que los fantasmas poseen un complejo e inmortal imperio más allá del Velo, y que aquéllos con quienes los Vástagos tienen tratos de algún modo han sido exiliados de los reinos del Inframundo. En efecto, los Cainitas matan suficientes recipientes como para crear no pocos fantasmas, y siempre es como un jarro de agua fría enfrentarse con la realidad de que te acecha el alma sin descanso de tu última víctima sangrienta.

Y todo lo demás

Demonios, momias, cambiaformas, golems, creaciones de la ciencia o de una naturaleza pervertida. Todos ellos y algunos más pueden ocupar algún rincón oscuro del Mundo de Tinieblas, blandiendo poderes desconocidos para los Vástagos, o que quizá sólo algún culto o sociedad secreta conoce. Cualesquiera que sean las formas que toma el terror, probablemente están ahí fuera, burbujeando, odiando a la vez el mundo de los vivos y el mundo de sombras de los Condenados. Caminad con cuidado, Vástagos.

Lexicón

Los Vástagos tienen su propia jerga de palabras y frases especializadas. Los Vampiros tienen una inmensa capacidad para hablar entre líneas: lo que dicen a menudo significa algo distinto, o algo añadido, a la interpretación literal. Algunas palabras han desarrollado nuevas connotaciones entre los Condenados, mientras que otras son exclusivas del mundo de la Estirpe. Los Vástagos, inmovilista en sus costumbres, son reacios a adaptar nuevos modismos y giros del habla, y puede incluso determinarse la edad de un vampiro por las palabras que usa.

Habla común

Estos términos son de uso común a todos los niveles de la sociedad de la Estirpe.

Abrazo, el: El acto de transformar a un mortal en vampiro. Requiere que el Vástago extraiga la sangre de su víctima y después sustituya parte de la sangre perdida por un poco de la suya propia.

Anarquista: 1) Miembro del Movimiento Anarquista. 2) Cualquier Vástago rebelde que se opone a la tiranía de los Antiguos.

Ansia, el: La necesidad de alimentarse. Para los vampiros, el Ansia suprime todas las otras pulsiones con su propia y poderosa llamada.

Antiguo: Un vampiro que ha sobrevivido durante al menos dos siglos de no-vida. Los Antiguos son los participantes más activos de la Jyhad.

beodo: Un vampiro que habitualmente se alimenta de mortales drogados o ebrios para experimentar su intoxicación.

Beso, el: Beber sangre, especialmente de un mortal. El Beso produce sensaciones de éxtasis en quienes lo reciben.

Bestia, la: Las incipientes pulsiones e impulsos que amenazan con convertir un vampiro en un monstruo salvaje y sin mente.

Caitiff: Un vampiro de Clan desconocido o que carece de Clan. Normalmente, son de una Generación elevada, en la que la sangre de Caín queda demasiado diluida como para transmitir unas características consistentes.

Camarilla, la: Secta de vampiros dedicada principalmente a mantener las Tradiciones, particularmente la de la Mascarada.

Chiquillo: Un vampiro creado mediante el Abrazo: un Chiquillo es la proge de un Sire. A menudo se usa de forma peyorativa, denotando inexperiencia.

Clan: Un grupo de vampiros que comparten entre ellos características comunes transmitidas por la Sangre. Hay 13 Clanes conocidos, todos ellos fundados por un vampiro de la Tercera Generación.

Conversión, la: El momento en que se pasa de ser un Retoño a tener el estatus propio de un vampiro “adulto” como Neonato. En la Camarilla, no se puede pasar por la Conversión hasta que el Sire considera que se está preparado y el Príncipe da su aprobación.

coterie: Un pequeño grupo de Vástagos, unidos por la necesidad de apoyarse o a veces por un interés común. En el Sabbat, las coteries se llaman “manadas”.

Diablerie: El consumo de la Sangre de otro vampiro, hasta el punto de causarle la Muerte Definitiva. Los vampiros pueden reducir permanentemente su Generación mediante esta aborrecible práctica.

dominio: El área de influencia de un vampiro determinado. Los Príncipes reivindican ciudades enteras como su dominio, permitiendo a veces que Vástagos menos importantes declaren en ellas sus propios dominios.

Elíseo: Un lugar donde los vampiros pueden reunirse sin temor a sufrir daño (aunque algunas Sectas, como el Sabbat, lo respetan en menor medida que la Camarilla). Habitualmente, los Elíseos se establecen en óperas, teatros, museos y otros emplazamientos culturales.

Estirpe: La raza de los vampiros en su totalidad. Según se dice, el término se acuñó durante los siglos XV o XVI, tras la Gran Revuelta Anarquista.

Gehenna: El supuesto Apocalipsis en el que los Antediluvianos se alzarán de su Letargo y devorarán la raza de los vampiros y el mundo.

Generación: El número de “pasos” entre un vampiro y la figura mítica de Caín, cuán alejado del Primer Vampiro está un Vástago.

Ghoul: Un siervo creado al darle un poco de Vitae vampírica a un mortal sin drenarle antes la sangre (lo que crearía un vampiro).

Hombre, el: La pizca de humanidad que un vampiro conserva, la chispa de mortalidad que lo distingue de la Bestia.

Inconnu: Una Secta de vampiros que se han retirado de los asuntos de la Estirpe y, en su mayor parte, de la Jyhad. Se rumorea que muchos Matusalenes pertenecen al Inconnu.

Jyhad, la: La guerra secreta y autodestructiva entre las Generaciones. Los vampiros Antiguos manipulan a sus inferiores, utilizándolos como peones en un terrible juego cuyas reglas desafían la comprensión.

Libro de Nod, el: Una recopilación de leyendas e historia de la Estirpe.

Lupino: Un hombre lobo, el enemigo natural y mortal de los vampiros.

Mascarada, la: El hábito, o Tradición, de ocultar a la humanidad la existencia de los vampiros. Desarrollada para proteger a los vampiros de la destrucción a manos de los mortales, la Mascarada se adoptó después de que muchos Vástagos cayeran ante la Inquisición.

Movimiento Anarquista, el: La Secta dentro de la Camarilla compuesta de Anarquistas que abogan por una reforma o por derrocar el gobierno de los Antiguos.

Muerte Definitiva, la: Cuando un vampiro deja de existir, cruzando la línea que separa la no-muerte de la muerte.

Príncipe: Un vampiro que ha reclamado como dominio propio una extensión de territorio, normalmente una ciudad, y lo defiende contra todos los demás. El término puede referirse a Vástagos de cualquier sexo. En el Sabbat, este término es “Arzobispo”; en las ciudades Anarquistas, “Barón”.

recipiente: Una fuente de Vitae para el sustento o el placer, normalmente un mortal.

refugio: El “hogar” de un vampiro; donde encuentra refugio del Sol.

Retoño: Un vampiro recién creado, aún bajo la protección de su Sire.

rufián: Un vampiro que se alimenta de la Vitae de otros Cainitas, ya sea por necesidad o por depravación.

Sabbat, el: Una Secta de vampiros que rechaza la Humanidad y abraza sus naturalezas monstruosas. El Sabbat es bestial y violento, y prefiere gobernar a los mortales antes que esconderse de ellos.

Sangre: La herencia de un vampiro; aquéllo que hace de un vampiro un vampiro. Ejemplo de uso: «*Dudo de su pretensión a Sangre de tan alta estima*».

Secta: Un grupo de vampiros en cierto modo unidos por una filosofía común. Las tres Sectas más conocidas que actualmente pueblan las noches son la Camarilla, el Sabbat y el Movimiento Anarquista.

Sire: El “progenitor” de un vampiro; el Vástago que lo creó.

Vástago: Un vampiro. Como Estirpe, se cree que se acuñó durante los siglos XV o XVI, tras la Gran Revuelta Anarquista. Los vampiros del Sabbat se burlan del término, prefiriendo la palabra “Cainita”.

Vida, la: Un eufemismo para la sangre mortal. Muchos Vástagos consideran este término amenerado.

Vínculo de Sangre: Un poder místico ejercido sobre otro individuo generado al beber tres veces la Sangre del mismo vampiro. Aceptar beber Sangre de un vampiro es un reconocimiento de su superioridad.

Yermos, los: Las áreas de una ciudad que no son aptas para vivir, incluyendo cementerios, edificios abandonados, eriales industriales y áreas de decadencia urbana irreversible.

Forma antigua

A menudo los Antiguos usan giros de palabras muy anteriores a las noches actuales. Debe tenerse cuidado con su uso: en algunos círculos pueden entenderse como diversiones anacrónicas, mientras que en compañía de Anarquistas, por ejemplo, pueden interpretarse como propaganda de los Antiguos.

Amaranto: El acto de consumir la sangre de otro vampiro (*cf.* Diablerie).

Ancilla: (pl. Ancillae) Un vampiro que se ha demostrado “capaz”, a medio camino entre los Neonatos y los Antiguos.

Antediluviano: Un miembro de la temida Tercera Generación, uno de los Vástagos más antiguos que existen.

Antitribu: Un “anti-Clan”, o alguien que ha dado la espalda a la Secta que su Clan ha fundado (normalmente al unirse al Sabbat). Algunos Antitribu han evolucionado hasta convertirse en nuevas Líneas de Sangre.

Autarca: Un Vástago que permanece fuera de la sociedad vampírica de una ciudad y a menudo rechaza reconocer las pretensiones de Príncipes, Arzobispos y Barones.

burgués: Un Vástago que caza en clubes nocturnos, bares y otros establecimientos del “barrio rojo”.

Cainita: Un vampiro, un miembro de la raza de Caín.

Canalla: Las masas informes de la humanidad, especialmente las incultas y desagradables. En general, se ve a la Canalla como una fuente de sustento.

cauchemar: Un vampiro que se alimenta exclusivamente de víctimas dormidas.

cazador de brujas: Un mortal que busca y destruye vampiros.

comunero: Un término peyorativo para un vampiro interesado en tendencias y modas mortales.

consanguíneo: Literalmente, “de la misma sangre”; suele denotar linaje.

criado: Un humano que sirve a un señor vampírico. Este término es bastante arcaico, y pertenece a una época en la que los Vástagos mantenían grandes séquitos de mortales como parte de sus haciendas.

cunctator: (pl. *cunctatores*) Un vampiro que evita matar cuando da el Beso; uno que toma poca sangre para evitar provocar la muerte a su víctima.

Domitor: (pl. Domitores) El señor de un Ghoul, quien lo alimenta con su Sangre y le da órdenes.

esclavo: Un vampiro bajo los efectos de un Vínculo de Sangre, tras haber bebido tres veces la sangre de otro Vástago.

Golconda: Un legendario estado de transcendencia vampírica, el verdadero dominio de la Bestia y el equilibrio en el conflicto entre principios e impulsos. Siendo según se dice un estado parecido al Nirvana mortal, a menudo se busca la Golconda, pero pocas veces se alcanza.

Grey: Un término para los mortales, bastante despectivo. La frase «Estirpe y Grey» se refiere al mundo en general; a todo.

guéber: Humano, hombre, mortal.

Humanitas: El grado en que el vampiro aún conserva su humanidad.

Juramento de Sangre: *cf.* Vínculo de Sangre.

Lex Talionis: El código legal de los Vástagos y el sistema para castigar una transgresión, la Caza de Sangre. Sugiere una justicia propia de Hammurabi o de la Biblia: ojo por ojo, y un castigo acorde al daño causado.

linaje: La línea familiar de un vampiro; el Sire del Vástago, el Sire del Sire, etc.

Matusalén: Un vampiro que ha existido durante un milenio o más; un Antiguo que ya no participa en la sociedad de la Estirpe. Se rumorea que los Matusalenes pertenecen a las Generaciones Cuarta y Quinta.

muchacho: Un término peyorativo para un vampiro joven, originalmente usado para referirse a la propia Progenie.

Neonato: Un Vástago joven, recién Abrazado.

Papillon: El barrio rojo, el área de la ciudad cuajado de locales de copas, burdeles, casas de juego y otros locales de baja reputación. Los mejores terrenos de Caza de una ciudad, donde la desaparición de mortales va de la mano con la sordidez generalizada de la zona.

Progenie: La totalidad de los Chiquillos de un vampiro, tomados en su conjunto.

praxis: El derecho de los Príncipes a gobernar, la reivindicación de un dominio por parte de un Príncipe. Este término también se refiere a los asuntos de gobierno y a los edictos y mociones individuales.

reinante: Un Vástago que mantiene un Vínculo de Sangre sobre otro.

salteador: Un vampiro que se alimenta de los vagabundos y otros despojos de la sociedad. Los salteadores no suelen mantener refugios permanentes.

sanguijuela: Un mortal que bebe sangre de vampiro, pero que no reconoce a ningún señor.

sirena: Un vampiro que seduce humanos para alimentarse de ellos, y que sólo toma una pequeña cantidad de sangre, para evitar matarlos.

Suspiro, el: La rumoreada epifanía que se experimenta justo antes de alcanzar la Golconda.

Tercer Mortal, el: Caín, quien fue expulsado y se convirtió en el Primer Vampiro.

Vitae: La Sangre.

Jerga vulgar

Estos términos son argot, el equivalente actual de giros de palabras más antiguos que han caído en desgracia por culpa de su asociación con los Antiguos. Estos términos se asocian a los Vástagos más jóvenes, quienes intentan establecer su propia cultura vampírica.

acechador: Un mortal que caza y destruye Vástagos (cf. cazador de brujas).

bancarizar: La práctica de “sacar” sangre de los bancos de sangre y de las reservas de los hospitales. Esta sangre tiene poco sabor, aunque alimentará al vampiro, y los Vástagos de mayor edad rehúyen este mal hábito. Un vampiro que realiza esta actividad es conocido como “banquero”.

barriobajero: Los que siguen la práctica de alimentarse de mendigos, indigentes y otros despojos de la sociedad.

bolsa de zumo: Un término peyorativo para los mortales, señalando su uso únicamente como sustento. También “brick de zumo.”

calienta: Un término femenino para **casanova**.

casanova: Un vampiro que seduce mortales para beber su sangre, pero que no los mata. Los casanovas normalmente borran los recuerdos de la mente de sus víctimas (cf. sirena).

cazador de cabezas: Un vampiro que caza y se alimenta de otros Vástagos (cf. rufián).

chupón: Un vampiro, uno de la Estirpe.

Condenados, los: La raza de los Cainitas; todos los vampiros.

donante: Término sarcástico para un recipiente, normalmente un humano.

drogata: Un Vástago que se alimenta de quienes han ingerido drogas o alcohol para poder experimentar indirectamente las mismas sensaciones. Los vampiros que

prefieren un tipo determinado de “veneno” tienen el término prefijado (pastillero, porrero, farlopero).

feudo: Un término sarcástico para el dominio de un vampiro, o para su reivindicación del mismo, usado normalmente en referencia a un Príncipe.

gato callejero: Un vampiro que no mantiene ningún refugio permanente, y que duerme cada noche en un lugar distinto. Este término también se refiere a los vampiros que se alimentan exclusivamente de indigentes, vagabundos y otros elementos bajos de la sociedad.

granjero: Un término sarcástico para los vampiros que rechazan alimentarse de sangre humana, haciéndolo en su lugar de la de animales.

herpes: Una “María Tifoidea” que contrae una enfermedad mortal y la contagia a todo aquél de quien se alimenta. [N.d.T.: “María Tifoidea” hace referencia a Mary Mallon, la primera persona en los EE.UU. identificada como portador sano de la fiebre tifoidea.]

Línea de Sangre: 1) (*minús.*) La herencia de un vampiro (cf. linaje) 2) El pedigrí de un vampiro, parecido a un Clan, pero que no puede remontar su genealogía a la Tercera Generación.

Mano Negra: Un apodo erróneo que los vampiros de la Camarilla usan para el Sabbat en su totalidad (en realidad la Mano Negra es una facción *dentro* del Sabbat).

marioneta de sangre: Un mortal que voluntariamente le da su sangre a un vampiro. La mayoría de marionetas de sangre obtienen una perversa satisfacción con el Beso, y buscan activamente vampiros que se alimenten de ellos.

mariposa: Uno que se mezcla con la alta sociedad mortal y se alimenta sólo de famosos y ricos.

sandman: Un vampiro que se alimenta de víctimas durmientes (cf. *cauchemar*).

Suburbio, el: Los mejores terrenos de Caza, incluyendo bares, locales nocturnos, cubiles de drogas, casas de putas y otros antros de perdición, donde los mortales desaparecen habitualmente (cf. Papillon).

territorio: El área bajo la influencia de una banda concreta.

terruño: Un término emotivo de acuñación reciente para referirse a un dominio.

Transformación, la: El momento en que un individuo deja de ser mortal y se convierte en vampiro.

vegetariano: Un término peyorativo para alguien que se alimenta sólo de animales (cf. granjero).

viditor: Un visitante habitual del Suburbio, especialmente para alimentarse (cf. burgués).