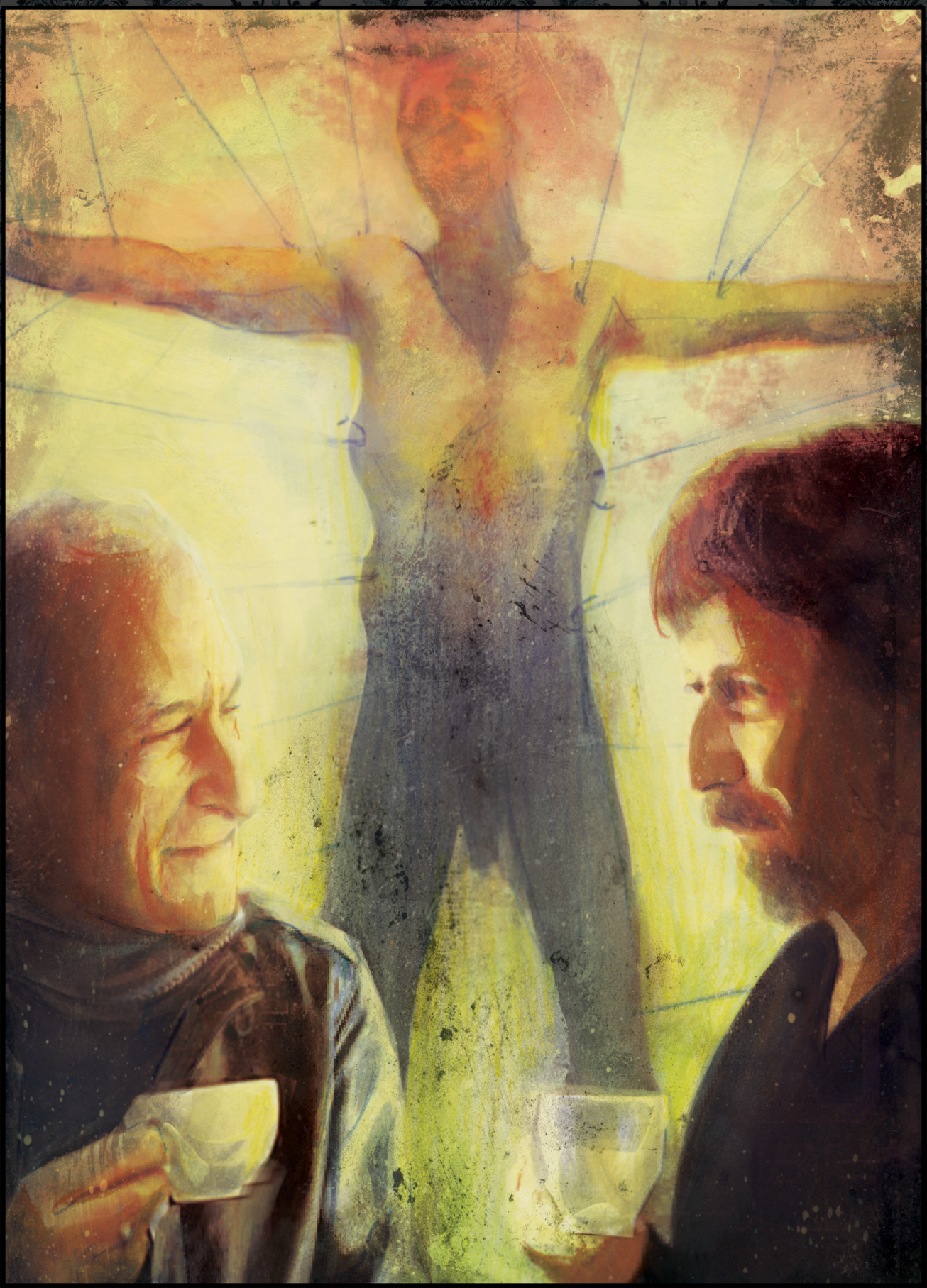


El Precio

—El conocimiento siempre tiene un precio. Ya se pague en sangre, seguridad o espíritu siempre hay un precio, Vrisa.

Sick sick sick, sonaba el cuchillo a lo largo de la tira de cuero, afilando su hoja hasta conseguir un filo imposiblemente fino. El pequeño anciano se detuvo, miró detenidamente la hoja del cuchillo y luego continuó afilándola.

—El primer cazador era un Tremere. Puedes suponer por qué, por supuesto. Dicen que los Usurpadores robaron poder Salubri y Sangre Salubri, ¡pero tomaron la inmortalidad de los Tzimisce! ¿Cuál crimen es mayor?, te pregunto. —gruñó—. La venganza estaba a la orden del día.

»Ahora parece que esos fuegos se han enfriado. Qué lástima. —Sacudiendo un mechón de pelo cano, el anciano soltó una risita seria—. Conocía su magia cuando eran humanos arrastrándose por la tierra como gusanos en sepulturas húmedas. Pensar que tomaron Vitae Tzimisce, nuestro conocimiento de los espíritus y las energías de la tierra y lo jodieron. Ratas en un laberinto Hermético. —Retiró el cuchillo y lo colocó con el resto—. Menudo desperdicio.

Frotando su bigote con un fino dedo, el anciano miró a su aprendiz.

—¿Estás escuchando, Vrisa?

—¿Tiene esto que ver con los lobos otra vez, Amo? —Como un perfecto maniquí de porcelana, la pequeña niña permanecía quieta junto a la entrada, con el pelo negro cayendo sobre uno de sus hombros. Vestía un inmaculado vestido blanco con guantes suaves y zapatos de evidente cuero negro. Un lazo de terciopelo le retiraba los rizos de las mejillas, dando a sus ojos un extraño aspecto esculpido.

—¿Lobos? —concedió con un resoplido de desdén—. No, no. Ésta es una lección distinta.

—Me gustan tus historias sobre lobos —continuó ella con una sonrisa vacía.

—Los lobos son estúpidos. Alcohólicos, cortos de miras, no pueden distinguir un charco de sangre de uno de agua de lluvia. —Su tono gruñón se suavizó—. Sólo te gusta oír el cuento de la cobardía de tu hermano mayor y cómo le engañé para que nos dejara solos—. La sonrisa de la niña no cambió, y el anciano agitó una mano de delgados dedos en el aire—. No hay tiempo para eso, Vrisa, no hay tiempo. Hoy estudiamos magia.

»Escucharás con atención. Si no, te arrancaré los brazos y las piernas y te convertiré en una araña. —Su tono era de tranquila diversión, pero ella se puso rígida y enseguida se concentró en sus palabras.

El anciano levantó la bandeja de cuchillos y los llevó a la mesa en el centro del laboratorio. Aunque la habitación estaba hecha de cantería ancestral, el equipo era moderno, robado de un laboratorio de investigación de Minsk.

—Ese Tremere —continuó— fue más comunicativo una vez se percató de lo que le haría si no compartía sus secretos. Su capitulación no le ayudó, lo hice de todas formas. De ahí el primer libro.

Kosczecsyku caminó hasta su escritorio y abrió su bolsa negra, metiendo la mano entre los asideros para extraer un libro con encuadernación azul oscuro. El tomo estaba firmemente cerrado con una ornada tira que cubría su contorno. El anciano sonrió al colocarlo en la estantería, sus dedos frotaban el lomo con posesivo orgullo.

—Hermética. Matemáticas. Predictibilidad. Ésas son las fortalezas y debilidades de la brujería Tremere. Si sabes qué esperar, los derrotarás.

—Sí, Voivoda.

Kosczecsyku buscó de nuevo en la bolsa de cuero y sacó un segundo libro. Éste tenía un tono amarillento, con débiles jeroglíficos rojos iluminados en la portada y la contraportada.

—Mi segunda lección fue un Setita. No tan duro, pero muy astuto. Admitiré que no estaba preparado. Había asumido que toda la magia era igual. Conjuré espíritus, dispuse mi arte y cacé a la Serpiente en su guarida..., pero fue allí donde casi lo pierdo. —El anciano caviló abriendo la cubierta y deslizando un dedo por las páginas. Desprendía un agudo y acre olor debido a la encuadernación, el aroma del desierto portado en un susurro de viento—. Nunca subestimes el poder de la fe. La obsesión hace poderoso hasta a un taumaturgo débil.

La niña comenzó su tarea en la mesa, puliendo cada cuchilla con una tela suave. Sus ojos no se movían, ni temblaba su sonrisa conforme su mano se movía sobre las herramientas. Él la miró con detenimiento durante un momento, preguntándose si aún estaba prestando atención, y entonces se encogió de hombros y hurgó en la bolsa una vez más.

—Ah, éste... —dijo ansioso sacando el siguiente tomo—. Éste me costó un poco más de lo que merecía, para ser honestos. Tuve que comprárselo a un vendedor en Italia. Esos mercaderes te venderán cualquier cosa que no esté clavada... Incluyendo su alma. Imprudente... y casi un desperdicio de esfuerzo por mi parte.

»Verás, la Necromancia es una forma de magia, pero requiere un conjunto de habilidades totalmente distinto. Conjuran espíritus igual que hacemos nosotros los Koldun, pero esos espíritus son efímeros, no elementales. Por supuesto, ahora ya lo sé. Es una lástima para el pequeño compañero italiano que no me diese cuenta antes, pero de nuevo, si lo hubiera hecho, no tendría un catálogo tan amplio de sus capacidades. —Kosczecsyku colocó un tomo de cubiertas de cuero blanco al lado de los otros, acariciándolo con aprobación según hablaba—. Desearía tener el compañero de este volumen, por supuesto, pero tristemente parece estar fuera de circulación.

—¿Todos muertos? —preguntó Vrisa educadamente, torciendo la cabeza para observarle con sus brillantes ojos como botones de cristal.

—Eso me han dicho. Sigo albergando la esperanza de una edición revisada. —Kosczecsyku deslizó la mano a lo largo del espeso mechón de pelo blanco en la coronilla y miró una vez más en la bolsa de cuero negro—. Siempre me he asombrado de que hubiera tantos. Ah, aquí. Delicioso códice, éste. —Introdujo la mano con cuidado y extrajo un códice envuelto completamente de negro. Las páginas en su interior eran gruesas, pesadas, como si el pergamino se hubiera hinchado con los años y hubiera anotaciones en trozos de papel apretadas entre sus páginas—. *Dur-An-Ki*. Es mejor leer éste con una pipa de opio a mano, querida. Los Assamitas que inspiraron este tomo aseguraban que su magia sólo podía entenderse a través de la niebla de las drogas y la iluminación extática. Aun así, no puedo soportar el *kalif*. Me recuerda demasiado al olor a perro ardiendo.

Vrisa reaccionó, pero antes de que pudiera formular su pregunta, alguien llamó a la puerta del laboratorio. Obedientemente, la aprendiz fue a responder. Conforme Kosczecsyku deslizaba sus manos con aprobación sobre la línea de libros, la niña con aspecto de muñeca instruyó a dos musculosos Szlachta para que introdujesen a su prisionero a la habitación y lo atasen a la mesa.

Ignorando el ajetreo tras él, el gentilhombre de pelo cano reanudó la búsqueda dentro de su bolsa. Tras un instante retiró la mano de golpe, llevándose los dedos a la boca con una gutural maldición en rumano. Tras envolver su palma con un trozo de tela, volvió a introducir la mano en el bolso y con cautela extrajo otro tomo más pequeño, dejándolo caer en la mesa tan pronto como salió de la bolsa.

—Frío de narices —murmuró para sí, golpeando el texto con una pluma. Levantó la cubierta y observó cómo la escarcha ascendía por el delgado cilindro del utensilio de escritura—. Los hijos de Monçada solían serlo. Eh, ¿qué es esto? —Kosczecsyku se inclinó sobre la mesa, bajando la oreja a pocas pulgadas

del cuero levantado. Sus ojos brillaban con júbilo infantil—. El Abismo susurrando de nuevo. Tan metomendoto....

»Místicos del Abismo, Vrisa. —El anciano apartó su pluma y dejó que la portada del libro se cerrara de golpe. Sacudiéndose una capa de escarcha de la mano, continuó—. La magia que practican los Lasombra es de todo menos *magia*. Tampoco es fe, estrictamente hablando, aunque mi maestro seguía maldiciendo como si Dios pudiera oírle. O quizás estaba hablando con el Abismo. Hm... —Kosczecsyku alzó la voz por encima de la conmoción de un cuerpo sin fuerzas al ser alzado sobre la mesa—. Los místicos del Abismo abren portales. Pese a toda su bravuconería y pose, no realizan magia de verdad. Sólo abren una puerta. Alguna otra cosa empuja la magia a través de ella. —Su voz se fue apagando pensativamente al posar la mirada en el último libro dentro de la bolsa.

—¿Voivoda? —preguntó su Chiquilla respetuosamente—. El maestro aún duerme a causa de su viaje. ¿Debería ayudar a revivirlo?

—¿Hm? ¿Oh? —Kosczecsyku se enderezó y miró hacia la mesa—. Sí, hazlo. Un chico robusto, ¿verdad? Tendré que acordarme de dar las gracias al Vozhd. Quizás con lo que quede del caballo del chico.

—Automóvil, señor —Vrisa corrigió con infinito cuidado y respeto—. Ningún caballo. —Emprendió su tarea sin más dilación.

—Eh. —Sin entender ni preocuparse de hacerlo, arrastró los pies hasta la mesa y echó la mano a un par de pinzas. El último libro de la bolsa era delicado y era mejor no provocarlo. Alcanzándolo con las enormes pinzas y con la lengua deslizándose por la comisura de los labios, Kosczecsyku extrajo el último libro del fondo de la bolsa y, con cuidado y gentileza, lo colocó en el estante junto al resto. Vrisa acudió a su lado sosteniendo la bandeja de brillantes cuchillos. Alzó una ceja. El libro tenía tamaño y grosor normales, la cubierta era de un desgastado y afable marrón con descoloridas letras doradas en el lomo. Parecía irradiar cierta sensación de bienvenida con páginas usadas y esquinas ligeramente estropeadas. No podía haber libro con aspecto más plácido en el mundo.

—Nunca concedas un asidero a lo infernal —susurró Kosczecsyku, su voz era entrecortada y dura—. Nunca son lo que parecen ser.

El libro retrocedió conforme él hablaba, su presencia amable ondeaba como una burla. Súbitamente, la cubierta se oscureció, manchándose de forma indecorosa, y el marcador rojo se metió entre las páginas colgando como la lengua de un cadáver. El viejo Voivoda resopló.

—El dramatismo no te llevará a ninguna parte —masculló mientras lo colocaba en el escritorio junto a los demás.

El anciano Tzimisce se volvió hacia la mesa de piedra.

—¿Está listo? ¿El maestro? —dijo el anciano en un tono de voz sorprendentemente alegre.

Tambaleándose con pies ligeros, se movió al borde e hizo inventario de su última posesión. El hombre yacente estaba medio despierto, sus ojos grises eran claros y sus rasgos calmados con indolente comprensión. Vestía una chaqueta de cuero, vaqueros y una camiseta negra con alguna estupidez garabateada en la parte delantera. Sus manos estaban destrozadas con quemaduras y manchas de sangre.

—Hm. —Kosczecsyku pinchó al joven con las pinzas—. Tu nombre es Jurgin, ¿verdad? ¿Jurgin Shaulis?

—Así es —afirmó el joven.

A Kosczecsyku se iluminó el semblante, complacido.

—Lituano, ¿verdad?

—Sí.

El prisionero forzó la vista tratando de enfocar, mirando alternativamente al pequeño hombrecillo y a la niña extrañamente conciliadora tras él que sostenía una bandeja de cuchillos.

—¿Quiénes sois?

Complacido de poder presentarse adecuadamente, el Voivoda hizo una pequeña reverencia.

—Mi nombre es Kosczecsyku, Chiquillo de Yorak, Chiquillo del Moldeador. He sido... ejem... recientemente despertado —añadió como disculpa casual. Gesticuló en dirección a la chica—. Ésta es mi hija, Vrisa.

El prisionero comenzó a tirar de las ataduras de sus muñecas.

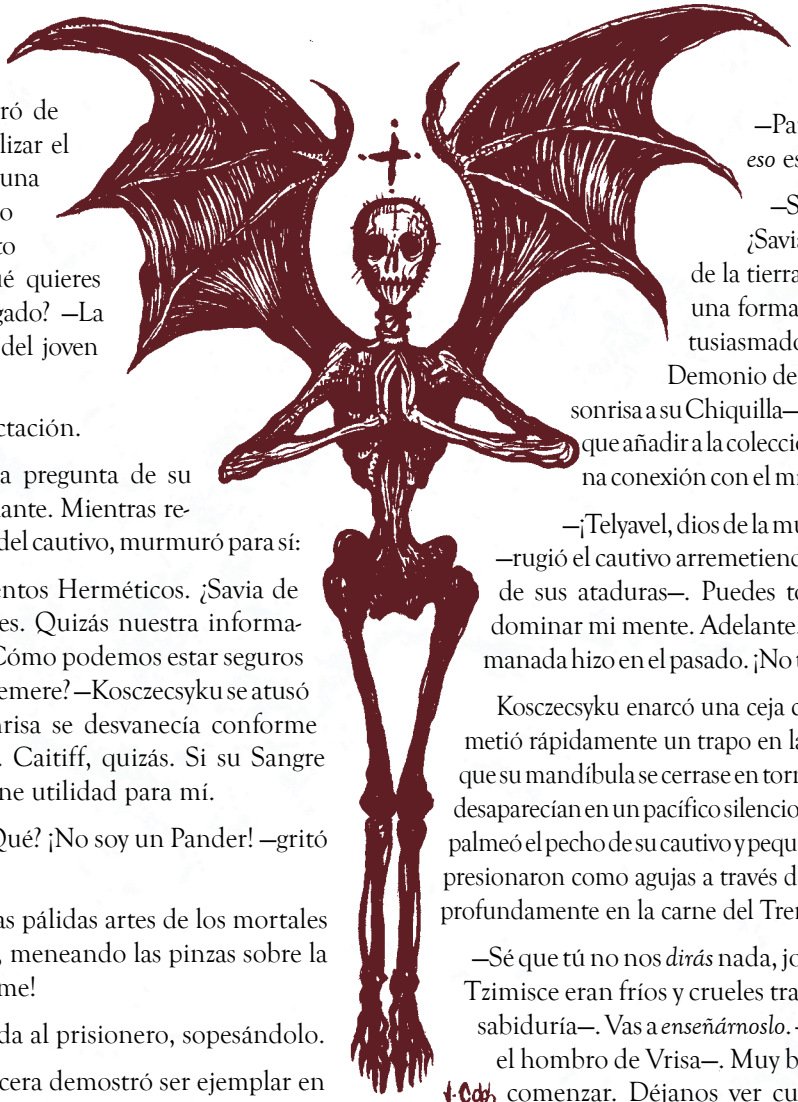
—¿Por qué estoy aquí? ¿Qué estáis haciendo? ¡Soy un miembro libre del Sabbat! Mi manada es...

—Tu manada es irrelevante. Tu magia es todo lo que necesito.

El hombre parpadeó. Kosczecsyku tomó un espejo pequeño de su bolsillo, respiró sobre él, lo limpió con la manga y lo sostuvo sobre la frente del cautivo.

—Ninguna marca. —El anciano, con los ojos como platos de la emoción, retiró el espejo y demostró gran interés en las manos del prisionero—. Estas quemaduras son de *Creo Ignem*, ¿verdad? ¿El Encanto de las Llamas? —Un sucinto ceño fruncido—. ¿Cómo logras herirte a ti mismo? Esos hechizos son muy específicos; el fuego siempre aparece a dos medidas por encima de la palma. ¿Erraste en el encantamiento?

—¿Errar? ¡No! —Ofendido y no lo bastante contundente para resistirse, el prisionero tiró de sus ligaduras—. Para utilizar el hechizo debes sostener una pizca de savia de pino entre el tercer y el cuarto dedo, tocándose... ¿Qué quieres decir? ¿Voy a ser castigado? —La ira brillaba en los ojos del joven Cainita.



Vrisa sonrió con afectación.

El Voivoda ignoró la pregunta de su prisionero y siguió adelante. Mientras rebuscaba en los bolsillos del cautivo, murmuró para sí:

—No porta instrumentos Herméticos. ¿Savia de pino, dices? Estupideces. Quizás nuestra información sea incorrecta... ¿Cómo podemos estar seguros siquiera de que es un Tremere? —Kosczecsyku se atusó su bigote cano, la sonrisa se desvanecía conforme sopesaba la cuestión—. Caitiff, quizás. Si su Sangre no porta magia, no tiene utilidad para mí.

—¿Caitiff? ¿Qué...? ¿Qué? ¡No soy un Pander! —gritó el prisionero, molesto.

—Quizás estudiaste las pálidas artes de los mortales —le acusó Kosczecsyku, meneando las pinzas sobre la cara del hombre—. ¡Dime!

Vrisa echó una mirada al prisionero, sopesándolo.

—Su habilidad hechicera demostró ser ejemplar en la lucha contra el Vozhd. Demasiado poderosa para la hechicería estática.

Kosczecsyku frunció el ceño escéptico.

—Sus manos están quemadas.

Ella inclinó la cabeza.

—Quizás lo hayan Abrazado hace poco. Algo hecho en masa.

—Los Tremere no dan palazos. Es demasiado peligroso. Los Retoños podrían escapar y buscar lo infernal. Está en su naturaleza, ya sabes. Es necesario mimarlos de forma adecuada para evitar que se agarren al pezón de un demonio—. Kosczecsyku contempló al hombre en la mesa con ojo juicioso—. Goratrix siempre se quejaba de que su estirpe mamaría de cualquier cosa cálida y húmeda.

—¡Cómo te atreves! —El prisionero rugió desde su cautiverio, el pánico y la Bestia alzándose tras sus ojos grises—. ¡Soy Tremere, un Antitribu de linaje Telyavo! Maldito sea Goratrix, mi linaje es leal al Sabbat. ¡Mi magia porta la sangre de la tierra! ¡Déjame marchar inmediatamente!

Concediendo una sonrisa de disculpa, Vrisa murmuró:

—Parece hablar en serio. Si *eso* es verdad...

—Sí. Supongo que servirá. ¿Savia de pino, creo? ¿Sangre de la tierra, dices? La tuya debe ser una forma inusual de magia. —Entusiasmado con la idea, el viejo Demonio de pelo cano concedió una sonrisa a su Chiquilla—. Será un tutor estupendo que añadir a la colección. ¿Telyavo, dices? ¿Alguna conexión con el mítico Televelis, el herrero?

—¡Telyavel, dios de la muerte, portador de almas! —rugió el cautivo arremetiendo contra la mesa a pesar de sus ataduras—. Puedes torturarme, moldearme, dominar mi mente. Adelante. No es más de lo que mi manada hizo en el pasado. ¡No te diré nada de mi magia!

Kosczecsyku enarcó una ceja con desaprobación. Vrisa metió rápidamente un trapo en la boca del hombre e hizo que su mandíbula se cerrase en torno a él. Conforme los ecos desaparecían en un pacífico silencio una vez más, Kosczecsyku palmeó el pecho de su cautivo y pequeños fragmentos de hueso presionaron como agujas a través de sus poros, deslizándose profundamente en la carne del Tremere Antitribu.

—Sé que tú no nos *dirás* nada, joven. —Los ojos del viejo Tzimisce eran fríos y crueles tras la fachada de dispersa sabiduría—. Vas a *enseñárnoslo*. —Colocó su mano sobre el hombro de Vrisa—. Muy bien, estudiante. Puedes comenzar. Déjanos ver cuán diligentemente has estudiado nuestro arte...

• • • • •

Gentilmente, el anciano tomó el libro de las blancas manos de su Chiquilla. Estudió las puntadas irregulares y el adorable cuero verde veteado. Sus páginas eran finas, crujientes y precisas, hechas con tendones tensados y piel

curtida con ácido. Abrió la cubierta y pasó una página, sintiendo el sedoso susurro del papel bajo su inquisidor dedo. Ella había provocado al muchacho con formidable habilidad. La escritura del libro yacía en párrafos simétricos, precisa e igual página tras página.

Las venas del Telyavo se tejían como una marca de agua dentro de cada página de pergamino. Sus huesos, ya carentes de uso, estaban apilados en ordenadas cestas de mimbre bajo la mesa de operaciones. No había cuerpo en la mesa. El libro, cada página y cada puntada, cada suave curva de la tinta y cada trozo de pegamento de tuétano que endurecía la encuadernación, todo ello había formado una única y contigua unidad. Una única, y aún sintiente, criatura. Atrapada en esas páginas, la mente del Telyavo era parte de un todo, capaz de responder cuestiones por escrito cada vez que el lector le preguntase.

La única imperfección era una pequeña porción de la esquina inferior derecha de la portada; una quemadura que Vrisa había tratado de suavizar durante horas sin éxito.

—Un intento excelente, querida —dijo Kosczecsyku de forma apreciativa—. Un poco más de experiencia reparando el daño por fuego y dominarás el proceso.

—Sí, Voivoda. —Los ojos de muñeca de Vrisa vacilaban, pero aceptó con gracia el cumplido del anciano. No sería torturada por su fracaso. No esta vez.

—Paciencia, persistencia y práctica —suspiró el Voivoda, dándole unos golpecitos en la mano—. Ése es el precio del conocimiento, querida...

—Un precio que pagamos con gusto.

Introducción

«Indudablemente, la magia es una de las ciencias y artes más sutiles y difíciles. Hay mayor oportunidad de errores de comprensión, juicio y práctica que en cualquier otra rama de la física.»

— Aleister Crowley

Incluso después de siglos de experimentación, la miríada de rituales desarrollados por los Vástagos de todo el mundo se construyen sobre los mismos cimientos. Ya sean el resultado de Taumaturgia, Hechicería, Necromancia o prácticas aún más extrañas, todos se invocan mediante el poder de la Sangre.

La sangre une a todos los Vástagos. Cada vampiro, sin importar su edad, necesita consumir sangre para existir. Ésta sostiene la inmortalidad concedida por el vampirismo y preserva su carne no-muerta, concediéndole el poder de despertar de nuevo cada noche. También lo esclaviza. Con sangre se pueden forjar grilletes más fuertes que ningún metal para aprisionarlo al controlar sus emociones y deseos. Al final, lleva a cada Vástago a preguntarse en algún punto en el curso de su existencia: ¿cómo puede algo tan simple como la sangre generar tanto poder?

Nadie conoce la respuesta, pero eso no ha impedido a los Vástagos de todas las eras buscar una explicación. Muchos han buscado dentro de sí mismos sólo para encontrar más preguntas sin respuesta: ¿Cómo sana la Sangre las heridas? ¿Cómo alimenta las Disciplinas? Los más inquisitivos se han descubierto haciéndose la pregunta más peligrosa de todas: *¿qué más* puede hacer?

En lo más hondo de las profundidades carmesíes de su ser, estos Vástagos encuentran *poder*: poder en bruto que aguarda a ser llevado a la superficie. Mediante la fortaleza de su voluntad, estos Vástagos arrancan este poder a la fuerza para sacarlo a la luz y realizar actos milagrosos. Los rituales se han desarrollado para dirigir y concentrar esta nueva fuerza, libres de la estructura de las Disciplinas conocidas. Sólo una palabra puede describir este poder que ha resonado durante edades: *Magia*.

Durante siglos de experimentación, los hechiceros vampíricos han expandido sus artes de una miríada de forma distintas. Con cada paso que dan, otra senda se abre seductora frente a ellos, llamándolos a un camino de actos mágicos aún mayores. La Taumaturgia fue desarrollada por Vástagos a partir de rituales herméticos para controlar y concentrar estas poderosas fuerzas. Otros Vástagos crearon una amplia gama de Hechicerías que habían extraído a partir de las creencias de los mortales de todo el mundo. Algunos han difuminado la línea entre religión y poder para crear un número cada vez mayor de ritos. Otros incluso han usado su Sangre para dar órdenes a los espíritus de los muertos, para contactar con entidades en reinos más allá de toda comprensión y para vender sus almas a criaturas que moran en los confines más oscuros de toda la creación.

Sin importar su fuente, el poder corrompe. Así que, ¿qué efecto tiene este tremendo poder sobre los Vástagos? ¿Cuál es el *coste* de la magia? ¿Y qué nuevos poderes místicos y retorcidas capacidades surgirán? **Ritos de la Sangre**

Taumaturgia y metatrama

Debería destacarse que la Taumaturgia y otras Hechicerías de Sangre han sido previamente examinadas en dos suplementos: **La Magia de la Sangre: Los Secretos de la Taumaturgia** y **Sacrificio de Sangre: Guía de la Taumaturgia**; y en este tomo se hace referencia a ambos con frecuencia. Estos suplementos previos tenían enfoques muy distintos, presentaban diferentes ángulos sobre el tema común de la Hechicería de Sangre y **Ritos de la Sangre** no es una excepción. **La Magia de la Sangre** presenta la historia y el desarrollo de tales Poderes, mientras que **Sacrificio de Sangre**, en cambio, se centra en qué efecto tienen sobre la sociedad vampírica los rituales de Sangre (y el asunto aún mayor de la Hechicería de Sangre), así como el precio que cada Vástago paga por desarrollar sus artes, lo que puede aportar un nuevo nivel de detalle a tus crónicas.

Sin embargo, los lectores astutos se percatarán de que algunos eventos detallados en otros títulos de **Vampiro: La Mascarada** han cambiado o se han omitido aquí. Esto es intencional, una decisión deliberada para explorar nuevos temas, como una mirada distinta a los Tremere Antitribu y la continuada existencia de la Verdadera Mano Negra. Como la extraña e inusual magia que los Vástagos estudian, este libro está lleno de rumores y suposiciones y remueve la "metatrama" de **Vampiro: La Mascarada** para explorar temas más pertinentes en una discusión sobre Magia de Sangre. El **V20** sentó un precedente de "agnosticismo respecto a la metatrama" previa, pero a veces sesgamos el material de forma que contradice al **V20** u otros libros de la línea para así poder escarbar en las partes más interesantes de la rica historia del Mundo de Tinieblas. Siéntete libre de incorporar lo que funcione en tu crónica y de ignorar el resto.

examina una variedad de habilidades y poderes rituales que se manifiestan en la Sangre vampírica, así como las consecuencias y el coste de desarrollar y usar Magia de Sangre en las diversas Sectas y facciones de la sociedad vampírica.

Tema y atmósfera

El tema fundamental de **Ritos de la Sangre** es el *coste del poder*. Los practicantes de las artes mágicas a lo largo de todos los anales de la historia registrada y las culturas de todo el mundo han sido mirados con sospecha y miedo. Consecuentemente, muchos magos han desarrollado sus poderes a puerta cerrada y bajo velos de secretismo. Este comportamiento aislacionista ha llevado a que se los caracterice como indignos de confianza, lo que subsecuentemente se ha aplicado a los taumaturgos del Clan Tremere durante siglos. Es uno de los costes que han pagado por el desarrollo de su preciada Taumaturgia.

Pero hay misterios ancestrales mucho más extraños y peligrosos practicados por los Vástagos. Sacerdotes y hechiceros del Sabbat desarrollan Ritae que unen y fortalecen a la Espada de Caín. Los Assamitas experimentan con su Hechicería para romper la Maldición de la Sangre Tremere. Los Giovanni practican la Necromancia para destruir la barrera entre las tierras de los vivos y las de los muertos. Los Infernalistas realizan diabólicos ritos para satisfacer la aterradora voluntad de sus oscuros amos. La lista sigue y sigue. En cada caso, estos Vástagos deben preguntarse qué es peor: el coste que pagan por aprender estas artes que necesitan para alcanzar su objetivo final o vivir con la perspectiva de nunca ser capaces de ver cumplida esa meta si renuncian a la Magia de Sangre.

La atmósfera es una de *extrañeza ocultista*. No "un poquito" raro, sino más allá de "los límites de lo extraño". En algunos casos, la Magia de Sangre ha existido durante milenios. Tales prácticas han sobrevivido al nacimiento y la caída de civilizaciones. Nacieron de creencias que han desaparecido en la historia, pero aún tienen poder en las noches actuales. Se han hecho cambios en estas ancestrales artes, retorciéndolas de formas que las han convertido en algo completamente distinto. Algo alienígena.

Estas formas de magia no son Disciplinas. Son algo totalmente antinatural que los Vástagos han sido capaces de desarrollar usando su Sangre como conducto para el poder. La verdad es que los Vástagos que practican Magia de Sangre

buscan en su interior para realizar actos con un poder que han *descubierto*, pero en muchos casos no *entienden* por completo. Ese poder ilimitado que les aguarda a veces los abruma. Puede que sea una fuerza terrible y perturbadora con el poder de destruirlos de forma indiscriminada, pero los fascina y seduce, haciendo que vuelvan a por más, noche tras noche.

¿Qué hay en este libro?

El **Capítulo Uno** explora la Camarilla y el Clan que ostenta el monopolio de la Taumaturgia: el Tremere.

El **Capítulo Dos** examina los ritos y prácticas de la Espada de Caín, donde religión y ritual chocan en un crisol de sangre.

El **Capítulo Tres** presenta la experimentación puntera en Magia de Sangre que está teniendo lugar en el Movimiento Anarquista.

El **Capítulo Cuatro** discute el impacto político y social de la Hechicería en aquellos Clanes que buscan mantener su independencia de la Jyhad.

El **Capítulo Cinco** desvela las perturbadoras y alienígenas prácticas de quienes existen en la periferia de la sociedad vampírica: la Tal'Mahe'Ra y el Inconnu.

El **Capítulo Seis** lidia con aquellos Vástagos dispuestos a pagar el precio definitivo por la Magia de Sangre en su forma más oscura: el Infernalismo.

El **Capítulo Siete** revisita una amplia gama de prácticas mágicas de ediciones previas de **Vampiro: La Mascarada**.

Lexicón

Akhu: Escuela de Hechicería Setita extraída de las creencias del Antiguo Egipto.

Aprendiz: El rango más bajo en la jerarquía Tremere. Los miembros de este rango pueden ser desde Retoños recién Abrazados a astutos veteranos sin interés por la política del Clan.

ashipu: Practicante de *Dur-An-Ki*, normalmente un Hechicero Assamita.

Capilla: Un monasterio protegido donde los Tremere se reúnen y comparten secretos taumatúrgicos, normalmente en un dominio concreto bajo un *Regente*.

Concilio de los Siete: Los siete Tremere de mayor rango responsables de dirigir los esfuerzos del Clan en una porción determinada del mundo.

demonista: Un Infernalista que invoca activamente demonios para controlarlos o adorarlos a cambio de poder.

demonólogo: Un Infernalista que estudia demonios y poderes demoníacos con un interés académico.

Dur-An-Ki: Una forma de magia que se originó en la antigua Mesopotamia y que los Hechiceros Assamitas han incorporado en sus propias prácticas.

esclavo: Un Infernalista que hace un pacto con un demonio a cambio de poder.

hechicero: Apelativo genérico para cualquier practicante de una forma de hechicería (ya sea Hechicería Assamita, Setita, etc.).

houngan: Practicante del vudú, aplicable tanto en el contexto del *Wanga* como de la Necromancia *Vudú*.

nahualli: Practicante de *Nahuallotl*, normalmente de la Línea de Sangre Tlacique (Setita).

Nahuallotl: Escuela de Hechicería Setita extraída de las creencias de Mesoamérica.

necromante: Apelativo genérico para cualquier practicante de Necromancia.

Pirámide: La jerarquía mundial Tremere que controla todas las *Capillas* del mundo.

Regente: El administrador intermedio de los Tremere, que vigila a los *Aprendices* y dirige las *Capillas* (no es igual al rango de Regente del Sabbat).

sacerdote lector: Practicante de *Akhu*.

Sadhana: Escuela de Hechicería Setita extraída de las creencias hinduistas de la India.

sadhu: Practicante de *Sadhana*, normalmente de la Línea de Sangre Daitya (Setita).

taumaturgo: Término genérico (y algo incorrecto) para un Vástago que practica Magia de Sangre. Irrita a hechiceros y necromantes, pero el impacto de la Camarilla en la sociedad vampírica (y de los Tremere en la Camarilla) ha llevado a usarlo de forma cada vez más frecuente.

vudú: Una religión wanga y también un estilo de Necromancia.

Wanga: Una serie de creencias religiosas surgidas de las comunidades de esclavos del Caribe (incluyendo el *vudú*). También, el término aplicado a las escuelas de Hechicería que surgen de esas religiones.

wangateur: Practicante de Wanga.