

# ENCICLOPEDIA VAMPÍRICA





# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN: CÓMO USAR ESTE LIBRO .....	9
A .....	10
B .....	23
C .....	33
D .....	51
E .....	55
F .....	60
G .....	65
H .....	72
I .....	76
J .....	78
K .....	82
L .....	85
M .....	90
N .....	97
O .....	102
P .....	104
Q .....	109
R .....	110
S .....	115
T .....	128
U .....	142
V .....	144
W .....	151
X .....	153
Y .....	154
Z .....	155
Apéndice I: CÓMO LLEGÓ A CONCEBIRSE ESTE LIBRO .....	157
Apéndice II: BIOGRAFÍAS .....	160
Apéndice III: ADDENDUM .....	166



Pieterzooni

Lo sé, lo sé, lo sé; he tropezado. Pero eso no significa que haya dejado de ser responsable de ciertas cosas y ésta es una de ellas. Odio toda esta mierda, no debería haber mordido el anzuelo y dejar que tú y tus consejos me convencierais para que asumiera la posición de príncipe. De todas formas, el sheriff encontró este libro en manos de un necemato que acababa de llegar a la ciudad con la intención de saborear las luces de la gran mañana. Por suerte, era demasiado joven como para saber que la propia existencia del libro significaba que ya no nos volvería a molestar. Ya me encargué de ello.

Mi primer impulso consistió en deshacerme de él, pero no pude resistir echarle un vistazo. Estoy seguro de que cuando hagas lo mismo, encontrarás que algunos de los nombres relacionados con el libro son como mínimos interesantes.

Calabro

*Mi augusto Vástago:*

*Tienes entre tus manos uno de los ejemplos más egregios del desprecio que ciertos Vástagos tienen con otros miembros de su clase. Este libro es noche convertida en blasfemia. No puedo concebir quién ha considerado que la impresión de esta obra es una buena idea, y lo que me ofende en mayor medida es que el volumen tenga varios autores. Desde el momento en que los Vástagos se preocuparon por preservar la Mascarada, fueron circulando rumores apócrifos de que estos proyectos se estaban llevando a cabo. Recuerdo los susurros que oí sobre el "Registro de los Condenados" al poco tiempo de mi Abrazo.*

*Pero al fin y al cabo consistían tan sólo en rumores, susurros, amenazas vagas y ominosas concebidas para evitar que los Vástagos hicieran algo que les condenara a aparecer en las páginas de la infamia. Sin embargo, esto es algo muy real, ya que existen varios indicios que sugieren que nos enfrentamos a un grave problema.*

*En primer lugar tenemos la edición de este libro. Este tomo se ha impreso con un tipo de letra estándar, por lo que sospecho que se han editado varias copias.*

*En segundo lugar, he revisado el estilo con cuidado, y al parecer la versión castellana es una traducción, lo que implica que existió una edición preliminar. Tengo la esperanza de que esa impresión original fuera una copia única, pero temo que pecaría de optimista si asumiera que este es el*

caso. Como siempre pasa en nuestra existencia, en raras ocasiones se consigue lo que se desea mediante valores tan falsos como la esperanza.

En tercer lugar, y lo que más me inquieta, es la naturaleza de la información que contiene. No se trata de un simple registro de Vástagos y sus actividades. Este tomo es un tratado completo acerca de la condición vampírica que describe puntos tan vitales como la importancia de la vitae y las aberrantes "moralidades alternativas" que siguen un gran número de Vástagos para protegerse contra la Bestia. Temo que este tratado responda a las intenciones de los autores de exponer la presencia de los Vástagos al mundo, o como mínimo la de ciertos individuos seleccionados. Mis propios contactos entre los medios de comunicación me mantendrán informado de cualquier filtración, pero no me creo tan capacitado como para cubrir todas las fisuras con el uso de favores.

Todos debemos mantenernos alerta. Soy consciente de que mis propias relaciones con algunos de los autores de este volumen lanzan una sombra sobre mi reputación, por lo que me encargaré del problema con un fervor especial. Aunque vuestra propia estima no ha sido puesta en duda, estoy seguro de que todos vosotros compartís idénticas preocupaciones por el bienestar de la raza de Caín y espero que vuestros propios esfuerzos se dirijan hacia el silenciamiento de este asunto.

Con todos mis respetos,

Jan Pieterzoon



¶ Hic incipiunt vigilie mortuorum



# INTRODUCCIÓN: CÓMO USAR ESTE LIBRO

## DEFINICIONES Y ARTÍCULOS

La obra que tienes en tus manos, la **Enciclopedia Vampírica**, [N. del E.: Llamada "Vampírica" en todas partes] se divide en definiciones y artículos ordenados alfabéticamente. Las primeras son palabras similares a las que puedes hallar en cualquier enciclopedia del ganado, como *Abad*, a la que sigue una breve explicación. Cada número indica un significado. Si existen distintos significados, en primer lugar se indican las explicaciones referentes a objetos, seguidas por las relaciones con nombres personales y geográficos. Los artículos ofrecen un breve resumen de un concepto, como *Línea Temporal de Viena*. Las palabras separadas por guiones se tratan como una única palabra, y lo mismo se aplica a aquellas abreviaturas formadas por más de una letra. *E* se considera como dos letras, al igual que *ch* o *ll*, aunque formen un único sonido. Las letras especiales como *à*, *ü*, *í* o *è* se han asimilado a las letras normales.

Aquellas definiciones formadas por varias palabras se incluyen en el orden natural de sus partes. En los nombres geográficos, no se han tenido en cuenta inicios comunes como *Bad*, *Ciudad de*, *Djebel*, *Gulf of*, *Kap*, *Mount*, *Piz*, etc. así como tampoco lo ha sido el artículo *al* de los nombres árabes (a diferencia de los artículos españoles e ingleses). En estos casos, se incluye el nombre geográfico completo tras la palabra principal. Aquellos lugares geográficos que comienzan por *Sankt*, *Saint*, *San*, *Sao* o *Porto* se incluyen en la posición alfabética adecuada.

En caso de duda, facilitamos la búsqueda de cualquier definición mediante referencias cruzadas

## ESCRITURA DE DEFINICIONES

En aquellas definiciones con distintas expresiones hemos escogido la que alguien miraría en primer lugar en la **Enciclopedia Vampírica**, añadiendo en cursiva el resto de las expresiones tras la definición.

Por este motivo, utilizamos los nombres propios locales de las lenguas con caracteres latinos. Para los nombres propios y las palabras provenientes de otros sistemas de escritura hemos optado por escoger la escritura más cercana a la pronunciación real. En todo caso, hemos preferido conservar la pronunciación más cercana a la realidad, aunque no se corresponda con la correcta.

## FECHAS Y TÍTULOS

Hemos usado el calendario gregoriano conocido por el ganado. Las fechas de nacimiento están señaladas por un \*, las de muerte con una †. La fecha del Abrazo se indica con una ‡. Aquellas fechas biográficas que carezcan de estos símbolos están relacionadas con periodos de poder o cargos importantes. Aquellos periodos que comprenden varios años se expresan mediante un guión (ej: 1012-23). A no ser que se indique lo contrario, las fechas que precedan nombres de obras, libros, etc. se refieren al año de publicación o del estreno, no al período de creación o al momento del tiempo en que la obra finalizó. Se incluyen los nombres en castellano de las obras sólo en aquellos casos en la que exista una versión en esta lengua.

## REFERENCIAS CRUZADAS

La **Enciclopedia Vampírica** otorga una ayuda adicional mediante la inclusión de referencias cruzadas en las definiciones. Estas referencias pueden referirse a otras definiciones, a imágenes o a uno de los apéndices que se incluyen al final del libro. Se indican con una →.

*Bindusara*



• **Abad:** Término usado entre el →Sabbat que se aplica al jefe de un refugio local Sabbat, ya sea →ghoul o →Vástago.

• **Abel:** Hijo de →Adán y →Eva, hermano de →Caín asesinado por éste en un ataque de celos (Génesis 1, 4).

• **Abetorius:** →Tremere de cuarta generación, se desconocen las fechas de su nacimiento y de su Abrazo; miembro del →Consejo de los Siete. Abetorius formó parte de un plan de los →Brujos para aumentar su influencia en la *terra incognita* asiática mediante un movimiento envolvente. Se suponía que debía adentrarse desde el oeste mientras que Thomas →Wyncham, su contrapartida del Extremo Oriente, se adentraba en dirección opuesta. La misión de Abetorius puede considerarse un fracaso. Aunque en principio tuvo éxito debido a la existencia de las sendas de los cruzados, sus capillas fueron arrasadas cuando los →Assamitas descendieron de las montañas, destruyeron a los Brujos e instauraron la →diablerie.



Abetorius y sus seguidores se vieron forzados a huir hasta →Constantinopla, donde residen en la actualidad. Aunque este tuvo un papel importante en lo que se conoce como la venganza Tremere (el ritual que impidió durante siglos que los Assamitas bebieran →vita de los →Vástagos), tanto él como sus seguidores no contribuyeron demasiado a cumplir las ambiciones del →clan. Por supuesto, nadie da crédito a los rumores que indican que algún ser poderoso ha obligado a Abetorius o a los Tremere a dar su brazo a torcer, aunque los motivos por los que este Vástago ha continuado siendo miembro del Concilio Interior a pesar de su fracaso continúan sin respuesta.

• **Abominación:** Estos →Lupinos no muertos poseen muchos nombres: "Chiquillos Inmortales", "Urrahs Condenados", "Vrykolas", "Pálidos" o "Demonios de la Luna". Por miedo a morir, algunos Lupinos entablan contacto con los →Vástagos y les ofrecen sus servicios a cambio de la vida eterna. A pesar de todo, el número de abominaciones es reducido, ya que la experiencia del cambio es lo suficientemente traumática como para matar a la mayoría de estas pobres almas. Un Lupino que haya sido →Abrazado por un Vástago morirá con casi total seguridad, sufriendo una muerte agónica y dolorosa. Las abominaciones son muy versátiles y poderosas, pero pierden sus habilidades regenerativas, ya que abandonan sus nexos místicos con la madre tierra.

Aunque las abominaciones son unos seres poderosos, se encuentran solos para siempre. Los Vástagos de la →Camarilla no suelen admitir sus responsabilidades por Abrazar a un Lupino. Además, la mayoría de ellas están unidas a su →sire por un →vínculo de sangre. En ocasiones, las abominaciones encuentran cobijo entre los →Danzantes de la Oscuridad o en el →Sabbat, pero en circunstancias normales, estas alianzas no suelen durar.

• **Abraham:** →Capadocio de quinta generación; \* desconocido, = anterior al 500 a.C. →Sire desconocido. Abraham fue el Capadocio más antiguo de →Jerusalén durante la Edad Media. A lo largo de más de 400 años estudió la Torá Negra, un pergamino supuestamente escrito con tinta blanca sobre cuero negro que contenía revelaciones arcanas del profeta Elías. Aunque Abraham estudió las escrituras, siempre estuvo lejos de conseguir su objetivo. Sabía que →Adán(2), su chiquillo y compañero, lo tomaba por loco, por lo que puso un gran cuidado en sus relaciones con él. A pesar de las simpatías existentes entre los Capadocios y los →Ventreue de ultramar, no confiaba en los cruzados Ventreue, mas respetaba su poder y dedicación a la causa. Se cree que fue ejecutado por los →Giovanni durante el siglo XV.

• **Abram:** →Ventreue de séptima generación, fue uno de los seis →Vástagos que llegaron a Australia en compañía de los primeros colonos. Antes de encaminarse hacia este continente, los seis renunciaron a la →Yihad y formularon un juramento de lealtad entre

ellos con la esperanza de llevar una existencia pacífica alejada de la influencia de los Antiguos. Este ideal permaneció firme hasta el momento en que llegaron nuevos Vástagos al continente y Abram se declaró →Príncipe de Sidney. Este gesto enfadó a →Meg la Roja, un →Brujah que también formaba parte de los seis y que estaba convencida que Abram les había traicionado, por lo que propició su caída. Desde 1927 ostenta el título de Príncipe de Canberra, aunque carece de influencia alguna en la política de los Vástagos australianos. Lleva una existencia solitaria y no permite la presencia de otros Vástagos en su ciudad. Se invita a los visitantes a que la abandonen bajo amenaza de destrucción.

- **Abraxas:** El "señor de las nieblas". Uno de los →Nictuku.
- **Abrazo:** Acto de convertir a un mortal en →Vástago. Al mortal se le vacía de toda su sangre, siendo reemplazada por una pequeña cantidad de la de su →sire.
- **Absimiliard:** Nombre apócrifo del →Antediluviano →Nosferatu. Es el nombre con el que los descendientes europeos de →Baba Yaga designan a su fundador.
- **Académie:** Escuela de derecho del →Clan de los Reyes situada en Luxemburgo.
- **Achadramenos:** →Malkavian de quinta generación. Antiguo →primogénito Malkavian de Londres. Achadramenos fue víctima del →Amaranto en 1930.
- **Adán: 1.** "Hombre" en hebreo. Nombre del primer ser humano del mito bíblico de la creación (Génesis 1: 1-2), junto con →Eva, fue el padre de toda la humanidad y en especial de →Caín, nuestro →Padre Oscuro. **2.** →Capadocio de sexta generación; \*723, \*813, +1451. →Sire: →Abraham. Durante el período oscuro de la Primera Cruzada, Adán buscó cobijo en Belén en compañía del →Brujah →Etheria, llevando sus documentos más importantes con él. A lo largo de sus estudios, Adán desveló muchos de los secretos del pergamino de Elijah que Abraham había descubierto. Adán permaneció fiel a Abraham hasta que fue destruido por los →Giovanni.
- **Adonai:** →Salubri de séptima generación, fundador de los Salubri →*antiribu*.
- **Agaricus:** →Malkavian, miembro del grupo de seis →Vástagos fundado por →Meg la Roja que llegó a Australia acompañando a los primeros colonos británicos. Renunció a la →Yihad antes de abandonar Inglaterra y juró lealtad a sus compañeros. Después de su llegada a Australia, se alió con Meg la Roja y con el →Nosferatu Wid contra el resto de los miembros del grupo. En 1804 viajó hasta la nueva ciudad de Hobart, capital de Tasmania, donde ha ostentado el principado hasta la actualidad. Defiende la coexistencia pacífica entre los Vástagos y el →ganado sin recurrir a la →Mascarada o a la Yihad.
- **Agua:** Debido a la importancia que el agua tiene para la vida, los distintos pueblos poseen leyendas

sobre su conquista y su valor intrínseco. Sus efectos purificadores, limpiadores y refrescantes son especialmente admirados. Se considera que está en su mayor nivel de potencia durante las épocas sagradas del año o cuando ha sido bendecida por un dignatario religioso (consulta →Simbolos sagrados: Agua sagrada). Se afirma que sus propiedades purificadoras ofrecen protección contra el mal; por ejemplo, algunos mitos indican que el agua corriente de los ríos no puede ser atravesada por los miembros de nuestra raza. Pero el agua también es reverenciada en el interior de los hogares. Los campesinos que viven cerca de Liège rociaban sus casas con agua en Nochebuena, ya que creen que las ratas y los ratones no pueden atravesar ese círculo (quizá exista alguna conexión con el agua sagrada y sus efectos en los →ghouls animales). De igual forma, la primera agua que cae sobre los campos durante la época de cosecha no se bebe hasta el final, sino que es rociada sobre tres esquinas del establo para que los ratones deban abandonarlo a través de la cuarta esquina.

En muchos lugares los no muertos son vistos como demonios ante los que hay que protegerse sin falta. Como los cuerpos de los muertos son considerados como moradas de los demonios, se hace necesaria una limpieza purificadora tras haber tocado un cadáver. En la época medieval se afirmaba que si el agua de una olla había hervido por completo, se había purificado un alma.

Al agua también se le atribuyen propiedades curativas y místicas. En Lituania, los nativos poseen una ceremonia especial para curar a los niños. El sanador toma un sorbo de agua y lo expulsa en un vaso "en el nombre del Padre, del Hijo y del Espíritu Santo". Acto seguido, el enfermo debe beber el agua del vaso por completo. Ciertas hierbas son hervidas en agua en la que una piedra ha sido colocada para evitar las desviaciones. Se afirma que la añoranza se alivia al beber un vaso de agua fría mientras se realiza el traslado de un lugar a otro. Pero al agua también se le atribuyen efectos nocivos, ya que debe ser utilizada con cuidado. En la ciudad de Waldürn, por ejemplo, no puede derramarse agua durante los nueve días posteriores al nacimiento de un niño por temor a que las brujas locales puedan sentirse insultadas. También se afirma que cualquiera que caliente agua sin darle un buen uso atrae la mala suerte para el hijo menor de la familia (podría tratarse de una referencia supersticiosa a un ritual taumátúrgico y a sus ingredientes).

Finalmente, el agua se utiliza para adivinar el futuro. Un ejemplo es la medición del agua en el llamando "oráculo del matrimonio" practicado en la Europa medieval. En él, una doncella con los ojos vendados debía recoger agua con un cazo y transferirla a otro recipiente mayor. Nadie podía decir nada mientras realizaba la operación. El cazo debía llenarse en cada traspaso. Si continuaba habiendo agua en el vaso menor cuando la doncella creía que había transferido

*Nictuku, Nictuku... Vuelvo a oír  
esa palabra. Perdona mi sonrisa,  
reverenciado Bindusara, pero lo  
siguiente que nos contareis es que los  
Antediluvianos fueron reales...*

*Eso queda fuera de toda duda...  
¡Leed el Libro de Nod, querido  
Albertus y temblad!*

## LÍNEA TEMPORAL: AIX-LA-CHAPELLE

- 49: →Ikkenai, →Matusalén →Gangrel es Abrazada en los bosques que rodean Aix-la-Chapelle por →Rufus.
- 300: Inicio de las grandes migraciones germánicas; primeros asentamientos en el valle de Aix-la-Chapelle.
- 500: Un →Ventrué alemán gobierna en la zona.
- 689: →Volker, →Antiguo →Nosferatu, es Abrazado en el valle de Aix-la-Chapelle.
- 711: El Ventrué →Ragnar convierte a Wolfram de →Stolberg en su ghoul.
- 742: El Gangrel Rutold Puñosangriento es Abrazado en los bosques que rodean Aix-la-Chapelle.
- 760: Ragnar Abraza a Wolfram de Stolberg.
- 777: →Bulvia Abraza a Einhard.
- 785: El →*Choeur Céleste* comienza a construir el Octágono.
- 800: Los mortales esperan el fin del mundo. El 11 de noviembre se publica el Manifiesto del *Choeur Céleste* de →Aix-la-Chapelle.
- 948: Comiendo del Reino de la →Trinidad(2).
- 1090: Nacimiento de Dana.
- 1092: Rutold Abraza a Gottfried.
- 1097: El rabino Hershel Solomon es Abrazado por el Nosferatu Anonius Heerenven.
- 1105: Eleni, miembro de la *kumpantia* del →Ravnos Tsula que estaba acampada a las puertas de Aix-la-Chapelle, Abraza a Dana.
- 1136: Lucas Moravis, un viajero Capadocio Abraza al maestro tanatólogo Habakkuk, habitante de Aix-la-Chapelle.
- 1139: Tsula Abraza a Konstantin.
- 1145: El caballero Falk de Maastricht es Abrazado por un Ventrué desconocido en Aix-la-Chapelle.
- 1149: El ejército de la Segunda Cruzada vuelve derrotado a Aix-la-Chapelle llevando consigo un falso grial. Los Cainitas de la ciudad florecen. Pero los cambios se acercan por el horizonte. A finales de otoño, Nikolai de Tresckow (consulta Trinidad(2)) halla la Muerte Definitiva combatiendo contra el *Choeur Céleste*. Tras el combate, Benedict de Cluny, el líder del *Choeur*, desaparece sin dejar rastro.
- 1200: La *kumpantia* de Tsula se pone en camino.
- 1398: Los Toreador desenmascaran al Setita Benedetto Rossanisi di Reggio, que se ha hecho pasar como uno de ellos durante los últimos 250 años.
- 1400: Notulf y Wolfram de Stolberg juzgan a Benedetto Rossanisi de Reggio y la decapitan. →Cocelus destruye a Stolberg, expulsa a Notulf y se declara príncipe de la ciudad.
- 1450: Gottfried es elegido representante de los Gangrel de Aix-la-Chapelle.
- 1460: El Nosferatu Varicela Griet, residente en Aix-la-Chapelle desde principios de la Edad Media, abandona la ciudad y se une al Sabbat, donde permanece activo hasta la actualidad.
- 1499: Las relaciones entre los habitantes del bosque y los de la ciudad mejoran considerablemente.
- 1507: →Calida, la Matusalén Toreador que ha alcanzado la →Golconda hace tiempo, abandona Aix-la-Chapelle acompañada por Einhard, cronista Ventrué de Carlomagno. Acaban dejando atrás Alemania y se desplazan a Irlanda.
- 1517: Muere Gergerga, un famoso →mago de Aix-la-Chapelle.
- 1600: Ikkenai entrega el relevo a Gottfried, su compañero de clan y abandona el valle de Aix-la-Chapelle.
- 1603: Falk de Maastricht engaña a un grupo de inquisidores, destruyendo a ellos y a sus familiares.
- 1609: Ikkenai tiene noticia de la existencia de unos defensores Ventrué de Orange y les ayuda a orquestar una tregua temporal.
- 1611: Gottfried se convierte en primogénito Gangrel de Aix-la-Chapelle.
- 1620: →Notulf es reducido y apresado por repetidas violaciones de la Primera Tradición.
- 1621: Tras un período de traicionera calma, el Clan →Lasombra renueva sus ataques desde España. Ikkenai lucha contra los →Magisters y destruye algunas manadas Sabbat que inundan Flandes.
- 1629: Ikkenai Abraza en Brandenburgo a un tamborilero llamado Thomas.
- 1668: El tratado de paz de Aix-la-Chapelle pone fin a la guerra de la restitución, una tapadera para el conflicto entre los Toreador franceses y los Lasombra españoles.
- 1739: Falk de Maastricht se convierte en arconte del →Goldefroy, el Justicar Ventrué.
- 1748: Los Tremere refuerzan el segundo tratado de paz de Aix-la-Chapelle, poniendo fin a la guerra de sucesión austriaca.
- 1762: Gottfried es descubierto por un grupo de magos.
- 1792: →Villon idea una treta que incita a los ejércitos de Napoleón a conquistar Aix-la-Chapelle.

- 1800: Volker libera a Notulf.  
 1815: Napoleón es derrotado en la Batalla de Leipzig.  
 1864: Thomas rescata a Ikkenai, que permanece en letargo desde su enfrentamiento con →Louhi en el ártico, y lo lleva de regreso a Aix-la-Chapelle.  
 1869: Notulf comienza a tener sueños extraños.  
 1875: Cocceius nombra senescal a Gottfried.  
 1900: Notulf abandona Aix-la-Chapelle y se retira a los bosques que rodean la ciudad.  
 1919: Falk de Maastricht viaja a Shangai.  
 1934: Falk de Maastricht viaja a Hong Kong.  
 1941: Gottfried y Johan, su ghoul leal, son destruidos por el primer bombardeo masivo de las fuerzas aliadas.  
 1943: Las fuerzas aliadas vuelven a bombardear Aix-la-Chapelle, Ikkenai abandona la ciudad. La protección mágica del Octágono salva la ciudad de la destrucción total.  
 1944: Tsula intenta matar a los nazis y a sus aliados italianos y japoneses en una mansión a las afueras de Aix-la-Chapelle, siendo destruido por uno de los generales alemanes que resulta ser un →mago. Konstantin se convierte en el nuevo líder de la *kumpania*.  
 1945: La *kumpania* regresa a Aix-la-Chapelle, donde Konstantin inicia una especie de programa de "desnazificación" para los Vástagos de la ciudad.  
 1958: Falk de Maastricht viaja a Los Ángeles.

todo su contenido, debía permanecer soltera, si lo había transferido todo, podía casarse. Las mujeres jóvenes de la Edad Media también observaban los pétalos de rosa que flotaban en un recipiente de agua. Si los pétalos se movían hacia el borde del recipiente sólo podrían hacer fortuna marchándose de casa.

• **Ahmed, Elijah:** →Califa →Assamita destruido en 1999 por →Ur-Shulgi.

• **Ainkurt:** Espada gemela de la Espada de →Drácula, probablemente posea poderes místicos más potentes.

• **Aix-la-Chapelle (Aquisgrán):** Ciudad alemana situada en la frontera entre Bélgica y Holanda, 242.000 h., balneario, sede episcopal, monasterio fundado por Carlomagno, lugar de coronación de los reyes alemanes hasta 1531. Para saber la historia Cainita de Aix-la-Chapelle puedes consultar la línea temporal que incluimos.

• **Aix-la-Chapelle, Manifiesto de:** Declaración de principios del →*Choeur Céleste* ("Coro Celestial") emitida el 11 de noviembre de 800. En ella, el *Choeur Céleste* jura proteger a la humanidad de los seres sobrenaturales.

• **Aiysha:** Miembro de los →Jocastianos que en el epílogo del →Libro de Nod afirmaba ser su autor.

• **Ajo:** Planta originaria de la región interior asiática de Dsungaria. Perteneció a la familia de las liliáceas. El pungente aroma proviene de su savia. Probablemente debido a su olor, el ajo fue considerado en la Edad Media como un medio para mantener alejados a los →Vástagos. Bastaba dejar una trenza de ajos en el primer escalón para mantener alejadas a las brujas. En Alemania del este, se alimenta a los pollos y los perros guardianes con ajo para mantenerlos "despiertos". La misma costumbre se da en la República Checa. El origen de esta superstición quizá sea más empírico que

demoníaco. En la medicina medieval, el ajo fue utilizado como componente de rituales medievales contra la peste. En la noche de San Juan, las hojas de los ajos deben ser atadas para evitar que desaparezcan en la tierra, según la superstición. Otra leyenda afirma que aquellos que decapiten a una serpiente, coloquen su cabeza sobre un bulbo de ajos, entierren ambos y esperen hasta que la cabeza crezca de nuevo, pueden ver las *Trudes*, una especie de diablillos, durante el día de San Jorge, si esperan con la cabeza de serpiente en la mano. En ocasiones se incluye un guisante en vez del ajo. Por supuesto, todo esto (con la posible excepción de los animales) es un sin sentido. Sin embargo, el ajo representa un papel importante en algunos rituales secretos del →Clan de los Usurpadores.

• **Akoimetai:** Orden de monjes ortodoxos que sirvieron al →Dracón y a los →Obertus Tzimisce en el Imperio Romano de Oriente. Promovieron la adoración de iconos en →Constantinopla. Estas supuestas imágenes místicas de Jesús y los santos eran en realidad imágenes de las distintas formas del Dracón. Durante el primer cuarto del siglo séptimo, los Akoimetai comenzaron a transcribir y custodiar numerosos tomos de saber arcano. El movimiento iconoclasta iniciado por el →Ventrué →Antonius y el odio que los Tzimisce carpátos sentían por unos Tzimisce Obertus que veían como herejes, les llevó a humillarlos en público y torturarlos, para acabar con el asesinato y la destrucción de su monasterio. El conocimiento que los Akoimetai habían acumulado acabó depositándose en la →biblioteca de los olvidados. Los monjes mortales que sobrevivieron a la purga se llamaron a sí mismos Gesudianos como tributo al santo Cainita →Gesú. Tan sólo el nombre de Obertus ha sobrevivido hasta las noches modernas, refiriéndose en la actualidad a una familia de ghouls Tzimisce del mismo nombre.

• **Akritai:** Siempre que los →Vástagos se relacionan con mortales, existen ciertos miembros del →ganado que ven a través de la →Mascarada y nos dan caza sin descanso. ¿Acaso es diferente en Grecia? Estos hombres santos nos cazan con un método científico admirable. ¡Lo que daría por pasar una noche en su biblioteca! Se dice que sólo el Vaticano atesora mayor número de secretos.

• **Al Sidi, Faqir:** Fundador legendario de los →Laibon que según la historia de la línea de sangre, apareció en las llanuras. Practicó una versión primitiva aunque poderosa de la magia de sangre y de tierra. Tan sólo Abrazó a un chiquillo llamado Kamiri →wa ltherero, enseñándole todo lo que sabía. De esta forma se creó la línea de los Laibon. Tanto la identidad de este Matusalén como la de su →clan continúan siendo un misterio.

• **Alamut:** Este nombre inspira a la vez miedo y maravilla. Desde este lugar, también llamado →Nido de águila, el →Viejo Hombre de la Montaña, maestro de los asesinos, envía a sus ángeles de la muerte a cumplir misiones encomendadas por aquellos dispuestos a pagar su precio. En la actualidad, tras el →Tratado de Tiro, el nombre no se refiere a la fortaleza de la montaña, sino tan sólo al lugar donde residen el maestro y los antiguos del clan.

• **Al-Ashrad:** →Mago más poderoso que ha hollado el mundo. Primer mago y →Amr de los →Assamitas. Este chiquillo de →ur-Shulgi rompió la maldición →Tremere con la ayuda de su →sire y permitió a sus compañeros que llevaran a cabo la venganza que soñaron durante tanto tiempo. Temo que no puedo contar más que esto, porque afrontémoslo, queridos lectores, ¿os gustaría acercaros más de lo necesario al hombre que superó a los Tremere con una sola mano?



• **Alastor:** Cuando los →justicar recopilaron la primera versión de la →Lista Roja, nombraron a un grupo de →arcontes para que se dedicaran a perseguir a los →Anatemas. Estos individuos recibieron el nombre de Alastor. En verdad, es posible convertirse en Alastor, sin haber sido arconte. Estos sabuesos de la →Camarilla viajan en busca de los Anatemas, pero también siguen los objetivos de sus superiores y destruyen a sus enemigos. La mayoría de →príncipes envían a los Alastor de vuelta a los justicar bajo acusación de actos subversivos. Los justicar castigan públicamente a cualquiera de los que hayan sido atrapado en una ciudad mientras estaban de incógnito, en especial cuando un príncipe o uno de sus →primogénitos puede demostrar que sus actos no tenían nada que ver con la caza de un Anatema. Normalmente los justicar suelen "acceder" a la destrucción del Alastor cuando el príncipe consigue demostrar la realidad que se oculta tras su misión, aunque la mayoría de las veces las cosas no acaban aquí, ya que los justicar siempre encuentran formas de vengarse.

Los Alastor suelen estar bien entrenados y armados, en especial cuando se trata de antiguos arcontes. Los miembros de mayor edad suelen entrar dentro de esta categoría, ya que son arcontes que han servido bien a sus justicar y han sido ascendidos a Alastor. Debería destacar que estos Vástagos creen que están haciendo lo correcto cuando cazan a un Anatema, ya que consiguen que el mundo sea un lugar más seguro para la Camarilla. Los Alastor portadores de la →señal del trofeo (o la →señal de la Bestia) suelen ocultarla mediante guantes.

• **Al-Azif:** Manuscrito escrito en árabe medieval que según los rumores está en posesión de una facción →Tremere. Su uso es vital para interpretar →*El Libro de Nod*. Se cree que este manuscrito, llamado también el *Necronomicón*, fue escrito por el poeta y profeta Abd →Al-Azrad. Postula una creencia en un universo mucho mayor que el que conocemos.

• **Al-Azrad, Abd:** Poeta y profeta loco, autos del →Al-Azif, llamado *Necronomicón* en los Estados Unidos. ¿Podría tratarse del propio →Al-Ashrad?

• **Albigense:1.** También llamados →Cátaros. Seguidores de la →Senda de la Catarsis -2. Herejes ascéticos del sur de Francia. Tras varios intentos infructuosos del papa Inocencio III, fueron eliminados por la →Inquisición durante el año 1330.

• **Aleandría:** Alejandría fue erigida el año 331 a.C. por Alejandro el Grande, convirtiéndose en la capital de Egipto durante siglos. En la actualidad, su esplendor y gloria hace tiempo que desaparecieron, y con ellos gran parte de su población no muerta. Alejandría se ha convertido en una sombra de lo que fue. Los →Ventrué y →Toreador siempre fueron importantes, por lo que los miembros de más edad de estos →clanes todavía dominan la sociedad de los →Vástagos. Desde la misteriosa desaparición de →Marcellus, el príncipe Toreador, hace 50 años, las →Tradiciones son interpretadas e impuestas por los →primogénitos.

En esta ciudad tuvo lugar uno de los grandes crímenes de la historia cuando el Cristianismo, siendo religión oficial del Imperio Romano, intentó erradicar las religiones paganas. Los cristianos quemaron la gran biblioteca de Alejandría y en la conflagración fueron pasto de las llamas más de 500.000 pergaminos, tablillas y tomos. El conocimiento de siglos se convirtió en cenizas. Pero aquellos →Capadocios que tenían sus refugios en las catacumbas de Alejandría afirmaron que la biblioteca todavía existía en el subsuelo, por lo que los Vástagos capaces de penetrar en los mundos situados entre el de los vivos y el de los muertos eran capaces de aprovecharse del conocimiento almacenado. En la actualidad, los Capadocios también han pasado a la historia y han sido olvidados, por los que las catacumbas de Alejandría que no han sido descubiertas por los mortales han acabado convirtiéndose en dominio →Nosferatu.

• **Alexandria:** →Toreador de quinta generación. Alexandria llegó al Nuevo Mundo acompañando a Francisco Pizarro en 1531. Es uno de los representantes más famosos de la →Camarilla en Sudamérica. Además de ser el →Príncipe de Buenos Aires, Alexandria está al frente de casi toda la actividad de la secta en Argentina y regenta varios casinos por toda Sudamérica. Circulan dos rumores acerca de este Vástago que se ha mantenido fiel a este continente como ningún otro miembro de la Camarilla: el primero es que los eruditos Toreador creen que su verdadera identidad es la de →Callisti y Castillo, el segundo es que está relacionado con el llamado "Ludwig el Rojo", uno de los ladrones más famosos de arte.

• **Al-Faqadi, Fátima:** →Assamita de sexta generación, \*1080, #1102, chiquilla de →Thetmes. Fátima nació



en el seno de una familia almohade. Su pasión y su destreza llamaron la atención de los Assamitas. Como devota musulmana, luchó contra los cristianos en todas las →Cruzadas que tuvieron lugar tras su →Abrazo excepto en la cuarta. Con el paso del tiempo, se convirtió en uno de los mejores agentes Assamitas. Siempre ha luchado bajo las órdenes de su →clan, por lo que el resto de los →Vástagos ven en ella a una asesina. Pero en el fondo, se retuerce de dolor, un hecho que la impulsa a seguir adelante.

Según los rumores Fátima se ha rebelado contra la dirección en la que →ur-Shulgi quiere encaminar al clan, dando la espalda a la comunidad Assamita.

• **Alfonso:** →Lasombra. Chiquillo de →Narses. También conocido como el Obispo Alfonso de Venecia. A pesar de la prolongada resistencia de la →trinidad de →Constantinopla, Alfonso buscó poder en ese lugar en 1185 con el apoyo del →Inconnu. Tras la cuarta Cruzada reclamó su dominio sobre el reino latino de Constantinopla. Tras el declive del Imperio Bizantino, desapareció, pero existen testigos que afirman que ha sido llamado por su →sire. Probablemente Alfonso haya encontrado refugio en el →Sabbat.



• **Al-Rashid, Khalid:** →Nosferatu. Como mortal, fue uno de los líderes musulmanes responsable de la imagen sangrienta que todos los cruzados tenían de los musulmanes. Como miembro de los no muertos, se encuentra dividido por dos aspectos de su personalidad, uno que busca la paz en el estado místico de la →Golconda, y el otro representado por la Bestia primitiva que le aleja de su meta. En la actualidad es el →primogénito Nosferatu de Chicago. Aunque permaneció oculto durante un largo tiempo, algunos →Vástagos conocieron su existencia cuando los →Lupinos atacaron la ciudad, ya que representó un

*Mos conocimos y nos amamos durante las Cruzadas. Su cuerpo bien proporcionado y sus grandes ojos almendrados representaban el epitome de la belleza. Tras las Cruzadas tuve que regresar a Europa. Poco tiempo después, los antiguos Assamitas la enrobaron para destruirme. Tuve que somarla en el letargo. De todas formas, me ha ayudado a destruir a mi despreciable sire.*



papel importante en su defensa, matando a algunas de esas criaturas con sus propias manos.

• **Amaranto: 1.** Pequeño pinzón rojo africano. **-2.** Término que los →Vástagos aplican para el acto de beber sangre de otros →Cainitas y devorar el alma de su interior. Podría existir una relación entre el color predominante del pájaro y el de la sangre **-3.** Orquídea roja exótica que se enviaba en la antigüedad y en la Edad Media como aviso a las futuras víctimas del Amaranto (2) una semana antes del ataque.

• **Amis Noirs:** Círculo Interior Lasombra. Se cree que fue fundado en el siglo XV, como una organización paralela al Sabbat, aunque su origen oficioso se remonta al siglo VII. El nombre es francés debido a que ésta era la única lengua común a los antiguos españoles e italianos (aparte del latín). Sus miembros se hacen llamar →Lasombra verdaderos, ya que consideran que el resto del clan está compuesto por miembros dispensables. Los *Amis Noirs* se ven a sí mismos como pastores del resto de Lasombra. Está totalmente prohibido mencionar su nombre a vampiros que no pertenezcan al círculo. Los vampiros ajenos a los *Amis Noirs* suelen verlos como un apéndice del Sabbat. Este grupo se reúne una vez cada década en un banquete de sangre organizado en el refugio del →Cardenal →Monçada, banquete al que también suelen invitar a otros miembros de Sabbat, en especial →Toreador *antitribu*. Los *Amis Noirs* también se encargan de organizar la →Palla Grande y el →Festivo dello Estinto.

• **Amr:** Pl. Amria. Título que ostenta el hechicero →Assamita de mayor rango. El Amr también es miembro del →Du'at.

• **Ámsterdam:** Una de las fortalezas de la →Camarilla en Europa y una de las ciudades más bellas. Ámsterdam ha sido la cuna de nuevas ideologías, una

metrópolis que ha preservado su propio encanto. Cualquier →Vástago inteligente no debe temer pasar hambre en su interior, ya que el gran distrito del barrio rojo está repleto de prostíbulos y clubes que permiten saciar las necesidades más diversas. El →Príncipe de Ámsterdam, un →Ventruel llamado Arjan →Voorhies, tan sólo tiene un gran problema en la actualidad: los →Giovanni, esa maldita familia de mercaderes italianos, está intentando establecer su presencia en el dominio usando cualquier medio a su alcance. El lector debería hacer caso omiso de los rumores que apuntan hacia una manada Sabbat liderada por un hombre llamado →Karolus, ya que cuando la Camarilla consigue mantener una determinada zona durante un período de tiempo significativo, los lunáticos dibujan la terrible imagen del →Sabbat en cualquier muro a su alcance, incluso en un dominio tan tranquilo como Ámsterdam.

• **Anarquista:** Temo que debo exponer este controvertido asunto, aunque soy consciente de que las opiniones personales y las creencias de un erudito no deberían interponerse en el camino de la verdad. Puedo comprender la insatisfacción y la necesidad de liberarse que tienen los →chiquillos que no pueden o no quieren afrontar los viejos usos y por ende no se consideran miembros del sentir común de la →Camarilla. Por otro lado, no podemos derrocar estructuras que han demostrado su utilidad en múltiples ocasiones en los últimos quinientos años. Como mínimo, estoy satisfecho en poder decir que estas tendencias revolucionarias no se circunscriben tan sólo a mi →clan, sino que son un problema común en todos los clanes. Y no te equivoques, no todos los anarquistas son revolucionarios rebeldes ansiosos por →diabolizar a los →antiguos y echar por tierra el *status quo*. Muchos anarquistas desean librarse de las normas ajenas para ser ellos mismos.

• **Anatema:** Cada uno de los 13 →Vástagos de la →Lista Roja.

• **Anatole:** Malkavian de octava generación; \*1173, #1193, +1999. Chiquillo de Pierre l'Imbecile. Anatole también recibía el nombre del "heraldo sagrado". Siempre tuvo visiones, pero sólo tras su →Abrazo comenzaron a tener sentido. En la Edad Media, →Octavio se dirigió a él y le pidió que lo destruyera mediante el →Amaranto. Anatole así lo hizo y desde ese momento y hasta su →Muerte Definitiva estuvo realizando misiones. Acompañado por mi colega Lucita (consulta su →biografía en el Apéndice II) y por →Beckett, viajó en busca de fragmentos de →El Libro de Nod y anunciando la llegada de la →Gehena. En 1999, Anatole se suicidó en una cueva de las Adinrodacks tras traspasar toda su sabiduría.

• **Andronicus, Elias:** →Elihu.

• **Ángeles de Cain:** Término que los →Assamita *antitribu* utilizan para referirse a ellos mismos.

• **Ángeles Negros:** →Cuadrilla →Lasombra. Los Ángeles Negros propagan la →Senda de la Noche para

Los Amis Noirs, esos bastardos arrogantes. No se me habría ocurrido pensar que pudiera existir alguien más pretencioso y egocéntrico que tu Guardián... pero son la prueba evidente de que me equivocaba. Estoy impresionada. Pero también podría estar mintiendo.

¡Ese hombre era un héroe! ¡Casi un santo! Sin él no hubiéramos llegado a saber lo que nos esperaba, incluso a pesar de que sus largos discursos eran un poco aburridos...

Él santo... mmmm... Si el fatalismo fuera un signo de santidad, estaría por la borda una gran cantidad de dogmas católicos, pero... no importa. Cada uno de nosotros puede decidir por sí mismo si Anatole era un santo.

causar disensiones entre los miembros de su propio clan. →*Angellis ater*.

• **Angellis ater:** →Lasombra que se ha centrado en la oscuridad interior hasta convertirse en una patología. Por ello reciben el nombre de *Angellis ater* o →"Ángeles Negros". Nada se sabe acerca de su primer encuentro con los →Baali, pero algunos sospechan que ciertos Baali pertenecientes al linaje de →Azaneal facilitaron sus contactos con los infernales.

• **Angelo:** →Anatema de →clan y generación desconocida cazado por el clan →Tremere desde hace más de tres décadas. En algún momento de la década de los 60, este →Cainita apareció en el continente americano tras un ataque →Sabbat a la ciudad de Los Ángeles. Angelo hizo que cada observador se hiciera una serie de preguntas ante su presencia: se afirmó que estaba en un estado de →frenesí constante y que por ello era inmune al →Rötschreck. Otros afirman que era un →Tzimisce que fue capaz de incorporar diversos cuerpos de otros →Vástagos en el suyo, lo que le permitía utilizar todas las →Disciplinas conocidas. Otros especulan con una relación con los →Hermanos de Sangre. Se rumorea que algunos Tremere creen que Angelo es el siguiente paso en la evolución de los Vástagos. Se desconoce su paradero actual.



• **Angiwar:** →Nosferatu; lideró una tribu germánica antes de que las legiones romanas se internaran hacia el norte. Es probable que debido a su presencia, las tribus romanas no se extendieran más allá de los Limes. Angiwar es un personaje importante que reclamó un dominio adverso repleto de →Lupinos y sin ciudades, civilizándolo en beneficio propio. Además, fue uno de los Nosferatu que lideraron la lucha con-

tra sus hermanos, los →Nictuku. Puede que sea el único de su clan capaz de hacerles frente en edad y poder. Desapareció con la llegada del cristianismo a su territorio, por lo que muchos →Vástagos de la zona creyeron que había sido destruido. Pero unos pocos años antes del despertar de →Baba Yaga, los Nosferatu alemanes sintieron su presencia. Afirman que se dirigió hacia oriente para luchar contra la bruja de la misma forma en la que había luchado contra ella en los campos de Catalaunian en el año 451.

• **Anillo del pensamiento lúcido de Martinelli:** Fabuloso artefacto mágico que se cree que perteneció a un →antiguo del →clan →Malkavian. Según todos los indicios, Martinelli fue destruido durante la →Revolución Anarquista. Presumiblemente, el anillo dorado libera a su poseedor de todos los miedos y defectos mentales.

• **Animalismo:** La →Bestia mora en el interior de todas las criaturas, desde las ratas llenas de pulgas hasta los poderosos →antiguos de los →Vástagos. El Animalismo permite que los vampiros ejerzan un control limitado de la Bestia interior. Aquellos Vástagos que carecen de esta →Disciplina repelen a los animales salvos que hayan establecido un vínculo con ellos en vida. Algunos animales intentarán escapar de ellos, mientras que otros les atacarán.

La →Disciplina de Animalismo es conocida por los →Gangrel, los →Nosferatu, los →Tzimisce y los →Ravnos. Estos →clanes suelen utilizar animales como criados y ghouls.

• **Anotos, Karen:** Tras haber interpretado papeles medioeres en la industria de Hollywood en su vida mortal, Karen continúa con su falta de dignidad entre los →Vástagos. Karen cree en todo lo que se ha contado sobre los vampiros en los libros o en las películas. Entre otras cosas, evita el →ajo, los cursos de →agua y los →símbolos sagrados. Viste de negro y se rodea de un →rebaño de →vasos vestidos con camisas de franela y uñas oscuras que escriben poesía de tercer orden. Byron se revuelve en su tumba...

• **Antediluvianos:** Miembros de la tercera generación, forman el grupo de →Cainitas más antiguo que participa en la →Yihad.

• **Antiguo:** Cualquier →Cainita que tenga más de 300 años de existencia puede reclamar este título. Muchos Antiguos creen erróneamente que son invencibles, por lo que abandonan los caminos que siguieron como mortales y se dejan llevar por sus propias intrigas.

• **Antitribu:** Significa literalmente "anti-clan" o "enemigo del clan". Los *Antitribu* son →Vástagos que han dado la espalda a sus "clanes paternos" y se han unido al →Sabbat. Los →Lasombra *Antitribu* son una excepción, ya que han abandonado el Sabbat para llevar una vida independiente o unirse a la →Camariilla. Los *Antitribu* suelen ser tenidos en baja estima por sus clanes paternos, algo que es especialmente cierto en el caso de los Lasombra.

¿Erróneamente? Algunos jovencitos demasiado arrogantes pueden llegar a morder más de lo que pueden tragar...

*¿Cúantos años os demostado pronto? La criatura es un ejemplo de perversión infantil... Si supiera quién fue la alimán a que hizo esto, lo estamparía contra el suelo.*

Creo que "excepcional" es una descripción demasiado débil para esta mujer. Aunque he mantenido mi neutralidad en la definición tal y como se espera en una enciclopedia, debo destacar que todos los Vástagos abandonados deberían entonar alabanzas hacia Anushin-Rawan y cantar elogios por sus esfuerzos.

• **Antonescu, Nikolai:** →Tremere de sexta generación: \*1303, #1314: →Regente de →Chicago. Nikolai fue descubierto por los Tremere cuando era un niño y ha sido educado por ellos desde entonces. Según sus propias palabras, su →Abrazo llegó unos cuantos años demasiado pronto, ya que su maestro lo Abrazó tras un intento fallido de invocar a un demonio. Nikolai ha demostrado su lealtad al frente de la capilla durante siglos, por lo que en 1869 fue recompensado con su posición actual en Chicago. Sólo unos pocos saben que →Lodín le debe su principado, ya que el regente utilizó sus artes mágicas para persuadir a un número suficiente de →Vástagos para que apoyara a Lodín. El →Ventrué le debe gratitud y respeto, por lo que una de estas noches, Nikolai comenzará a solicitar favores.

• **Antonius:** También conocido como "El Galo". Este →Ventrué está entre los fundadores de la →Trinidad (1) de →Constantinopla. Debió haber sido →Abrazado varios siglos antes del nacimiento de Cristo ya que Antonius gobernó la Galia hasta la llegada de los romanos. Reconoció los ideales de su →clan en los romanos, por lo que se unió a →Camilla y con ello, al Imperio Romano. En esa época conoció a →Michael, y los dos se convirtieron en amantes. Desde el comienzo, Antonius se convirtió en la fuerza vital que se ocultaba tras los sueños de Michael, ya que su pragmatismo y su lógica le otorgaban vitalidad. Cuando el tercer hombre del trío, el →Dracón →Tzimisce, llegó a Constantinopla, la envidia se apoderó de Antonius. Debido a sus intentos desesperados por mantener la atención de Michael centrada en él, su envidia fue transformándose en odio. Las luchas entre Antonius y el Dracón son legendarias e influyeron en el devenir del Imperio Bizantino. Acabaron dando lugar a las atrocidades de los Iconoclastas, cuando Antonius se unió a ellos para aplicar sus ejemplos mortales en el mundo de los →Vástagos. Sus actos en ambos mundos fueron tan extremos que acabaron conduciéndole a su destrucción durante el siglo VIII.

• **Anushin-Rawan:** →Ventrué excepcional que puede enorgullecerse de tener una larga línea familiar que conduce hasta el propio →Veddharta. Como embajadora y pacificadora de la →Camarilla y de los Ventrué, ha demostrado su valía en numerosas ocasiones, satisfaciendo las expectativas que muchos han puesto en su noble linaje. Durante sus misiones, comprendió la importancia de crear un lugar en el que los →Vástagos pudieran reunirse para debatir ideas. Por ello, en 1950 realizó una propuesta a los Ventrué y éstos le otorgaron los recursos necesarios. Compró la isla de →Yiaros y creó un santuario en el que los Vástagos pudieran reunirse. Esta isla le reportó tanta fama como su linaje y sus habilidades como diplomática, por lo que se ha convertido en uno de los Ventrué más influyentes de las



Noches Finales. El hecho de que el →Círculo Interior haya considerado realizar sus reuniones en Yiaros y abandonar Venecia de forma definitiva ha ayudado a reforzar su prestigio.

• **Apotosis:** Término griego que designa el proceso de conseguir la divinidad o la adoración. A menudo se utiliza como referencia al plan de →Cappadocius para diabolizar al mismo Dios y convertirse en una divinidad.

• **Aprendiz:** Rango más bajo de la jerarquía interna del →clan →Tremere.

• **Aragón, María de:** Ningún otro →Vástago dominó la sociedad de la corte de los Habsburgo como la "Emperatriz de la noche". Sus pasiones estaban dedicadas a las fiestas, la etiqueta, la seducción y la intriga. Desapareció el 31 de octubre de 1917 y se unió al →Sabbat.

• **Arakur:** Fabuloso →Musalén →Ventrué que se rumorea que fundó la ciudad de Ur y se convirtió en el →sire de →Tiamat.

• **Arcanum:** Organización mundial de eruditos mortales que conocen la existencia de los →Vástagos y que continúa metiendo sus narices en nuestros asuntos. El conocimiento que poseen les convierte en miembros potencialmente peligrosos, y por ello aconsejamos a cualquier Vástago que se mantenga alejado de ellos o les obligue a retirarse (como ocurrió en 1910 cuando los →Tremere quemaron la casa capitular del Arcanum de Boston). Su casa capitular de Viena es tolerada por los Tremere debido a que han conseguido convertir en ghouls a sus miembros más influyentes, lo que les permite utilizar los inmensos archivos de la organización.

• **Arco de Marfil:** Arco mágico fabricado con madera de serbal y marfil. Sus flechas causan un terrible dolor a los →Vástagos y a los →Lupinos.

• **Arconte:** Oficial de la →Camarilla, ayuda a los →justicar actuando de acuerdo con sus deseos. Si los justicar son las manos del →Círculo Interior, los Arcontes son los dedos de estas manos. A menudo pueden hacer sentir la presencia de un justicar incluso si éste no está presente. Los Arcontes forman parte de la jerarquía de la Camarilla, pero no están tan alejados de la vida normal de los →Vástagos, por lo que son capaces de obtener la confianza de otros Vástagos que no pertenecen a ella. Este hecho les convierte en unos vigilantes ideales, por lo que sus observaciones tienen una importancia importante para sus señores.

• **Ardan de la Línea Dorada:** →Tremere de séptima generación; \*Praga 1807, #1107. Líder de la →capilla de →Ceoris. Ardan era un aprendiz de alquimia. Tras descubrir sus talentos mágicos, se unió a la Casa Tremere y fue →Abrazado en Ceoris tras descubrir las disputas que los →Tzimisce mantenían con los Brujos. Se le envió a Praga para que erigiera una capilla que suministrara a Ceoris con bienes y oro. Su trabajo fue tan admirable que lo acabaron nombrando regente de Ceoris cuando →Etrius se desplazó a →Viena. Bajo el liderazgo de Ardan, Ceoris fue expandiéndose hasta convertirse en una enorme fortaleza que fue capaz de sobrevivir al comunismo. En la actualidad, Ardan se encuentra entre los Tremere más influyentes ajenos al →Consejo de los Siete, llegándose a afirmar que tiene más conocimientos sobre las maquinaciones secretas que se desarrollan en el interior del →clan que alguno de los consejeros.

• **Arikel:** Nombre común recibido por la fundadora del →clan →Toreador

• **Arimateos:** Culto de la →Gehena, fundado el 30 d.C. Los Arimateos trazan su origen hasta las primeras noches tras la crucifixión. Cierta número de →Vástagos de Judea mostraron su interés por la historia de la resurrección de Cristo, pero muchos de ellos acabaron considerándola una quimera de la imaginación o un artefacto perdido en el tiempo. A pesar de todo, algunos mantuvieron sus esperanzas y buscaron por todas partes del mundo el grial que su fundador, José de Arimatea, se suponía que había transportado hacia el norte. Por desgracia, no eran los únicos interesados en el grial, ya que les fue arrebatado por guardianes misteriosos. Los Arimateos le atribuyen ciertos poderes, la mayoría de los cuales también están presentes en las leyendas mortales. Como la mayoría de estos Vástagos evitan crear progenie (al menos en los últimos años), han comenzado a intercambiar sus conocimientos con otros grupos menores interesados en el grial, pero cuyos orígenes provienen de la mitología celta.

Para un teólogo, sería una experiencia interesante pasar un año entre los Arimateos, ya que sus prácticas provienen de forma directa de los cristianos originales.

• **Arlequín:** →Gárgola de sexta generación. →Sire de →Ublo-Satha.

• **Armonista:** Seguidor de la →Senda de la Armonía.

• **Árpád, Nova:** →Ventrué de séptima generación. \*1020, #1050. Fue enviado a →Transilvania por los Ventrué húngaros para supervisar el sistema feudal de la zona. De día, la nobleza mortal tenía el poder, por lo que el dominio de la noche sólo florecía tras el ocaso, cuando las puertas y las ventanas se cerraban. Árpád no desarrolló este sistema, ya que imitó la brutalidad de los Szeklers. Cuando llegó a Transilvania, era un idealista. Según él, las acciones de los húngaros eran completamente lógicas. Hungría era un reino cristiano y los mortales que seguían los preceptos papales poseían una humanidad impensable para los Ventrué. La mitad occidental de la zona estaba al mismo nivel que otras naciones civilizadas, pero Transilvania era un país de bárbaros paganos y estaba empapada de maldad. Sólo la civilización sería capaz de domarla.

Árpád había sido hija de una familia noble y por ello recibió una educación exquisita que no sólo consistió en lenguaje y literatura, sino también en música y equitación. A pesar de su inteligencia, estaba destinada a ser el genio oculto tras un marido poderoso. Sin importar lo beneficiosa que tal relación hubiera llegado a ser, nunca hubiera ejercido ningún poder real. No era suficiente para ella.

El →Abrazo le abrió un sinfín de posibilidades. Estaba fascinada por la política y sus →antiguos reconocieron sus habilidades. También era una entusiasta de la historia de Hungría y de Transilvania. Debido a su condición de político, estaba convencida de que sería capaz de civilizar el país, ya que su misión como Ventrué era establecer el orden. Los mortales debían aprender su lugar en el orden de las cosas. No era un problema de arrogancia, se trataba de un derecho divino. Su ambición y su talento retórico le granjearon el respeto de sus antiguos y al poco tiempo fue escogida para prestar sus servicios en los bosques de Transilvania.

Su cruel destino fue el resultado de una conspiración →Nosferatu. Utilizaron sus poderes para hacer que Árpád quedara como una estúpida. Pero fue liberada antes de un año. Tras el año 1240, obligó a varios príncipes de la zona a apoyar los refuerzos de Siebenbürgen liderados por Bela IV. Tras ello, pidió a los →Cainitas húngaros y al Sacro Imperio Romano que trajeran príncipes sajones. En el año 1288, colaboró en la fundación de la Dieta Imperial, una asamblea de nobles transilvanos. Mientras tanto, en los reinos mortales, los señores feudales incrementaban los impuestos de los siervos rumanos, por lo que muchos de ellos emigraron a las vecinas Valaquia o Moldavia.

El año 1437, los rumanos se rebelaron contra sus señores. La Unión de las Tres Naciones respondió a este acto reconociendo tan sólo a los magiares, los alemanes y los szeklers como razas privilegiadas. Siete príncipes sajones lucharon por el poder. Esto acabó haciendo que Árpád

*¿Ladrillo o acero, Bindusara? sólo lo pregunto...*

*Querido amigo, estoy sorprendido que hayas vuelto a caer en ese pequeño error de traducción... en especial tú, ya que es francés antiguo... Ya sabes, no se trata del "le san gral", "el santo grial", sino "le sang real", "la sangre real"... en cierta forma, la vitae de Cristo.*

*En pocas palabras, fue una  
renguena para el Clan de los  
Reyes Dunto.*

apoyara la opresión en Hungría durante dos siglos. Su pista desaparece tras el siglo XV, pero es casi seguro que fue destruida hace poco tiempo.

- **Árpád Ventrué:** Cuadrilla que apoyaba la noble dinastía magiar de los Árpads y cuyos miembros provenían de esta familia, en especial Zombar y Geza Árpád, hijos de →Bulscu. La dinastía provino originalmente del sur de Rusia y se extinguió en el siglo XV con la desaparición de Nova →Árpád.

- **Arpia de Hierro:** Apelativo para referirse a →Baba Yaga.

- **Arpiás:** Estos →Vástagos se sienten orgullosos de ser los pilares sociales del →Eliseo. Su comercio se basa en rumores y susurros. Usando las palabras adecuadas (o erróneas) con el →príncipe pueden asegurar o arruinar la posición de cualquier →Cainita de la ciudad. Este papel no suele concederse de forma oficial, ya que a lo largo del tiempo, aquellos que poseen las habilidades necesarias logran la posición de Arpiás. La mayoría de ellas no se dejan impresionar por las bravatas y muestran un conocimiento impresionante de la naturaleza vampírica. Aquellos que se cruzan con ellas poseen un lugar garantizado en los peldaños más bajos de la escalera social en los años venideros.

- **Ar-Rahman, Abd:** →Malkavian de cuarta generación; \* 750 a.C. aprox; →sire de →Jacob/→ Esau.

- **Arzobispo:** Cainita que reclama el dominio exclusivo sobre una ciudad →Sabbat. No todas las ciudades Sabbat poseen arzobispos, ya que algunas cuentan con obispos o concilios de obispos.

- **Asabiyya:** Nombre que recibe la tradición →Assamita que promulga la lealtad absoluta entre ellos y al →clan, un comportamiento que todo miembro debería recordar.

- **Asedio:** Estrategia →Sabbat para conquistar una ciudad o →dominio de la Camarilla. Normalmente, los miembros del Sabbat se infiltran en las ciudades circundantes evitando llamar la atención. Acto seguido aíslan el objetivo ocupando las rutas de suministro (de armas, dinero y comunicaciones). En ese momento, el asedio comienza y atacan la ciudad desde la periferia hacia el interior. A menudo existe una resistencia organizada, por lo que la ciudad debe conquistarse calle por calle. El asedio requiere un gran número de recursos, tanto de →Vástagos como de armas.

- **Asesino de sabandijas:** →Ravnos. Esta figura apareció en escena en 1984 en Tucson y desde entonces ha dibujado un rastro de destrucción por el sudoeste de los Estados Unidos. Su arma más peligrosa es su dominio de las ilusiones, ya que muchos →Cainitas hallaron su →Muerte Definitiva cuando intentaban detenerlo. Sólo él conoce su misión, aunque no parece perseguir unos objetivos determinados. Lo único cierto que podemos afirmar sobre sus actividades es que sus principales blancos son →Setitas o Cainitas del →Sabbat. Aparte de meras especulaciones, no se

sabe nada cierto sobre él, aunque probablemente fue destruido durante la →Semana de las Pesadillas.

- **Asesinos:** Apodo de los →Assamitas.

- **Ashton, Lord:** →Gangrel de generación desconocida autor de una "guía para los jóvenes Gangrel". Continúa siendo un misterio como un →clan que no está demasiado interesado en la educación de sus →neonatos pudo encargarse ese libro.

- **Ashur: 1.** Del antiguo asirio Assur, deidad principal de los asirios, un pueblo guerrero que nació de la unión de los habitantes originales no sumerios y los inmigrantes semíticos y que se asentó en el Tigris superior y en el Gran Zab alrededor del 2500 a.C. Esta tierra y su capital fue llamada Asur en su honor. **-2.** Casi ningún otro no muerto forma parte de tantas leyendas y mitos como este famoso Antediluviano. Los →Nodistas y otros eruditos de todos los tiempos no pueden determinar su identidad, ya que se rumorea que Ashur fue el fundador de la línea de sangre infernal de los →Baali. La teoría que puedo defender afirma que Ashur era →Cappadocius, el fundador de los Capadocios, ya que los miembros más antiguos del →clan llamaban a su padre por este nombre.

El rumor de que Ashur tenía un tercer ojo y por ello se le asocia con →Saulot, el fundador de los extintos →Salubri, es un mito inventado por miembros de los Usurpadores para convencer a los desgraciados de su cruzada contra los "devoradores de almas". Cualquiera que esté familiarizado con nuestra historia reciente conoce la relación entre los Salubri y los Baali. Resulta ridículo interpretarlo como si los Salubri tuvieran algo que ocultar en todo este asunto.

- **Assamitas:** Los Assamitas provienen de los desiertos orientales y traen un miasma de terror. Se les conoce como un →clan de fanáticos que aceptan contratos de asesinato de otros →Cainitas que son pagados en sangre.

Los Assamitas suelen mantenerse alejados de los asuntos del resto de las →sectas. Algunos los encuentran útiles para llevar a cabo cazas de sangre, destruir chiquillos no deseados e infiltrarse en los núcleos de poder del enemigo, pero no suelen aliarse con otros →Cainitas, ya que los ven como seres inferiores. A diferencia de los miembros de otros clanes, los Assamitas afirman que su fundador no perteneció a la tercera generación. Creen que fue un miembro de la segunda generación, lo que hace que el resto de Cainitas sean copias descoloridas de ellos.

En las noches anteriores a la creación de la →Camarilla y del →Sabbat, los Assamitas solían practicar la diablerie, ya que les acercaba al "Único", como llaman a su fundador. Pero con la llegada de la →Reuelta Anarquista y la fundación de ambas sectas, muchos →antiguos se preocuparon por los caníbales Assamitas que infectaban sus filas. Por este motivo, la Camarilla pidió a los →Tremere que maldijeran la →sangre de estos vampiros, subyugando al clan y

evitando que pudiera beber la →vite de otros Cainitas. Los Assamitas no pudieron oponerse a la Camarilla y aceptaron esta humillación. Aquellos que no aceptaron la maldición Tremere se unieron al Sabbat.

En 1999 se produjeron cambios en el interior del clan. El mayor de ellos fue el hecho de que el clan se libró de la maldición Tremere. Libres de las cadenas que les habían impedido diabolizar, el clan se sumió en un remolino asesino y canibal. Los Assamitas se dedicaron a destruir a otros →Vástagos sin que hubiera un contrato de por medio.

En la actualidad se muestran más agresivos. Antaño no aceptaban un segundo contrato por una víctima que se había deshecho de uno de ellos, pero ahora se dedican a darle caza con un celo incomparable. Además, los Assamitas han dejado de honrar la tradición del diezmo para el →sire. La →Gehehā ha comenzado y no hay lugar para los que se toman las cosas con parsimonia.

No está claro lo que buscan los Assamitas. Han dado grandes pasos tanto en combate como políticamente en ciudades donde los Vástagos se han vuelto cómodos y complacientes y los espías de los clanes se han desenmascarado. Su posición en la India y en Oriente Medio es mucho más fuerte que la que muchos Cainitas suponían. Antaño los veían como unas herramientas honorables (o impotentes), pero ahora les temen.

Los Assamitas visten de forma práctica, la mayoría de ellos poseen rasgos típicos de los habitantes de Oriente Medio (piel oscura, nariz aquilina y ojos y pelo negro), pero en los últimos tiempos se han incorporado occidentales al clan, aunque son una minoría. Es difícil decir algo genérico sobre su apariencia, ya que se les escoge por sus habilidades, no por su aspecto. A diferencia del resto de los Cainitas, no empalidecen con la edad, sino que su piel adquiere una tonalidad más oscura. Los Assamitas de mayor edad son negros como el ébano.

Los antiguos del clan residen en →Alamut. Los →neonatos que cumplen misiones en Europa o en Estados Unidos escogen diferentes lugares como refugios. La mayoría de los miembros de clan estuvieron involucrados en asesinatos o en actividades terroristas en vida, algo que no es cierto en el caso de sus →visires. Las →Disciplinas del clan son Celeridad, Extinción y Ofuscación.

Una vez que se han liberado de la maldición Tremere, los Assamitas han redescubierto su predilección por la vite de otros Cainitas. Tras verse obligados a recurrir a pociones alquímicas de sangre durante tanto tiempo, los miembros de este clan se vuelven adictos a la sangre de otros Vástagos con facilidad.

Los Assamitas poseen una jerarquía propia. En la cima se encuentra el →Viejo Hombre de la Montaña que reside en el Nido del Águila. Desde allí, los antiguos coordinan las actividades de los miembros del clan, aunque en la actualidad envían a un número mayor de Assamitas con la misión de destruir Cainitas, con o sin

contrato. Muchos de los "términos contractuales" del clan, como la prohibición de cazar enemigos que han destruido a uno de ellos, han desaparecido. Desde fuera, parece como si los Assamitas estuvieran fuera de sí.

Los visires del clan se especializan en el estudio de la →Taumaturgia y de la magia de Oriente Medio. No suelen abandonar Alamut y nunca toman parte en los asesinatos. Suelen expandir su conocimiento de la magia de sangre. Por ello adoptan Taumaturgia en vez de Celeridad como Disciplina de clan. Los Assamitas *antitribu* del Sabbat son casi como sus contrapartidas y se llevan bien con ellos.

• **Astor:** Sociedad secreta →Tremere. Supuestamente fue fundada por el →Círculo Interior, se afirma que es la responsable de dar caza a los traidores y espías que moran en el interior del →clan. Poseen el derecho de convocar "consejos Astor" secretos donde realizan juicios sin restricciones y ejecutan a los culpables. Los Astor reclutan a sus miembros de las filas Tremere y escogen sólo a los que son capaces de afrontar una carga tan pesada.

• **Atadura de Sangre:** Término moderno para el →*Vinculum*, no suele utilizarse. →*Auctoritas Ritae Vinculum*.

• **Attucks, Crispus:** →Brujah de décima generación; \*1733 como esclavo, †1770. Padre africano, madre india. Su familia era leal a su amo, aunque Crispus no estaba conforme con ser una propiedad ajena y luchó por su libertad. Los derechos adquiridos por su familia le permitieron escapar y convertirse en un marinero llamado Michael Johnson. Pero a pesar de ello, Crispus obtuvo su fama en tierra. Mientras que estaba en Bostón, se convirtió en la voz de la libertad americana.



Por supuesto, todo esto carece de sentido. No puedo entender como alguien no ha comprendido que hay exactamente tres miembros de la segunda generación, ni más ni menos, y que sus nombres eran... pero, ¿para qué preocuparme? Habitantes del desierto cabezotas.

Durante la represión de la Ley Postal Inglesa, Crispus lideró una turba contra un grupo de soldados británicos que acabaron disparándole en un encuentro conocido como la Masacre de Boston. Marguerite →Foccart, un testigo del suceso, supo que Crispus agonizaba y consideró que sería una pérdida terrible que un defensor de la libertad muriera cuando los rebeldes más lo necesitaban, por lo que decidió →Abrazarlo.

Crispus acabó aceptando su destino. Al poco tiempo había desaparecido de la memoria de los testigos de la masacre, lo que le permitió participar en varias emboscadas contra los casacas rojas. Sus actividades nocturnas, y en especial el liderazgo de una fuerza militar de esclavos liberados, le convirtió en el Brujah con una mayor intervención en la guerra. Por este motivo, como muchos otros Brujah, decidió quedarse en América. Creó una vía de tren subterránea para conducir a los esclavos hacia la libertad. Al igual que muchos otros →anarquistas, luchó contra los terratenientes →Ventrué y →Toreador. Tras la Guerra Civil Americana luchó por los derechos civiles y contra el →Sabbat en la costa sudeste. Cuando la rebelión anarquista estalló en la Costa Oeste durante la primera mitad del siglo XX, Crispus se dirigió hacia Los Ángeles para unirse a la causa.

• **Auctoritas Rite:** Trece rituales que los →Vástagos del →Sabbat practican y que son obedecidos de forma similar a los 10 Mandamientos.

• **Augustín:** →Nosferatu de octava generación; \*1400, #1449. Chiquillo de →Rabbat. Caballero lancero del siglo XV. Fue herido en Graz en 1416 y más tarde se convirtió en el tamborilero del regimiento. Representa a su clan en el consejo secreto de Viena. Protegido por el →Titiritero.

• **Auspex:** Esta →Disciplina otorga unos poderes increíbles a los sentidos del →Vástago. Por supuesto que representa una ventaja para el →Cainita el ver, escuchar, etc. mejor que el resto. Pero también es más susceptible a la belleza, el ruido o los olores hediondos. Los →Malkavian, los →Tzimisce y los →Toreador se encuentran entre los practicantes más conocidos de este arte.

• **Autarkis:** →Vástago que se niega a formar parte de la sociedad →Cainita y a reconocer el →dominio de un →príncipe.

• **Azaneal:** →Baali. El maestro de →Chorazin intentó unificar la línea de sangre Baali bajo su liderazgo durante la Edad Oscura. No fue ni el primero ni el último que siguió el ejemplo de →Shaitan. Pero a diferencia de los desgraciados que hallaron la Muerte Definitiva en sus esfuerzos, nunca se volvió a escu-

char nada sobre él. A veces emergen rumores que hablan de su existencia. Si en la actualidad se encuentra en Chorazin, estaría cerca de su meta de liderar la línea de sangre.

• **Azazel: 1.** Del hebreo *Asazel*: según el Libro Etiope de Enoch, uno de los apócrifos bíblicos. Azazel es uno de los decarcas de los 200 arcángeles caídos. Azazel "enseñó a los hombres a fabricar cuchillos, armas, escudos y armaduras, comunicándoles los secretos de la metalurgia y cómo trabajar con ella y fabricar brazaletes y joyería, el uso de la sombra de ojos y del embellecimiento de las pestañas, las joyas más preciosas y los tintes más diversos. Así, extendió la herejía, ya que fornicaron, se dispersaron y extendieron la corrupción". Su castigo por violar la ley divina queda descrito de la siguiente forma: "El Señor habló con Rafael: Ata las manos y los pies de Azazel, excava una fosa en el desierto de Dudael y arrojalo allí. Coloca piedras afiladas bajo él y rodealo de oscuridad. Morará allí por toda la eternidad y cubrirá su rostro con oscuridad, ya que no verá la luz. Pero en el Día del Juicio, caerá en un foso ardiente... Las enseñanzas de Azazel han corrompido toda la tierra y por ello recibirá su castigo por todos los pecados cometidos en ella". **2.** Término utilizado en algunas fuentes árabes y arameas para referirse a Caín. **3.** Uno de los →Nictuku que azotó Oriente Medio durante cierto tiempo. El Rey Salomón se enfrentó a él y fue capaz de desterrarlo. Si esto es cierto, puede que Azazel se encuentre en letargo en una prisión o en un cementerio en algún lugar del desierto entre Israel y Egipto.

• **Azif:** →Brujah de cuarta generación; \*en →Alejandría el 261 a.C., #230 a.C. en su ciudad natal. →Sire desconocido. Antes de su →Abrazo, Azif era un mercader de especias e incienso en Alejandría. Cometió →Amaranto sobre su sire y huyó, por lo que tuvo que enfrentarse a una pobreza extrema. Más tarde, obtuvo el control de la compañía familiar mediante agentes y dominó a sus familiares para reconstruir su fortuna. Azif llegó a →Jerusalén durante el año 1120 para derrocar el Estado de los Cruzados y entregar la ciudad a los gobernadores musulmanes. A finales del s. XII, volvió a Alejandría sin conseguir su objetivo. Todavía reside en ella.

• **Azote:** Conforme las Últimas Noches se vuelven más violentas y las ciudades reciben a →Vástagos desconocidos, algunos →príncipes han restablecido este viejo cargo. El azote se encarga de patrullar las fronteras del →dominio, localizando a los recién llegados que no se han presentado y destruyéndolos. También suele encargarse de los vampiros de sangre débil.

*¿Todavía no se han publicado esos teatos y verdades? Las sociedades secretas pedirán mi cabeza por esto...*

*Otra vez el Nictuku... Amigos... Pensé que estábamos aplicando el método científico, no la mitología...*



• **Baal: 1.** Baal o la forma femenina Baalat es un término proveniente de Mesopotamia que se aplicaba al señor de una ciudad fenicia. **-2.** El culto de Baal provino de Fenicia y se extendió hasta el Imperio Romano a través de Siria y Grecia para desde allí saltar al resto del globo. En Fenicia, la principal deidad es Baal-Hammon (→Moloch), dios al que se le hicieron sacrificios humanos en →Cartago.

• **Baali:** Ninguna otra →línea de sangre es tan despreciada como la de los Baali, y no sin motivo. Los →Cainitas pertenecientes a esta línea han perdido sus almas inmortales al realizar pactos con demonios indescriptibles. Para aquellos de vosotros que no creáis en el concepto del alma y penséis que los demonios son una mera invención, ¡os aviso! Los Baali son una verdadera amenaza para nosotros. Son tan retorcidos como los →Setitas. Sus poderes les permiten descubrir las →debilidades ajenas y usarlas para conseguir sus objetivos. Son inmunes a las llamas y pueden usarlas contra sus enemigos sin sufrir ninguna consecuencia. Las atrocidades que cometen en nombre de sus amos están más allá de cualquier descripción. A pesar de los numerosos intentos por eliminarla, esta línea de sangre ha estado entre nosotros desde la →Primera Ciudad. Ninguna otra línea de sangre tiene un inicio tan oscuro como la de los Baali. Desearía poder describir dos de los orígenes más aceptados. El primero asume que todo comenzó con un culto mortal que hacía sacrificios a los poderes más oscuros de la tierra. Para satisfacer a estos dioses eran capaces de cometer toda clase de atrocidades, entre ellos y con cualquier otro pueblo. Esta situación continuó hasta que un →Vástago llamado →Ashur les infligió un castigo similar al que habían sufrido sus víctimas. Acto seguido colocó a todos los seguidores en una fosa y dejó caer (por motivos desconocidos para mí) algunas gotas de →vite en su interior. Al cabo de poco tiempo, tres Cainitas emergieron por la boca del pozo, eran los tres primeros Baali. Los nombres de dos de ellos eran →Nergal y Moloch. Nada se sabe sobre el tercero. El individuo más famoso de la línea de sangre también forma parte de otro mito de creación. Según él, →Shaitán fue →Abrazado durante

la época de la Primera Ciudad. Se vuelve a suponer que su →sire fue Ashur. Shaitán había sido un mortal extraordinariamente hermoso, pero entre los hijos de Caín, siempre estaba un paso por detrás de su sire y de aquellos que llegaron antes que él. Por este motivo, la envidia comenzó a crecer en su interior. No podía soportar estar por detrás de otros, por lo que pidió ayuda a la oscuridad. He oído muchas historias sobre su caída, y en la página siguiente encontrareis una versión de las →Guarded Rubrics. Más tarde, Shaitán afirmó ser el Cainita que convirtió a los otros tres en Baali. De cualquier modo, se nombró a sí mismo fundador de esta línea de sangre. Los últimos escarceos sangrientos que unieron al resto de los clanes contra este grupo de Cainitas infernales tuvo lugar hace 3500 años. Los Baali supervivientes esperaron el momento propicio para regresar. A finales de la Edad Oscura, la línea de sangre volvió a aparecer, ya que la mayoría de Vástagos había olvidado sus actos y nadie se preocupó en detener sus asaltos, aunque la Inquisición dio buena cuenta de ellos. En la actualidad, han pasado varios siglos desde que los Baali se ocultaron en las sombras, pero en el ocaso de las Últimas Noches vamos a ser testigos tanto de lo que los sirvientes de la oscuridad pueden hacer en estos tiempos modernos como de los horrores que pueden conjurar mientras el resto espera el fin del mundo.

• **Baba Yaga:** Cuando se susurraba el nombre de la Bruja de Hierro, incluso los antiguos más poderosos temblaban de miedo. Esta →Matusalén está rodeada de numerosas historias de terror, leyendas y cuentos de hadas, siendo considerada por los →Nosferatu como una de los →Nictuku. Desde el amanecer del tiempo mantuvo Rusia bajo su puño de acero, siendo



## LA PRIMERA GUERRA

En la gran guerra que hizo trizas la Primera Ciudad y destruyó la segunda generación, Shaitán fue uno de los vampiros más iracundos de su generación. Reunió a todos los miembros descontentos del resto de los clanes bajo su bandera y asedió el Templo de Caín en el corazón de Enoch. Maldiciendo todos los dioses que adoraba, utilizó los poderes de la oscuridad para adquirir la fuerza necesaria para abalanzarse contra el propio Caín. La batalla destruyó el templo, destrozando antiguas construcciones y sembrando las ruinas con fuegos infernales. Pero a pesar de ello, Shaitán no pudo alzarse con la victoria, ya que el poder de Caín era tal que ni el Infierno podía enfrentarse a él.

El poder de Shaitán fue derrotado, pero Caín era incapaz de matar a su hijo descarriado. En lugar de ello, admiró la belleza de su chiquillo y habló, "Pareces hermoso, como las pulseras doradas que llevo en mis muñecas, como el bancal de árboles perfumados de mi jardín, como el cuerpo de mi amada mujer. Pero eres malvado en tu interior, como la sangre envenenada por la enfermedad, como el vino que se ha convertido en vinagre, como una espada rota en el campo de batalla. No puedo destruirte, ya que es mi sangre contaminada la que te ha impulsado a este comportamiento, pero no puedo permitir que holles la Tierra con tu apariencia, con tus largas pestañas, tu cabello dorado y tus azules ojos. Por ello, te concedo la vida, pero te arrebató la belleza".

Caín alzó su mano y golpeó a Shaitán, y su pelo cayó, sus ojos se desplazaron de sus órbitas y su piel se recubrió de pústulas. Caín volvió a alzar su mano, golpeándole una segunda vez y sus huesos se quebraron y no pudo volver a mantenerse erecto. Caín volvió a alzar su mano y le golpeó una tercera vez, despojándole de todo su poder. En ese momento, Caín se alejó de su chiquillo, renunciando a él hasta que la Gehena revele todos los secretos.

La partida de guerra formada por miembros del resto de los clanes se reunió a su alrededor, lo alzaron y se lo llevaron del lugar, sabiendo que los sueños de rebelión habían llegado a su fin y se habían convertido en descastados. Lo llevaron hasta la espesura y se prepararon para morir, ya que sus espíritus estaban despedazados.

## LA CAÍDA

Pero el gran Caín había cometido un error, ya que permitió que Shaitán conservara su hermosa voz. En la espesura, Shaitán pidió ayuda en primer lugar a sus compañeros y después a la oscuridad que le había ayudado con anterioridad. La oscuridad respondió, y acompañados por el ruido de un remolino, Shaitán y sus compañeros fueron transmutados para siempre. Los oscuros contemplaron el estado de su chiquillo y lloraron lágrimas amargas, y donde caían esas lágrimas la carne cambiaba de aspecto. Concedieron a Shaitán y a sus seguidores la facultad de crear un veneno tan poderoso como el de las cobras, garras tan afiladas como las del león de las montañas, cuernos y colmillos tan resistentes como los del lagarto pétreo, una armadura como la del escorpión y los alzaron sobre la tierra.

"Os hemos levantado cuando estabais caídos", susurraron con sus gélidas voces. "Hemos reparado tus huesos astillados, alisado tu piel y abierto tus ojos a la oscuridad, ya que te amamos en mayor medida que otros. Adóranos, ámanos a cambio, y te otorgaremos el dominio sobre todo esto". Y todos los reinos del mundo se extendieron a los pies de Shaitán y sus seguidores formando un tapiz. Y Shaitán miró la tierra con otros ojos, percibiendo su belleza, y como una estrella caída cruzó el umbral del abismo.

Los siglos pasaron y la Yihad rugió sobre el mundo antiguo. Shaitán hacía planes contra la generación de su padre y extendía su poder. Fue adorado en muchos lugares y por muchos nombres. En Grecia fue el esposo de Hécate y lamió sangre vertida sobre el suelo; en Ur, los bebés eran lanzados a las llamas en su nombre; en Babilonia, los astrólogos le hacían sacrificios en las noches de luna nueva; y también era conocido en un lugar tan alejado como Hibernia, donde la sangre se vertía en su nombre. El culto de Shaitán invocaba demonios y dedicaba lugares a los poderes infernales, por lo que su poder va creciendo hasta el momento en que abra las puertas de Infierno y entregue el mundo a sus maestros.

tan antigua como la tierra que reclama como dominio. Tanto el momento como el lugar de su →Abrazo por →Absimiliard se pierden en las nieblas del tiempo. Hasta la Edad Oscura, gobernó un gran territorio como tirano, y fue sólo gracias a los actos de la →Ravnos Durga →Syn que esta influencia pudo romperse. Tras este suceso pasó un largo período de tiempo en letar-

go, y en 1990, el mundo moderno supo que su poder no se había deteriorado por el sueño. En tan sólo unas pocas semanas desaparecieron todos los →Vástagos de la Unión Soviética, perdiéndose todo contacto con ellos. Pero lo que resultó más terrorífico fue el hecho de que casi nadie consiguió introducirse en el imperio de la Bruja, y aquellos que lo lograron no volvieron

para contarlos. Cuando digo "casi nadie", no me estoy refiriendo a las →Valquirias, que son una excepción a la regla. Si no hubieran tenido éxito en lo que todo el mundo fracasaba, no hubiéramos sabido que la Bruja volvía a estar despierta y que ejercía su influencia sobre lo que pensábamos que era una Unión Soviética infectada de Brujah, mediante demonios, →Cainitas, →Lupinos y otras criaturas sobrenaturales. Estas noticias sembraron el terror en todos los Vástagos, llegando a afirmarse mediante susurros que estábamos ante el retorno de la Arpia profetizado por *El* →*Libro de Nod*. La propia Baba Yaga parecía intocable, ya que nadie podía penetrar a través de sus barreras taumágicas debido a que su magia de sangre superaba la de los →Tremere más poderosos, por lo que sus demonios vagaban por la tierra destruyendo a cualquiera que se les opusiera. Pero según parece, el terror parece haber llegado a un súbito final. Todo está en calma en Rusia y se rumorea que la Bruja de Hierro ha sido destruida. Si eso es cierto, estoy ansioso por saber qué monstruo asomará su cabeza para reemplazarla.

• **Babenberg, Konrad von:** →Ventrué de sexta generación; \*1119, #1144. →Chiquillo de →Valerianus. Representa al →Clan de los Reyes en el consejo del →dominio de →Viena y es reconocido como el →antiguo más poderoso de su clan de toda Austria. En secreto, odia a los Tremere, por lo que trama su venganza.

• **Bahari:** Singular Baham. Expresión usada por los →vampiros que reverencian a →Lilith, la →Madre Oscura para designarse a ellos mismos. Los Bahari ven a Lilith como el personaje más poderoso del drama primigenio; superando a →Adán, →Caín e incluso a su propio Creador, a los que muestra como unos traidores. Los Bahari consideran la →Gehena como una transición hacia un nuevo mundo creado por Lilith, una posibilidad de renunciar a sus ataduras de sangre hacia Caín y "renacer" al servicio de Lilith. Como ocurre con los miembros del →Culto Crepuscular, algunos Bahari buscan la →"última hija de Eva". Debido a sus creencias religiosas, los miembros de este culto suelen pertenecer al →Sabbat aunque los →Nodistas de la secta suelen considerarlos herejes, infernalistas o algo peor.

• **Bakos, Vampiresa Harriet:** →Dhampir, hija de un →Roma y un →Ravnos, líder actual de los →Heraldos de la Estrella Roja.

• **Baladín:** Antiguo →Tremere ambicioso. No sabemos demasiado de él. La capilla de Winchester le envió el año 1795 para reemplazar a Madeline →Coventry en Nueva Inglaterra, pero acabó conquistando la ciudad y proclamándose Príncipe de Boston. El año 1825, Baladín fue encontrado destruido en su capilla. A pesar de los distintos rumores, este comportamiento no fue culpa de Madeline Coventry. Su asesino fue su sucesor como príncipe, Quentin →King III.

• **Balthazar:** →Ventrué. Poco se sabe sobre este chiquillo de →Veddharta. Llegó de la India el año

1425 a.C. para unirse con otro →Matusalén y luchar contra →Shaitán en Creta. Acto seguido desapareció en Mesopotamia. Entre su progenie podemos destacar a honorables Ventrué como →Ea Adapa y →Anushin-Rawan.

• **Banca:** Término especialmente repugnante que designa una horrible costumbre en la que caen algunos →Vástagos jóvenes: robar sangre de las instituciones que los mortales llaman bancos de sangre. Obviamente, el término fue tomado del vocabulario mortal de los servicios financieros, una ofensa imperdonable e indigna del buen gusto.

• **Banes, Camilla:** →Malkavian de sexta generación; \*1029, #1068. Uno de los fundadores de la →Camarilla. Camilla es una mujer extraordinariamente alta con mejillas sonrosadas y ojos soñadores. Se rumorea que es capaz de ver ciertos momentos del futuro. Este Vástago probablemente sufre de esquizofrenia, ya que su estado de ánimo alterna entre una actitud caritativa y una crueldad inusitada. A menudo hace observaciones que resultan ininteligibles para los extraños.

• **Banquete de Sangre:** Uno de los →*auctoritas ritae* más importantes del →Sabbat. Suele reunir a la mayor parte de la secta, constituyendo un rito por sí mismo en algunas ciudades. Sirve tanto para alimentar a los →Cainitas como para demostrar la posición de la secta como predador supremo. Todo Banquete de Sangre comienza la noche anterior a la reunión con la caza de los →vasos. Estas presas capturadas son ofrecidas al Cainita de mayor rango. Como muestra ritual de agradecimiento a la comunidad, cada cazador es besado en la frente. La preparación de los vasos para la noche siguiente consiste en atarlos de pies y manos y colgarlos a una altura adecuada mediante los dispositivos apropiados. Al comenzar el Banquete de Sangre, el oficiante de mayor rango realiza la bendición ritual en el que la →sangre de los vasos se dedica al Sabbat. De esta forma, la →vite sufre una transmutación mística que refuerza sus poderes. Este efecto dura hasta la tercera noche tras la bendición. Tras finalizar el ritual, el oficiante posee la primera elección para beber de unos de los vasos. Tras este acto, todos los Cainitas presentes pueden beber de los vasos tanto como deseen y en cualquier forma posible. A veces se incurrir en excesos orgiásticos, aunque suelen ser controlados por los dignatarios debido a que acostumbran a llamar la atención de forma innecesaria.

• **Barbarossa:** →Ventrué de sexta generación, antiguo →Príncipe de →Frankfurt am Main.

• **Barón Samedi: 1.** Deidad del vudú caribeño, señor de todos los inframundos, rey de los cementerios y recolector de todas las cruces. — **2.** Líder misterioso y fundador de la línea de sangre →Samedi.

• **Barriobajero:** Término que los →Vástagos jóvenes utilizan para definir a los que se alimentan en la →Zona; posee el mismo significado que →*papillon* y gentil.

*O, Albertus, ¿qué hay de malo en la "banca"? ¿Deberías aprender a pensar más en el contenido y menos en la forma, mi estimado erudito.*

*No encontré con Babenberg en una de mis visitas a Viena... Su inglés posee un fuerte acento alemán. ¿Qué puedo pensar de un hombre ambicioso incapaz de dominar el idioma más importante del mundo moderno?*

*La sudera de Mrs. Bauer está fuera de toda duda, de momento ha empalado a 111 víctimas con sus propias manos, 11 de las cuales eran Vástagos...*

*Siempre pensé que Beckett era un Minemósine como mi querido colega Aristotle... Bien si lo dices tú, de Laurent, te creeremos*

• **Bauer, Ingrid:** Gran Inquisidora de la →Inquisición. Sucesora de Monsignore Amelio →Carpaccio. Personaje controvertido. Su elección le costó grandes recursos a la →Sociedad de Leopoldo. Su primer acto oficial consistió en levantar la prohibición de 212 métodos de tortura que habían sido vetados con anterioridad, entre los que se encontraban la tortura con fuego y la que tenía que ver con plomo líquido. Antigua responsable inquisitorial de Austria. Apodo: "Dama de Hierro", es la responsable del uso de napalm en los ataques contra algunos refugios.

• **Bauren, Josef von:** →Nosferatu. Representante del →Clan de los Ocultos entre los →fundadores de la →Camarilla. Es un →Vástago tranquilo que escoge sus palabras con cuidado. La →cuadrilla debe agradecer sus dotes de mediador, ya que en caso contrario la unión se hubiera roto hace siglos.

• **Beckett:** Existe cierta aura de misterio en torno al →vampiro conocido como Beckett, un →Gangrel de séptima generación. Beckett afirma ser uno de mis chiquillos, aseveración que debo rechazar como falsa a pesar de nuestras relaciones. Este visionario está a la altura de cualquier →Malkavian. Se desconoce tanto el momento de su →Abrazo como su →sire. Nuestra relación es la normal entre un mentor y su protegido.

De cualquier forma, este Vástago llega a superar tanto a →Anatole como a Lucita (consulta su biografía en el Apéndice II) en su fiebre por recuperar documentos históricos sobre el "estado de los Vástagos". Recientemente, Beckett ha creado cierto malestar entre la sociedad vampírica cuando afirmó que →*El Libro de Nod* no podía interpretarse de forma literal, ya que constituía una alegoría.

Este vampiro, que parece estar siempre de viaje, no suele quedarse demasiado tiempo en un mismo lugar, ya que sufre de ansia viajera provocada por su



sed de conocimiento. Beckett siente una gran pasión por desvelar los secretos de la historia →Cainita y ha demostrado ser capaz de hacer cualquier cosa por hallar las respuestas adecuadas.

• **Belisar:** →Ventrué. Fue el mayor general bajo el emperador bizantino Justiniano. Belisar fue →Abrazado por →Antonius un año después de la muerte del emperador. Su genio militar ayudó a mantener en pie al imperio varios años después de su "muerte", pero no pudo evitar la destrucción de →Constantinopla. De todas formas, Belisar fue uno de los pocos supervivientes. Tras la caída de la ciudad, se dirigió hacia oriente y desapareció, aunque los rumores apuntan a que se unió al →Inconnu.

• **Bell, Theo:** →Brujah de novena generación; \*1825, †1857. →Arconte del →clan →Brujah. Theo Bell se encuentra entre los →Vástagos que forman la primera línea de defensa de la →Camarilla en tiempos de crisis y se ha ganado la reputación de inmisericorde y cruel. Irónicamente, este demonio de la venganza, el primer carcelero de la Camarilla, está familiarizado con las cadenas.



Theo Bell nació bajo la esclavitud como Theophilus, hijo de esclavos en el estado de Misisipi. A la edad de 5 años, su familia fue separada.

Theo permaneció con su madre y sus hermanas, hermosas mujeres con las que fue vendido a la plantación de un hombre blanco llamado Bell. Su madre murió al poco tiempo víctima de una enfermedad venérea que Bell le había transmitido. Theophilus huyó de la plantación y con sus manos desnudas consiguió estrangular uno de los mastines que le daban caza. Una noche, un extraño (Don Cerro), le

## LÍNEA TEMPORAL: BERLÍN

- 1134: Se crea el primer asentamiento en la zona que llegaría a convertirse en Berlín.
- 1137: Erik, el primer →Vástago de Berlín, es destruido por Karl →Schreckt de Viena, uno de los mejores →cazadores de brujas de Europa.
- 1244: Ilse →Reinegger huye de Belitz a Berlín, donde establece una versión primitiva de la →Masca-  
rada mucho tiempo antes de que el discurso de Rafael →de Corazón de lugar a la →Camarilla.
- 1307: Berlín y su vecino más cercano, la ciudad de Colonia, construyen un ayuntamiento común; Ilse  
Reinegger es reconocida como regente de todos los →Vástagos que residen en la Alta Sajonia.
- 1354: Reinegger es traicionada y destruida mediante el →Amaranto por su chiquillo Gustav  
→Breidestein; Breidestein se convierte en Príncipe de Berlín.
- 1575: Un visitante →Tremere se olvida de presentarse ante Breidestein y es destruido por esta  
ofensa; la venganza de los Tremere adopta la forma de una Pestilencia y una visita a Berlín  
de Karl Schreckt, el justicar Tremere. Breidestein envía una misiva formal de disculpa a  
Viena, unida a una estaca que atraviesa el corazón de Schreckt.
- 1618-48: Los Tremere y los →Ventrue dejan a un lado sus diferencias para luchar contra los →Brujah,  
los →Toreador y el →Sabbat; tras la guerra, las viejas enemistades vuelven a florecer.
- 1740: El ejército prusiano avanza hacia territorio austriaco; los Toreador acuden a auxiliar a sus  
aliados bávaros y las tropas son incapaces de conquistar Viena; Breidestein acusa a los  
Tremere de traición.
- 1806: El ejército de Napoleón ocupa Berlín como venganza por la destrucción de tres Toreador  
que se atrevieron a poner en duda el talento de Breidestein como artista; Breidestein se  
disculpa destruyendo a tres de sus chiquillos.
- 1848: Wilhem →Waldburg, uno de los chiquillos de Breidestein, alcanza la fama tras frustrar  
varias tramas →anarquistas y →Sabbat; tras ello, comienza a planear la caída de Breidestein.
- 1914: Junto a otros →Ventrue europeos, Breidestein involucra a un gran número de →Vástagos  
en un nuevo giro de la →Yihad; una guerra mortal como nunca antes se había visto.
- 1918: Con el fin de la Primera Guerra mortal, Breidestein comienza a perder su influencia en  
Berlín; aunque continúa siendo el príncipe nominal, en ocasiones es poco más que un  
peón de Waldburg, que establece un consejo de →primogénitos.
- 1933: Gustav Breidestein utiliza el ascenso al poder de Hitler para derrocar a Waldburg y depo-  
ner a los primogénitos.
- 1940: Breidestein se entrevista con Hitler y alimenta su megalomanía.
- 1945: Los →Lupinos invaden el dominio; muchos de los Vástagos de Berlín son destruidos duran-  
te la guerra o se sumen en el letargo.
- 1948: Los representantes soviéticos relacionados con los →Brujah aíslan los sectores aliados de  
la ciudad de cualquier fuente de suministros, decidiendo otorgar a Alemania el don del  
comunismo.
- 1949: Se funda la RDA (República Democrática Alemana, o Alemania oriental). Breidestein se alía  
con los →Brujah, que le obligan a aceptar un →vínculo de sangre; el Brujah *antitribu*  
Dieter Kotlar funda el Último Reich, una asociación formada por Cainitas neonazis; Waldburg  
regresa, asume el poder de Berlín occidental y establece una nueva primogenitura.
- 1961: Los Brujah y Gustav Breidestein apoyan la construcción del muro de Berlín. Uno de los  
principales motivos es interferir en el flujo de información de los →Nosferatu; los Tremere  
otorgan a Waldburg un favor y colocan poderosas protecciones en el muro.
- 1989: Los Nosferatu, intercambiando información de forma inteligente, consiguen que el ganado  
de Berlín oriental inicie una revolución pacífica que concluye con la caída de la RDA.
- 1990: →Baba Yaga sale del letargo; muchos Brujah del Berlín desaparecen; Breidestein cambia su  
postura y apoya el desmantelamiento del muro.
- 1997: La →maldición de sangre se apodera de la ciudad y destruye a más de la mitad de la  
población vampírica, entre los que se encuentra Breidestein; Wilhem Waldburg sobrevive a  
un ataque de fuego del Último Reich, se siente más fuerte que nunca y se convierte en  
príncipe del Berlín unificado.

atacó y le →Abrazó. Esa noche, Theo, como Cerro le llamó, dijo adiós al sol y aprendió los secretos de una nueva raza y una nueva sed. Regresó a la plan-  
tación, mató a su antiguo amo y redujo la mansión a

cenizas. En los años sucesivos y durante la Guerra Civil, Don Cerro educó a su chiquillo, que adoptó el nombre de Theo Bell como recordatorio para no olvidar nunca su esclavitud. Cerro le enseñó a leer,

historia, filosofía y todo lo que necesitaba saber sobre los Vástagos. Tras la guerra, ambos viajaron a Europa, donde un nuevo mundo nocturno les abrió sus puertas. Durante el siglo XX, una época turbulenta para los Vástagos y para el →ganado, Theo Bell regresó a los Estados Unidos. En los años 50, el →Círculo Interior convirtió en →justicar a su →sire para que se infiltrara en los movimientos por los derechos civiles y derrotara a los →anarquistas en su propio campo. Poco tiempo después, Theo se convirtió en arconte. Durante el verano de 1999, demostró su valía para la Camarilla luchando contra el →Sabbat en la costa este de los Estados Unidos.

• **Benandanti:** Algunos antiguos miembros de la →Mano Negra informan de la existencia de mortales que responden a este nombre que son capaces de abandonar su cuerpo y viajar hasta el Inframundo. Se afirma que hace mucho tiempo, algunos de ellos caminaron por las calles de →Enoch y estudiaron en la biblioteca de los →Tal-mahe-ra.

• **Benezri, Alfred:** Miembro del →Sabbat, →Arzobispo de →Montreal. Uno de los sin clan (→Pander). Miembro de los Pastores, una de las manadas de Montreal. Ayudó a modelar a la moderna →Inquisición →Sabbat. Incluso antes de la crisis causada por la →infernalista Sangris, Alfred Benezri fue un miembro activo de la Inquisición (juez desde 1964 a 1981, Caballero de la Inquisición del 1981 al 1993). Alfred nació en Damasco y se convirtió en →Cainita en la segunda mitad del s. XVIII.



• **Berlín:** Capital de la Alemania reunificada, cuenta con más de 4 millones de habitantes. La línea temporal (consulta el anexo) debería permitir que nuestros

queridos lectores tuvieran una visión general de los turbulentos eventos de este dominio

• **Bernstein, Patricia von:** →Tremere de sexta generación; \*1240, #1278. Antiguo miembro de la primogenitura de →Francfort. En los primeros siglos tras su →Abrazo, se desarrolló bien en el mundo bizantino del clan Tremere. Al poco tiempo de su estancia en Francfort, los rumores afirmaron que pertenecía a una sociedad secreta, aunque estas acusaciones no han sido probadas. Otros rumores sobre ella indican que ha dedicado gran parte de sus esfuerzos a localizar un sistema oculto de cuevas y cavernas bajo la ciudad de Francfort.

• **Beshter:** →Michael, →Mi-ka-il.

• **Bestia: 1.** Seguidor de la →Senda del Corazón Salvaje. — **2.** Conjunto de instintos e impulsos que impulsa a los →Vástagos a convertirse en unos monstruos.

• **Biashira, Mbogo:** →Gangrel; seguidor en vida de los sueños de libertad de Jomo Kenyatta, fue elegido y →Abrazado por un antiguo miembro del →Clan de la Bestia. Mbogo fundó los →Nyanyo y es un poderoso miembro de sexta generación a pesar de su relativa juventud.

• **Biltmore, William:** →Malkavian de sexta generación; \*Gales 1614, #1642. Con 25 años, William Biltmore era un bardo de la corte de la nobleza galesa que llevaba una vida acomodada hasta que sus historias comenzaron a adquirir un matiz oscuro. Los cuentos de caballeros y hadas fueron reemplazados por terribles historias de muerte, putrefacción y criaturas de la noche.

Los cuentos de →vampiros y de sus cazas nocturnas asediaban su mente y sus sueños estaban repletos de extrañas imágenes en las que sociedades secretas



gobernaban a la humanidad desde las sombras. Cuando utilizó sus sueños para crear historias y canciones, la nobleza galesa reaccionó con repulsión, dudas y miedo. William Biltmore acabó siendo acusado de brujería, por lo que huyó hasta el continente europeo, donde fue reconocido y atrapado por un grupo de granjeros. Un francés misterioso llamado Antoine →LeFanu le ayudó a escapar. Más tarde, se dedicó a vagar por Francia, narrando grises historias de vampiros que contenían términos como "Ventré", "Brouja" y "Tureaudier". Antes de que alguien acabara tomando en serio al bardo loco, LeFanu le →Abrazó y durante más de 100 años ambos →Cainitas viajaron por Europa como vagabundos y aventureros mientras planeaban la conquista de Gales. En 1747 regresaron a Gran Bretaña, y tras fomentar la locura en ciertos círculos de la nobleza durante un siglo y luchar contra el poder →Ventrué, William Biltmore se autoproclamó Príncipe de Cardiff a comienzos del siglo XIX. Tras su expulsión, huyó a Zurich, donde se encontró con →Pendragón y sintió una inmediata aversión hacia su persona. Poco tiempo después, un extraño →Nosferatu llamado Warwick llegó a Zurich y convenció a ambos para que le apoyaran en su →Operación Arco Largo. Por este motivo William Biltmore acabó viajando hasta Boston en 1895, acompañado por Warwick y Pendragón. Allí, continúa en el poder tras el trono del Príncipe Quentin →King III.

• **Bistri, Cardenal Radu:** →Tzimisce de séptima generación; \*Bistriz 1100, #Bistriz 1125. La familia de



Radu sirvió a los Tzimisce de Transilvania desde la época de los dacios. En su vida mortal, Radu Bistri advirtió que Transilvania se acabaría convirtiendo en una provincia de un reino cristiano y sería oprimida con más fuerza que la planeada por los →Demonios.

Fue una afirmación atrevida, no sólo porque ponía en duda los esfuerzos del →clan sino porque su →maestro no era un verdadero rumano. Radu Bistri se convirtió en embajador en occidente, por lo que pasó gran parte del tiempo estableciendo relaciones diplomáticas y recopilando información secreta. Tras su →Abrazo, los arrogantes húngaros a los que impresionó con su estilo diplomático lo convirtieron en Príncipe de Bistriz. Allí, mantuvo buenas relaciones con los →Cainitas de otros clanes desde el principio, organizando encuentros frecuentes con los príncipes de otros dominios. Gracias a su colaboración, se fundó el Concilio de las Cenizas, una especie de organización informal de gobernantes de Transilvania, que acabó desapareciendo tras unas pocas décadas de vida. Se convirtió en un aliado fiel de Vlad →Tepes. Tras la →Convención de Thorns, los príncipes Camarilla de los dominios limítrofes rompieron sus relaciones con él debido a su condición de miembro fundador del →Sabbat. Radu Bistri acabó huyendo al Nuevo Mundo en compañía de sus compañeros de clan donde accedió al cargo de →cardenal. Fue uno de los firmantes de El →Pacto de la Compra.

• **Bizancio:** →Constantinopla.

• **Bodhisattva:** Término →Kuei-jin usado para designar al vampiro que ha alcanzado el →Dâh pero prefiere renunciar a la trascendencia a cambio de ayudar a avanzar a otros.

• **Bolsa de sangre:** Artefacto menor usado para preservar →vita. Algunos →Vástagos jóvenes creen que las bolsas de sangre se han vuelto obsoletas desde la invención de la nevera, pero los →Cainitas de más edad todavía las consideran útiles. Estos contenedores, fabricados con entrañas de animales, pueden mantener fresca una considerable cantidad de →sangre durante más de un mes.

• **Bonifatius:** →Brujah de séptima generación; \*→Roma 410, #→Jerusalén 462. Hijo de una importante familia de senadores romanos. Su madre le entregó a los clérigos cuando los godos conquistaron Roma. Bonifatius aprendió a leer y escribir bajo la tutela de los monjes, así como matemáticas y griego. El papa León le envió al consejo de Calcedonia (Asia Menor) en el año 451. Allí conoció a →Etheria, quien alabó sus palabras en el consejo y le prometió una importante carrera clerical. Bonifatius la creyó. Pero ambos habían sobrestimado lo lejos que un latino podría llegar en la iglesia. Presa de desesperación debido a la presencia de varios obstáculos en su carrera, pidió a Etheria que lo →Abrazara. El año 800, Bonifatius regresó a Jerusalén. Tras la primera cruzada, fijó su residencia en los aposentos de los Hospitalarios. Asumió la protección de los cuatro hospitales cristianos y prohibió que cualquier otro →vampiro cazara en la zona. En la actualidad, se cree que Bonifatius permanece sumido en letargo bajo Jerusalén.

• **Boukephos:** Miembro del →Clan de la Noche de cuarta generación. Filósofo griego e historiador del

*Esco esta bien... Así que desean ayudar a otros Vástagos a ascender. Pero cuando observe el estado actual del Estado Libre Anarquista, estoy segura que pensarán que esos monstruos, a pesar de toda su simbología oriental, son el pelígro amarillo, ni más, ni menos.*

Sin embargo, no necesitas bravura para participar en una partida de guerra.

clan acostumbrado a dar discursos ante el Senado Eterno. Boukephos. →Montano y el propio →Lasombra son considerados como los verdaderos maestros de la →Disciplina →Obtenebración. Se afirma que Boukephos fue destruido en el conflicto acacido entre la →Camarilla y el →Sabbat en la costa este americana en verano de 1999.

• **Bowesley, Anne:** Miembro del →Clan de los Reyes; más conocida como Lady Anne, Reina de Londres. Escogió este título porque le desagradaba el término patriarcal "príncipe". Fue →Abrazada en 1688 por →Valerius, el senescal de Príncipe →Mithras, como



reconocimiento a la excelente habilidad demostrada durante su vida mortal para planear y ejecutar maniobras políticas. En la sociedad de los no muertos, esta habilidad siguió siendo útil, por lo que junto a Mithras, mantuvo su influencia en el Parlamento Británico durante dos siglos hasta la desaparición de este último acontecida durante el bombardeo alemán de 1941. Anne se acabó convirtiendo en Lady Anne, alzándose contra la oposición →Tremere y las revueltas →anarquistas. Estos conflictos sirvieron para asegurar su posición como el →Vástago más influyente de las Islas Británicas. En la actualidad, su influencia es la más fuerte de la historia.

• **Bratovich:** Una de las familias de →aparecidos →Sabbat. Estos →ghouls son especialmente hábiles en la caza. Como ocurre con todos los aparecidos, el consumo de vitre durante generaciones ha retorcido sus mentes. Aparte de las perversiones normales como consumo de drogas, violaciones, incestos y sodomía, poseen cierta obsesión por mejorar su propio cuerpo, obsesión que llevan a cabo gracias a la →Vici-situd →Tzimisce. Por si esto no fuera suficiente, poseen unos códigos morales propios tan diabólicos

como ellos mismos. Los Bratovich se caracterizan por una completa falta de distinción social, lo que hace que sólo se acuda a ellos en situaciones de emergencia. Su irascibilidad y su tendencia al frenesí suelen ser especialmente problemática en zonas pobladas. Por otro lado, no sólo carecen de escrúpulos, sino también de miedo, ya que esta familia es famosa por practicar el peligroso deporte de perseguir Lupinos.

• **Bravo:** Participante de una →partida de guerra.

• **Breidestein, Gustav:** →Ventrué de quinta generación (gracias al Amaranto que cometió sobre Ilse →Reinegger, su sire, el año 1312); \*Belitz 1192, #Belitz 1220. Sire de Wilhem →Waldburg (1440), Katarina →Kornfeld (1507) y Peter Kleist (1757). En 1575, Gustav Breidestein destruyó a un →Tremere que estaba de visita en el dominio de Berlín, donde actuaba como príncipe, porque el visitante se había presentado demasiado tarde. En 1810, destruyó a tres de sus propios chiquillos como pago por sus afrentas ante el →clan →Toreador. Dividido entre la creciente enemistad de varios clanes por un lado y la convicción de que muchos de ellos no se atenían a las leyes de la →Camarilla por otro, en 1914, Gustav y sus aliados persuadieron a los príncipes Ventrué de que había llegado el momento de demostrar su poder de una



vez por todas. Las tensiones entre los países del →ganoado habían ido creciendo con anterioridad, pero Gustav Breidestein y los suyos creyeron que había llegado el momento de mostrar al clan Toreador como lo que era, un clan de usurpadores famélicos de poder. Por este motivo, fue uno de los instigadores de la Primera Guerra Mundial.

• **Bruce, Dylan:** Miembro del →Clan de los Reyes, aunque Dylan Bruce es joven (nació en la primera mitad del siglo XX), casi ningún otro →Ventrué es



más corrupto que él. De hecho pertenece a la rama *antitribu* y ha amasado una notable cantidad de poder en poco tiempo. Su carrera comenzó en Londres durante la Segunda Guerra Mundial. Allí fue →Abrazado por →Gotsdam, aunque algunos afirman que su →sire fue la propia Lady Anne →Bowesley. Tras la guerra, todo permaneció tranquilo hasta que en la década de los noventa participó en varios asesinatos formando parte de la →Mano Negra →Sabbat.

• **Brujah: 1.** Se han contado muchas mentiras sobre el →clan Brujah, y lamentablemente, muchos de los chiquillos de nuestras noches han olvidado los viejos modales del clan. En la antigüedad, los Brujah eran famosos por su gallardía y sus ideales. Hoy en día, muchos →Vástagos de este clan sólo viven para la violencia, una violencia carente de sentido. Antaño solían luchar en defensa de la coexistencia pacífica de los Vástagos y los mortales, pero ahora utilizan al →ganado como simples herramientas. La gloria de →Cartago se perdió, el sueño dorado fue destruido por los →Ventrué y sus celosos aliados. Pero a pesar de su sangre caliente, los Brujah han sido capaces de reconocer la importancia de la colaboración con otros Vástagos para mantener en secreto la identidad de los vampiros. A pesar de los grandes éxitos de la →Camarilla, muchos Brujah se muestran reticentes ante la institución que han ayudado a desarrollar. La mayor parte de nuestra herencia se erosiona con cada noche que pasa. Fuimos nosotros los que mostramos a los Vástagos la importancia de los debates, fuimos nosotros los que permitimos que los pensadores hicieran realidad sus ideas. En la actualidad, el resto de los clanes nos consideran como unos simples mato-

nes, pero están equivocados. Ya que aunque por nuestros impulsos, no consigamos mantener las tradiciones, todavía somos Brujah. Mucho antes de que existiera el Sabbat, nos liberamos del yugo de la servidumbre y elegimos nuestro propio camino. -2. Nombre teórico del fundador del clan. Ni siquiera se sabe si Brujah era hombre o mujer. Muchos afirman que era chiquillo de →Irad. Podemos suponer que Brujah tuvo cierto carisma y poder de persuasión, pero por otra parte, debió utilizar la manipulación para tramar contra el resto de los miembros de la tercera generación y oprimir a su propia progenie. Sólo gracias a →Troile, los Brujah pudieron romper las cadenas que les ataban a su fundador. Muchos interpretan que este acto fue un parricidio, pero algunos de ellos lo celebran como una gran liberación. Según rumores sin confirmar, existen ciertos descendientes de Brujah que todavía hollan el mundo, haciéndose llamar Brujah Verdaderos.

• **Brujah Verdadero:** Según rumores que deben ser comprobados, existe una →línea de sangre del →Clan de los Eruditos que ha sobrevivido hasta la actualidad. Sus miembros no pertenecen a la →progenie de →Troile el parricida, sino que afirman ser verdaderos descendientes del →Antediluviano →Brujah. Aunque resulta tentador considerar estas historias como fábulas, debemos puntualizar que los miembros de esta línea de sangre poseen una →Disciplina muy peculiar. En foros privados se afirma que esta Disciplina, que recibe el nombre de →Temporis, permite que los vampiros puedan dominar el tiempo. Si hubiera el menor atisbo de verdad en este rumor, podría explicar la forma en que los Brujah Verdaderos pudieron permanecer ocultos tras el escenario de la historia sin traicionar su existencia a otros →Vástagos.

• **Brunhild:** Miembro del →Clan de la Bestia de sexta generación; Brunhild es el líder de las temidas y



*No dejemos que todas las alabanzas por Cartago y la coexistencia pacífica de los Vástagos nos hagan olvidar que fueron los Baali, los Assamitas y los Vetitas, los que modelaron el destino de la ciudad de Dido en compañía de los Brujah. Hacimos lo correcto cuando destruimos Cartago.*

*No os dejéis engañar, los Brujah Verdaderos existen, así como algunos Sabubri y un puñado de Papadocios. Tuvieron el honor de entrevistarme con un reducido grupo de ellos en Achaia. Erán completamente distintos de lo que afirma el Plan de los Eruditos, ya que carecen de cualquier signo de temperamento violento. Al contrario, eran insensibles a las emociones y totalmente lógicos.*

sanguinarias →valquirias escandinavas. Se desconoce tanto su edad como su origen, pero en las últimas décadas, ha causado muchos problemas al conducir a las valquirias y a los →anarquistas a la guerra contra los →príncipes de toda Escandinavia. Esta ola de terror pudo haber llegado a su clímax con el asesinato de Olof Palme, el primer ministro sueco, en 1986. Aunque más tarde, se acusó de este acto al servicio secreto de la policía americana. Pero a pesar de todo, los príncipes de la zona no han tomado medidas contra ella, ya que se conforman con obtener pruebas concretas y tener todo bajo control en sus dominios. No tengo nada más que decir al respecto. El tiempo dirá si tienen razón.

• **Bulscu:** →Ventruie de sexta generación; \*Hungria 906, #955. Bulscu, considerado un genio hedonista en las filas de su propio clan, es tenido en gran



estima por algunos →Vástagos gracias a su heroísmo, siendo despreciado por su cobardía por otros. En vida, Bulscu fue un líder carismático que dirigió a los ejércitos húngaros en la guerra contra sus enemigos del norte. Se convirtió en un →ghoul de los →Brujah, de quienes recibió apoyo estratégico, pero Heinrich →von Volstag, un Ventruie alemán, tuvo algo distinto en mente. Gracias a él Bulscu empaló a su mentor y lo entregó a los Ventruie y los ejércitos húngaros marcharon sin él. Fue →Abrazado por von Volstag, se dirigió al Castillo de Buda y asumió el liderazgo de la noble casa mortal de los Árpás (→Árpád Ventruie). Por desgracia, Bulscu no sólo sentía hambre de poder, sino que también llevó a cabo otros actos. Bebió sustancias peligrosas y celebró orgías de →sangre y sexo. Tras su traición a los Brujah, Bulscu abrazó chiquillos. Los dos primeros, Zombar y Geza Árpád, fueron fracasos. El tercer chiquillo, Vencel →Rikard, no pertenecía a la familia Árpád, pero extrañamente fue el más leal. Este caballero bávaro se convirtió en un chiquillo devoto en la no muerte. Su segundo chiquillo, Geza, le arrastró profundamente en el terreno pantanoso de la adicción a las drogas. El león de los Ventruie se había amansado, cansándose y conformándose con los placeres carnales. Sus noches de conquista habían desaparecido, pero había desarrollado cierta resistencia contra las sustancias tóxicas. Cuando llegó el s.XIII, Bulscu había perdido toda su influencia, por lo que acabó hundiéndose en el →letargo por voluntad propia. El 1500, se levantó "limpio" e inició una campaña de venganza hasta que desapareció de nuevo.

• **Byzar:** Miembro del →Clan de la Muerte de cuarta generación. Este →Matusalén, según la leyenda →Cainita, lideró a un pequeño grupo de seguidores de la ciudad griega de Megara hacia una tierra prometida situada en el Bósforo, dando lugar a la fundación de →Bizancio en el siglo VII a.C. Sin embargo, desapareció siglos antes de la llegada de la →Trinidad(1) y se desconoce su destino.



• **Caballeros Templarios:** También conocidos como Templarios o Caballeros del Temple; orden religiosa de caballería fundada en 1119 por Hugues de →Payns, supuestamente imbuida de una fuerza sobrenatural.

• **Caballeros teutónicos:** También llamada Orden teutónica. La orden militar religiosa más joven (tras la orden de los →Templarios y la de los Caballeros de San Juan) fue fundada en Palestina durante las →Cruzadas a partir de una comunidad de mercaderes alemanes que mantenían un hospital cercano a Acre en 1190, convirtiéndose en un orden militar en 1198. Acre se convirtió en la sede del *Hochmeister*, máximo cargo vitalicio, aunque tras el año 1291 la sede se trasladó a la ciudad de →Venecia, tras el año 1309 pasó a ser Marienburg y desde el 1457 es Königsberg (Kaliningrado).

Cuando los Caballeros teutónicos fueron convocados para evangelizar a los prusos por Conrad de Masovia en 1225 a cambio de *Kumerland*, el Emperador Federico II concedió al *Hochmeister* derechos de gobierno en la región. La conquista de Prusia se inició bajo el mando de Hermann Balk. Desde 1400 hasta 1455, el territorio de la orden se extendió desde Estonia hasta las Nuevas Marcas. Fue la época de mayor esplendor. En 1410, la orden fue derrotada por Polonia y Lituania cerca de Tannenberg. La nobleza y las ciudades alemanas recibieron el apoyo de Polonia y lucharon contra los Caballeros teutónicos desde 1454 hasta 1456. Durante la segunda paz de Thorn, los Caballeros entregaron Kulmerland, Ermland y Pomerania a Polonia y tuvieron que reconocer el derecho polaco sobre el resto de sus posesiones. Albrecht de Brandenburgo-Ansbach secularizó los territorios de la orden en 1525, convirtiéndolos en un feudo hereditario de Polonia. En 1561, Polonia entregó el feudo de Kurland a Gotthard Kettler.

Aquellos Caballeros teutónicos que continuaron fieles al catolicismo volvieron a aparecer en las guerras contra los turcos que se libraron durante el siglo XVII. En 1809, Napoleón expulsó a la orden, por lo que Franz I de Austria se hizo cargo de ella hasta 1918. Durante esa época, el cargo de *Hochmeister* estuvo

siempre ocupado por un duque austriaco. La Orden de los Caballeros teutónicos (como orden laica) fue fundada en 1960 (consulta Francfort/Main).

- **Cabeza:** Expresión que utilizan los →Vástagos jóvenes para referirse a la →lujuria.
- **Cachorro:** Expresión despectiva usada por los →Vástagos para referirse a un →chiquillo y dejar claro al →novato que son superiores a él en lo que se refiere a poder y sabiduría.
- **Café Zanzibar:** "Lugar de entrenamiento" para los jóvenes →Tremere de Zanzibar gobernado por Noelle →Cameron.
- **Caías:** →Capadocio; probablemente fue el segundo chiquillo del →Antediluviano. Debido a su condición de siervo leal de su →sire, se le envió para censurar a →Lazarus, siendo destruido en el enfrentamiento.



- **Caín:** "Padre de todos los →Vástagos", el →Padre Oscuro, es más mito que realidad en las Últimas Noches. Los Vástagos escépticos hacen hincapié en un importante lapso en el mito de Caín: si Caín era el primer Vástago, →Enoch, →Zillah e →Irad pertenecían a la Segunda Generación y por tanto estaban a dos pasos de él, ¿quién formó parte de la Primera Generación?
- **Cainita: 1.** Expresión →Sabbat para los →Vástagos pertenecientes a la →secta (en memoria del →Padre Oscuro común a todos ellos). **-2.** Miembro de una secta vampírica declarada herética por la iglesia cristiana, cuyo origen se remonta a un encuentro de Vástagos gnósticos acaecido en la ciudad griega de Corinto el año 74 a.C. Sus preceptos son similares a los de los →cátaros(1) humanos.
- **Caitiff:** Vampiro carente de clan, a veces se usa como término despectivo.

Me pregunto si el Cáliz de las Maravillas podría ser el gral...

Querido Aristotle, creo que es necesario hacer una observación acerca de la importancia que mi clan, el Clan de los Reyes, tuvo en la creación de la Camarilla, y del glorioso ejemplo que damos al resto de Vástagos.

*Si todo lo demás falla, conviértete en poseído... De esta forma todo el mundo acabó encontrando su lugar en su clan.*

• **Caius: 1.** →Ventrue, uno de los fundadores de →Aix-la-Chapelle. Sus habilidades diplomáticas evitaron más de una rebelión en Roma. **-2.** Ventrue; chiquillo de →Antonius. El sueño de →Michael para →Constantinopla era tan importante para él que no podía tolerar la interferencia de su →sire contra el →Dracón. Durante el movimiento iconoclasta, conspiró contra él, lo empaló y lo abandonó para que saludara el amanecer. Tras ello, Caius lideró al →Clan de los Reyes en Constantinopla hasta su destrucción.

• **Calida:** →Toreador de quinta generación; \*Fenicia 260, #284. Tan sólo la belleza de →Helena supera la suya.

Cuando Calida creció, los príncipes, señores y reyes pelearon por su mano. Era una virgen sagrada de Apolo, pero una noche, Apolo (un Toreador disfrazado del dios) llegó y acabó con su virginidad. En el altar del templo de Afrodita, intercambió su virginidad por la inmortalidad. Junto a →Caius(1), viajó a Aquis Granum, conocida en la actualidad por →Aix-la-Chapelle, y se estableció allí. Cuando Caius fue destruido, su muerte la sumió en una profunda tristeza, por lo que abandonó Aix-la-Chapelle y se internó en los bosques. Allí halló la →Golconda. Al mismo tiempo, su maestría de la →Disciplina de →Auspex mejoró de forma considerable.



Durante el Renacimiento, Calida no vio ninguna razón para continuar con su existencia en las cercanías de Aix-la-Chapelle, por lo que se trasladó a Irlanda, lugar donde todavía reside y desde donde llora la pérdida de todos los que amó. Su dilatada existencia se ha convertido en un tema de discusión entre muchos miembros de su clan.

• **Califa:** Señor de la guerra supremo entre los →Assamitas. El Califa es miembro del →Du'at. Consulta →Elijah, Achmed.

• **Calinot, Elaine de:** →Tremere de cuarta generación; miembro del →Consejo de los Siete. Esta noble francesa del s.XV vigila África para los →Brujos, alternando grandes éxitos con tremendos fracasos. Su zona de influencia se creó al mismo tiempo que la de Thomas →Wyncham y la de Abetorius, ya que los Tremere creyeron que podían comenzar por las zonas más civilizadas del norte del continente y avanzar hacia el sur, primero por la costa y después hacia el interior. Las primeras →capillas tuvieron un éxito limitado, pero cuando hicieron su aparición los →Assamitas sedientos de sangre, la mayoría del territorio adquirido se perdió en sus manos. La colonización europea llevada a cabo durante el s. XIX representó una segunda oportunidad, pero los Tremere volvieron a fracasar al confiar en miembros europeos. La mayor innovación de Elaine fue el controvertido →Abrazo de aquellos nativos que mostraban poderes mágicos. Esta prometedora táctica ha sido puesta en peligro por los eventos recientes.

En la actualidad es difícil contactar con Elaine en su capilla de Alger, aunque los rumores apuntan a que el consejero se comporta de forma bestial y que vaga por el desierto del norte del continente aullando como un lobo.

• **Cáliz de la Afinidad:** Artefacto místico propiedad del →cardenal de América del Norte. Este cáliz de ébano une a los participantes de la →Vaulderie en un →juramento de sangre especialmente poderoso. Por desgracia, poco se conoce de los orígenes del Cáliz de la Afinidad.

• **Camarilla:** La Camarilla es una →secta de →Vástagos fundada a finales de la época medieval. Su principal objetivo consiste en preservar las Tradiciones de →Cain, y en especial la de la →Mascarada. Fue fundada como una especie de "ONU vampírica" para salvar a los Vástagos de la →Inquisición. Promueve las buenas relaciones entre los Vástagos y el →ganado y se opone al →Sabbat, al que ve como un enemigo directo.

La Camarilla se llama a sí misma la organización de Vástagos y podría ser cierto en parte, ya que es la mayor secta de no muertos. Afirma aceptar a cualquier Vástago interesado en ella, sin importar su →línea de sangre, pero la gran mayoría de sus miembros pertenecen a seis de los siete →clanes fundadores: →Brujah, →Malkavian, →Nosferatu, →Toreador, →Tremere y →Ventrue. Los →Gangrel, miembros del séptimo clan fundador, abandonaron la Camarilla en 1999 a petición de →Xaviar. A pesar de todo, la Camarilla asume que todos los Vástagos se encuentran bajo su protección sin importar la opinión que tengan sobre ella.

Los miembros de los siete clanes nombrados con anterioridad fundaron la secta, por lo que sólo ellos están representados en el →Círculo Interno que lidera la Camarilla. Los Vástagos de otras líneas de sangre pueden participar en los →cónclaves y en las reuniones, pero a menudo sus voces carecen de fuerza. Tras la →Revolución Anarquista, la Camarilla se opuso al

Sabbat como única forma de mantenerlo a raya. Mantuvo la Mascarada y protegió a sus miembros mientras que el Sabbat estaba dispuesto a sacrificar las tradiciones y todas las cosas sagradas para alimentar sus sueños paranoicos sobre la →Gehena sin pensárselo dos veces. Las disensiones son un lujo, y los lujos son impensables en época de guerra. La Camarilla cree que cualquiera que no esté con ella está contra ella. Hoy en día, no es el monolito que afirma ser. Los →ancillae que se encuentran atrapados entre los →antiguos y los →neonatos no forman parte ni de los miembros de más edad ni de los más jóvenes, ya que mezclarse con estos últimos significaría retirarse hacia zonas de menos poder, mientras que sus esfuerzos por emular los actos de sus antiguos podrían confundirse con una violación de sus dominios que acabaría repercutiendo negativamente sobre ellos. Muchos antiguos de los escalones más elevados de la Camarilla se dan cuenta de que se han convertido en anacronismos que sueñan por recuperar las olvidadas noches de antaño.

• **Cambio:** Momento y proceso en el que un mortal se convierte en →Vástago.

• **Camden, Lord Thomas Beckett:** →Capadocio; fue un buen ejemplo de la beneficiosa colaboración entre el →Clan de la Muerte y los →Ventrué. Durante siglos sirvió a →Mithras, el →Príncipe de →Londres, como senescal y consejero. A cambio de sus servicios, disfrutó de lujos incomparables y libertad para llevar a cabo sus experimentos. Fue un experto en la Senda del Hueso, una filosofía parecida a la de la →Senda de la Muerte y el Alma practicada por el →Sabbat en la actualidad. Según los registros, fue destruido por los →Giovanni a principios del siglo XVI.



• **Cameron, Noelle:** Miembro de sexta generación del →Clan de los Brujos; en la actualidad es la regente de Zanzibar, isla que acoge una de las mayores →capillas del mundo. Noelle Cameron es propietaria del →Café Zanzibar, una especie de "lugar de entrenamiento" para los jóvenes →Tremere, respondiendo tan sólo ante la consejera Elaine →de Calinot.

• **Camilla:** Miembro de quinta generación del →Clan de los Reyes; chiquilla de la →Matusalén →Tinia. Fue uno de los →Ventrué más famosos e importantes de su época, e incluso en la actualidad, los miembros del Clan de los Reyes se sienten orgullosos de trazar su linaje hasta ella. Unas pocas décadas antes de las Guerras Púnicas, recibió el cargo de *pater patriae*, líder del Senado Eterno y por ende, del Imperio Romano. Sus habilidades negociadoras, su bravura y su liderazgo pusieron los cimientos sobre el que se edificó un gran imperio. Entre los mortales a los que dio consejo se encontraron Gayo Julio César y Augusto Pontifex Máximo. Estableció la *Pax Romana et Vampirica*, una constitución que permitió que los miembros de distintos clanes coexistieran pacíficamente sin temer a la →Yihad. El único defecto de este →Vástago fue dejarse adorar como Júpiter. Camilla fue destruida en el gran incendio de Roma acontecido el año 64 d.C. Aunque se rumorea que el →Toreador →Petronio fue el responsable, resulta improbable que un joven miembro del →Clan de la Rosa pudiera haber destruido a la política Cainita más poderosa de la época. Seguimos desconociendo la identidad de quien se encontraba tras la →Muerte Definitiva de Camilla.

• **Campos Eliseos:** Término →Sabbat para designar a los cementerios y otros lugares de muerte.

• **Canalla: 1.** Rebaño mortal, en especial la parte más repugnante y carente de cultura, de la que la mayoría de los →Vástagos se alimentan. – **2.** Sobrenombre de los →Brujah.

• **Canonicus:** Alias →patriota; seguidor de la →Senda del Acuerdo Honorable, una de las →Sendas de Iluminación →Sabbat.

• **Capadocios:** Cuando los →neonatos, ancillae y ciertos →antiguos oyen la mención del →Clan de la Muerte, piensan en los →Giovanni. Pero cuando fui →Abrazado, ni los videntes más poderosos tenían la más mínima idea de que en el futuro Augustus →Giovanni les robaría la pertenencia al clan. En esa época existía un Clan de la Muerte, pero estaba formado por la progenie del →Antediluviano →Cappadocius, seguidora de su ejemplo y estudiosa de la muerte para obtener poder de ella. Esta mancha significó su perdición, ya que fue motivo suficiente para que los miembros de la familia Giovanni cazarán y destruyeran a sus hermanos de sangre. En este acto, fueron tan concienzudos como los →Tremere cuando destruyeron la progenie de →Saulot. Pero a pesar de todo, existen rumores que indican que unos pocos miembros del clan sobrevivieron a lo largo de los siglos, cambiando su apariencia física y asumiendo un as-

*Encuentro terriblemente ofensivo al comparar la extinción de un clan respetado a manos de unos adoradores de demonios con una cruzada necesaria contra un mal antiguo. Dejémoslo mencionar Cartago...*

Para mí, la extinción sólo tiene significado si se aplica a todos los miembros del grupo. Si yo hubiera cometido los mismos errores, haría tiempo que hubiera dejado de tener contratos.

He adquirido cierta información de él y sólo puedo decir que fantasma o no, el Capuchino es un contacto fiable.

pecto de cadáveres andantes, lo que puede explicar la misteriosa aparición de la →línea de sangre →Samedi. Otros han sobrevivido al paso de los siglos gracias a sus conocimientos y a su poder. Más adelante me referiré a un →Cainita llamado →Lazarus.

• **Capilla:** Residencia permanente de la Casa y el clan →Tremere de una ciudad. Suele haber una Capilla en la mayoría de las grandes ciudades del mundo. Cada una de ellas está al cargo de un →regente. En su interior se aplican ciertas normas de hospitalidad, por lo que las Capillas deben acoger a Tremere extranjeros, pero si el regente tiene motivos para asumir que la presencia de cierto →Vástago en la ciudad compromete la seguridad del →clan y de la Capilla, puede denegarle el acceso. Las Capillas difieren en su apariencia exterior, ya que los Tremere intentan no llamar demasiado la atención.

• **Capone, Alphonse:** →Ventrué; uno de los criminales más famosos de →Chicago; en la actualidad es uno de los pretendientes al trono de la ciudad. En las noches modernas, el *capo* y chiquillo de →Lodín todavía tiene una influencia importante en el mundo del crimen.



• **Cappadocius:** El fundador →Antediluviano del →Clan de los →Capadocios y →sire de Augustus →Giovanni fue guiado a lo largo de su existencia por profecías que (según sus palabras) recibía de los ángeles. En la actualidad es imposible determinar si estas profecías eran producto de su locura o el signo de que Cappadocius era el elegido de Dios. Lo único cierto es que el clan tomaba nuevas directrices tras cada profecía. Se desconoce el verdadero nombre de Cappadocius (aunque algunos lo llaman "Lucian"), ya que este hombre misterioso, que probablemente fuera un sacerdote, un chamán o un santo en vida, no se lo dijo ni

siquiera a →Cafn. Simplemente habló de sus orígenes capadocios, y así fue conocido él y su progenie. Su convicción de que las respuestas a sus preguntas sólo las conocía Dios le llevó a apoyar al cristianismo desde sus comienzos. Ordenó a su progenie que construyera iglesias y catedrales para que sirvieran como refugio de los fieles. Pero al final sucumbió a su orgullo y buscó la →apoteosis. Conducido por las revelaciones de los ángeles, una de las noches soñó en beber el alma de Dios. Esto condujo a su caída a manos de Augustus Giovanni, su poderoso chiquillo. Se afirma que el legado de Cappadocius ha sido escrito en una obra llamada *El →Fragmento de Sargón*.

• **Capuchino:** El ser conocido por este nombre se desplaza por la sociedad de los →Vástagos como un fantasma (algo que podría ser así). Se sabe que ha estado activo desde el s. XVI en el seno de la Iglesia como monje franciscano (incluso a pesar de que su nombre pueda implicar una orden diferente) y se cree que ha tenido acceso incluso a los archivos secretos del Vaticano, de los que obtiene información que vende a sus aliados más cercanos pertenecientes al →clan →Giovanni. De momento se le ha visto tan sólo en Italia y su identidad continúa siendo un misterio. El Capuchino parece dispuesto a compartir su conocimiento, pero solicita otra clase de saber a cambio, en su mayoría en forma de información arcana o de artefactos. Varios miembros de otros clanes han tenido el placer de encontrarse con él, y todos fueron sorprendidos por las extrañas preguntas que les dirigió la extraña figura encapuchada. Las especulaciones sobre su identidad van desde la que afirma que es un servidor de los →Antediluvianos hasta la que indica que es un demonio, un fantasma o incluso →Lazarus o →Japhet, uno de los míticos →Capadocios.

• **Cardenal:** Título →Sabbat que designa a un líder encargado de supervisar un gran territorio y que se sitúa justo por debajo del →regente. La fórmula formal para dirigirse es "Vuestra Eminencia".

• **Carpaccio, Monsignor Amelio:** Sacerdote católico italiano que ocupó el cargo de Gran Inquisidor de la Inquisición hasta 1994. Fue sustituido por Ingrid →Bauer.

• **Cartago:** Ningún otro enfrentamiento de la Yihad ha tenido más influencia en la relación entre los →clanes en las Últimas Noches que las Guerras Púnicas, el amargo enfrentamiento entre Cartago y sus gobernantes →Brujah y una Roma influenciada por el Clan de los Reyes. Algunos antiguos Brujah recuerdan esas noches y albergan un odio en sus corazones no muertos que traspasan a sus descendientes. A pesar de que los miembros más jóvenes del Clan Ilustrado no tienen ni idea de lo que ocurrió, la más nimia referencia a Cartago es causa suficiente como para atacar a otros →Vástagos. Ninguna otra guerra ha tenido una repercusión mayor en la forma de pensar de generaciones enteras. Ninguna otra guerra es tan ejemplar en la eterna Yihad.

De hecho, Cartago ya era una potencia en el Mediterráneo cuando nació el Imperio Romano. Sus naves controlaban el comercio marítimo, y las rutas comerciales se extendían desde Cirene hasta →Alejandría y desde allí hasta Somalia, la India y China. Pero la ciudad también era la capital del clan Brujah, ya que en ella habían establecido su residencia algunos de sus miembros más importantes. Liderados por el propio →Troile, intentaban reconstruir la gloria y el esplendor de la Primera Ciudad. Por ello Cartago suele recibir el nombre de la Tercera Ciudad.

El deseo del Clan de los Ilustrados consistía en construir un lugar donde los Vástagos y el →ganado pudieran coexistir libres del miedo. El populacho mortal sabía que habían no muertos entre ellos y todos podían vivir en armonía. En realidad, este ideal nunca podrá llegar a realizarse, ya que los mortales siempre temerán al cazador, y en última instancia acabarán destruyendo lo que temen. Pero no fue este ideal el que hizo estallar los enfrentamientos. La oscuridad acechaba en su corazón, ya que en Cartago no sólo vivían los Ilustrados, sino que también se alojaban →Assamitas, →Setitas y →Baali. Sí, he oído en demasiadas ocasiones que la historia la escriben los vencedores y que fue la envidia la que impulsó a Roma a declarar la guerra a Cartago. Pero intentaré mostrar la verdad de mis aseveraciones. La primera prueba es que el culto a →Baal estaba extendido en la ciudad. Cada luna nueva, este culto sacrificaba a varios mortales a su dios. Aunque muchos afirman lo contrario, no fuimos nosotros los que desenterramos los huesos del templo tras la destrucción de la ciudad para poder acusarlos. No fue necesario, ya que todos los Ventrue de Roma fueron testigos de los actos de →Moloch como Baal y amante del infame Troile. Hubiéramos sido incapaces de inventar historias tan perversas y repugnantes. Al final, nos vimos obligados a unirnos a los →Malkavian de Creta, los →Toreador de Achaea y los →Lasombra sicilianos para declarar la guerra a Cartago. El llamado paraíso del ganado estaba sumido en un infierno de miedo y terror, sus habitantes sabían que las criaturas que acechaban por las calles estaban dispuestas a atacarles en cualquier momento para beber su sangre o sacrificarlos en nombre de un dios blasfemo en rituales inconcebibles. Sí, puedo imaginarme tal paraíso, un paraíso para la Bestia interior, para el monstruo en que nos podemos convertir. Pero al final fuimos capaces de detener sus planes infernales, y no sólo debido a los Ventrue, ya que habían demasiados Brujah que creían en las Últimas Noches. La victoria fue posible gracias a la intervención conjunta de todos los clanes implicados.

En la noche en que cayó Cartago, Moloch y Troile lucharon juntos, ya que no se retiraron debido a su amor, y ambos cayeron a la vez. La ciudad fue destruida en un esfuerzo desesperado por purgar la maldad que había destilado al rostro del mundo. Lanzamos sal sobre la tierra, y llevamos a cabo rituales para que ningun-

no de los Vástagos que buscaron refugio en la tierra volvieran a levantarse. Durante la historia hemos evitado regresar a este lugar cercano a Túnez. Ningún →Cainita puede entrar en él sin caer presa de horribles visiones de los terribles actos que se llevaron a cabo en ese lugar. Con toda probabilidad llevaremos el legado de esta guerra en nuestros corazones por toda la eternidad, y su recuerdo será suficiente para que los chiquillos de este siglo se odien entre ellos. Pero así son las sendas inescrutables de la Yihad.

• **Casacas rojas:** Término despectivo para la casta dominante de →Vástagos británicos en Nueva Inglaterra, acuñada por Battista →Decamerone durante la reunión de los Vástagos de la Libertad.

• **Casanova:** 1. Giovanni Giacomo Casanova, Chevalier de Seingalt (título ficticio); \*1725, †1798; aventurero y escritor italiano. - 2. →Vástago que seduce mortales sin matarlos, tomando una pequeña cantidad de →sangre y borrando sus recuerdos.

• **Cassidy, Elaine:** →Velya.

• **Castillo, Callisti y:** →Toreador. Poco sabemos del →sire del famoso Rafael de →Corazón, aunque algunos rumores afirman que este nombre no es nada más que un alias para →Alexandria.

• **Catacumbas de los Antediluvianos:** Tumbas subterráneas situadas en la →Ciudadela Negra de →Enoch que supuestamente contienen los sarcófagos sellados de cuatro Antediluvianos

• **Cátaro:** 1. →Albigense. - 2. Seguidor →Sabbat de la →Senda de Iluminación llamada la →Senda de la Catarsis.

• **Catayano:** →Kuei-jin.

• **Catedral:** Expresión que se utiliza para definir un gran refugio →Sabbat.

• **Cauchemar:** Vampiro que sólo se alimenta de víctimas durmientes y evita que se despierten en el proceso.

• **Caza de sangre:** La ley arcaica del Talión "ojo por ojo y diente por diente" también es válida entre los →Vástagos. El sistema es muy sencillo. Cualquiera que viole las costumbres es destruido. Cualquiera que viole las →Tradiciones y por ende disguste a sus →antiguos es perseguido y destruido por todos los que escuchen la llamada sagrada. Este credo por una "retribución justa" recibe el nombre formal de *Lextalionis*, pero el término Caza de Sangre es más conocido.

Tan sólo el →Cainita de más edad de la ciudad pueden llamar una Caza de Sangre, aunque casi siempre esta figura recae en el príncipe.

Todos aquellos que apoyen a la presa o la ayuden de modo directo pueden convertirse en blancos de la caza, algo bastante desagradable. En el caso de crímenes serios, un príncipe puede obligar a participar a todos los Vástagos de su →dominio en la Caza de Sangre.

Debo decir que según fuentes fiables, Enoch ha sido destruida y no hay rastro de Antediluvianos...

*Y si es suficientemente inteligente como para pensarlo dos veces, abandonará la ciudad por su bien...*

Todavía no entiendo por qué insistes en incluir a esa mujer aquí, maestro Aristotle... Aunque Miss Chartry es un miembro de mi clan, esta obra debería dedicarse a los grandes representantes de la raza Cainita, ¿verdad?

Los cazadores se dispersan por la ciudad para atrapar al condenado. Como ocurre en todos los actos de la sociedad Cainita, la →Mascarada continúa siendo la principal prioridad. Los mortales no suelen darse cuenta de nada. A pesar de este hecho, los cazadores utilizan toda su influencia en el mundo mortal para evitar que la presa huya. Algunos príncipes llegan a alquilar los servicios de los →Assamitas, los lebreles de los que nadie puede escapar.

En la última década, se han declarado más Cazas de Sangre que en los cinco siglos anteriores, aunque el →Clan de los Reyes afirma que no se declara una Caza de Sangre sin tener una justificación. La →Camarilla se reserva el derecho de auditar las decisiones de los príncipes en los →cónclaves, y más de una vez, la amenaza de convocar un cónclave ha bastado para evitarla. La tradición impone que una Caza de Sangre no puede ser cancelada una vez convocada. Por supuesto, la presa puede intentar encontrar cobijo en otro dominio, pero incluso si las riendas de su antiguo hogar cambian de manos, la víctima no puede regresar. En el caso de crímenes importantes, la Caza de Sangre puede declararse en varias ciudades a la vez.

• **Caza Salvaje:** Ritual →Sabbat, uno de los →auctoritas rite. Debido a que la traición es un crimen raro en la →secta, suele ser castigada de una forma similar a la de la →caza de sangre practicada por la →Camarilla. Una vez que se pronuncia la sentencia, los →Cainitas del Sabbat de todas las ciudades vecinas son invitados a participar en la Caza Salvaje. Los participantes en ella liquidan no sólo al delincuente, sino también a sus cómplices con cualquier método a su alcance.

• **Cazador de Brujas:** Mortal que busca →Vástagos para destruirlos.

• **Celeridad:** Esta →Disciplina explica la velocidad sobrenatural de algunos →Vástagos. La Celeridad es frecuente entre los clanes →Assamita, →Brujah y →Toreador. Estos clanes utilizan la →sangre para aumentar su rapidez.

• **Celestyn:** →Tremere de sexta generación: \*1110, #1139. Celestyn (originalmente Calnor) fue el descendiente de un senescal de un excéntrico lord inglés que creció acompañado por los hijos del lord, por lo que recibió la misma educación y aprendió varios idiomas. Su amor por el conocimiento lo llevó a estudiar ocultismo e historia. A partir de lo que leyó y de lo que oyó de los ancianos del lugar, dedujo que los →magos debían tener una capilla cerca, llegando a adivinar el lugar con exactitud. Una tarde de otoño, se presentó en el portal y solicitó que lo aceptaran como alumno. Los magos percibieron su gran potencial y accedieron. Calnor se había convertido en un miembro de la Casa →Tremere.

Además de sus estudios de magia, Calnor (llamado Celestyn debido a su amor por las estrellas y por sus habilidades astronómicas) demostró su gran talento

en localizar fragmentos de información. Los juntaba y podía discernir con exactitud el lugar donde se encontraban viejos tesoros del conocimiento. Siempre que tenía la ocasión, se dirigía hacia Europa oriental para desenterrar maravillas y trasladarlas a su capilla situada en las cercanías de Londres. Entre tanto, se dedicaba a sus estudios y transcribía textos mágicos antes de que se volvieran ilegibles.

Sus habilidades no pasaron desapercibidas. Celestyn fue convocado a →Ceoris, donde se le asignó la tarea de organizar y actualizar su gran biblioteca. Siempre que tenía ocasión, viajaba por el mundo en busca de objetos mágicos y mundanos. Se granjeó una gran reputación de buscador de artefactos perdidos. Además, también fue conocido por su comportamiento heroico, ya que algunos de estos viajes hacia incursiones en dominios →Tzimisce. Debido a sus valiosas contribuciones a la capilla, Celestyn fue uno de sus primeros magos en ser →Abrazados. Su sire es →Etrius.

Celestyn consideró que el Abrazo representaba una oportunidad para descubrir la verdad que se ocultaba tras muchas leyendas de los no muertos. Tras su Abrazo, se vio obligado a permanecer en Ceoris. De lo único que se arrepentía era que era difícil ver lo que desenterraba de noche. Gracias a sus viajes por toda Europa, posee una poderosa forma física. Su cabello es rubio y sus ojos pardos. Su rostro es agradable. Cuando se encuentra en la biblioteca, Celestyn viste con túnicas. En sus viajes, prefiere ropas más sencillas ya que le otorga mayor libertad de movimientos.

Sus obras se abrieron camino hasta el mundo mortal, lo que le convirtió en un famoso erudito entre los mortales de la Edad Media. Algunas de sus ideas (combinadas con las de los sabios mortales) inspiraron a sus compañeros a desarrollar la ciencia de la arqueología.

Tras un largo y fiel servicio en Ceoris, Celestyn abandonó la capilla y no volvió a aparecer. Algunos rumores indican que se encuentra en Sudamérica, otros que ha sido destruido por los Tzimisce. Algunos →Cainitas afirman que se ha unido al →Inconnu, mientras otros apuntan que el sabio ha alcanzado la →Golconda y ahora vive en Asia.

• **Chartry, Karen:** →Ventrué de novena generación; \*1729, #Italia 1766. Chiquilla del →Ventrué italiano Contillo. Reside en el →dominio de →Nueva Orleans.

• **Chatterlings:** Mortales secuestrados por la →Mano Verdadera para ser entrenados como sirvientes o →ghouls hasta que son dignos del →Abrazo. Se supone que eran entrenados en →Enoch y que pertenecían a los miembros más dementes, crueles y eficaces de la Mano. Ojalá →Caín se haya encargado de destruir hasta el último miembro.

• **Chavez, Gabriel:** →Assamita de séptima generación; \*Siges 699, #1139. Chiquillo de →Tariq. Los musulmanes que gobernaron España durante su juventud impidieron que se convirtiera en el guerrero que quería ser, ya que lo entrenaron como espía. Ocho años más

## LÍNEA TEMPORAL: CHICAGO

- 1700 apr.: →Menelao, un →Matusalén →Brujah, se asienta acompañado de americanos nativos en la zona que en la actualidad ocupa Chicago y se adapta a su estilo de vida. Supuestamente, esto le acerca a su meta definitiva, la →Golconda.
- 1795: El general Anthony Wayne "El Loco" compra la tierra en la que se construirá la ciudad.
- 1803: Wayne erige Fort Dearborn, encontrándose con una feroz resistencia por parte de los nativos, liderados por un sabio jefe llamado Halcón Negro.
- 1812: Los ataques de los nativos obligan a los europeos a abandonar el fuerte de forma temporal.
- 1816: Los europeos regresan con más tropas lideradas por el general Whistler y reconstruyen el fuerte destruido. Whistler pudo estar bajo la influencia de la →Toreador →Helena, una Matusalén relacionada con Menelao a través de una enemistad de milenios. Halcón Negro solicita al Brujah que le ayude a luchar contra los europeos.
- 1832: Tras un ataque de la caballería sobre un campamento indígena que termina en masacre, Menelao entra en frenesí, y por primera vez interviene personalmente en el conflicto entre los colonos y los nativos. Helena se enfrenta a él. Ambos reciben múltiples heridas que los sumen en →letargo, pero son rescatados por sus →ghouls.
- 1833: Se funda la ciudad de Chicago.
- 1837: El Brujah Maxwell se convierte en →príncipe de la ciudad. El hecho de que un hombre negro pueda reclamar el cargo (en ese momento de la historia) lleva a →Inyanga a Chicago.
- 1861-65: La Guerra Civil hace que la población se incremente de forma dramática. Más →Vástagos acuden a la zona, entre ellos el →Ventrué →Lodin, no por voluntad propia, sino como parte de una complicada trama orquestada por Helena para derrocar al títere de Menelao.
- 1871: Noche del Diablo. La violencia se inicia a través de una ira →Malkavian que se extiende por Chicago como una epidemia, incinerando todo lo que encuentra a su paso. Por fortuna, sólo unos pocos mortales perecen en el suceso, pero el fuego destruye 18.000 edificios y elimina a casi todos los seguidores de Maxwell. Lodin ve la oportunidad para convertirse en príncipe, por lo que espera hasta que Inyanga sale de la ciudad y acto seguido ataca sin piedad. Acompañado por un grupo formado por Toreador y Ventrué, ataca al príncipe. Maxwell escapa por una ventana y no regresa a Chicago hasta finales del siglo XX. Lodin no tolera la presencia de otros rivales a su alrededor por lo que elimina a todos los Ventrué de la ciudad con precisión quirúrgica. Desde esa noche, todos los miembros del →Clan de los Reyes de Chicago son progenie de Lodin.
- 1880: Apoyado por los primogénitos →Gangrel, Brujah y →Nosferatu, el Toreador →Modius pone en práctica un plan para minar la influencia de los Ventrué. Inicialmente el conflicto se lleva a cabo de forma indirecta, ya que ambos bandos utilizan a mortales para llevar a cabo su plan. Lodin se sorprende de que los obreros de su ciudad (conducidos por su rival) protesten por las malas condiciones laborales. Todas las grandes instituciones que Lodin ha sobornado para otorgar estabilidad a su liderazgo comienzan a desmoronarse. Incluso con la ayuda de dos de sus tenientes neonatos, el príncipe parece incapaz de detener su caída.
- 1886: Uno de los criados mortales de Lodin lanza una bomba a un grupo de oficiales de policía, acto que conduce a una revuelta en la que mueren varios sindicalistas y algunos policías. Los obreros fallecidos se convierten en mártires, algo que sólo sirve para propagar la rebelión.
- 1894: Una huelga contra las malas condiciones laborales unen a los ferroviarios blancos y negros, que son capaces de cerrar por completo la red ferroviaria nacional. Este acto supone una amenaza directa contra uno de los tenientes de Lodin que obtiene sus recursos mediante el ferrocarril. Sin consultar al príncipe, solicita la ayuda de tropas gubernamentales contra los trabajadores. El accidente se convierte en un escándalo mundial y en una desgracia para la ciudad.
- 1901-06: Lodin llega a la conclusión de que su ejército de seguidores no es suficiente para poner fin a la rebelión y →Abraza a un famoso líder sindicalista. Lodin le ordena que persuada al resto de sindicalistas para que mantengan a la clase obrera en calma mediante promesas y dinero. Las tropas de Modius reaccionan tarde a este movimiento, pero lo hacen con inusitada violencia. Por primera vez, los Vástagos se involucran de forma directa en el conflicto y los aliados de Modius destruyen varios asesores de Lodin.
- 1908: Lodin se dirige a los Vástagos de mayor edad de la ciudad y les informa que los actos →anarquistas representan una amenaza para la →Mascarada. A regañadientes, los →antiguos le permiten poner fin al conflicto con cualquier método que crea necesario. Al mismo tiempo,

el líder sindicalista Abrazado por Lodin consigue derrotar a los Brujah de la ciudad. Lodin inicia una campaña sistemática para aniquilar a los anarquistas.

- 1913: Lodin pone a la ciudad bajo su control. Modius huye.
- 1913-66: Edad de los cauchemar. Largo periodo de paz entre los Vástagos de la ciudad.
- 1919: Los antiguos de la ciudad reconocen que no es beneficioso utilizar →Cainitas para resolver sus disputas. Convierten varios lugares de la ciudad en →Eliseo para reunirse de forma regular.
- 1921: Lodin intenta en vano derrotar a Modius en Gary arruinando por completo la economía de la ciudad.
- 1966: En la década de los sesenta, los anarquistas se están volviendo más y más peligrosos para Lodin. El verdadero problema comienza cuando el sheriff del príncipe destruye a dos Brujah. Los anarquistas reaccionan con estallidos de violencia contra los antiguos en una noche que será conocida en los anales de la historia de los Vástagos como la Noche de Rabia. Después de una semana, 13 Cainitas han sido destruidos. En los siguientes años, ambos bandos entablan una guerra de guerrillas.
- 1968: Lodin obtiene permiso del →justicar Ventruel para solucionar el problema anarquista de Chicago de una vez por todas. Cerca de 100 Vástagos desaparecen sin dejar rastro. El dominio de Lodin vuelve a estar seguro.
- 1983: Inicio de las Guerras del Consejo. Los anarquistas han vuelto a reforzarse y consiguen que uno de sus aliados se convierta en alcalde de Chicago.
- 1985: En Navidad, Lodin inicia la Operación Incubadora para arruinar públicamente a la mayoría de los peones importantes de los anarquistas. La operación fracasa porque muchos mortales no están de acuerdo con las incursiones en la vida privada de estos peones.
- 1986: Los anarquistas consiguen reemplazar algunos de los peones del príncipe por sus propios aliados.
- 1987: Lodin solicita ayuda a los →primogénitos, quienes le prometen asistencia a cambio de ciertas concesiones. Durante la Masacre del Día de Acción de Gracias, los ghouls de Lodin destruyen casi todos los anarquistas de la ciudad mientras que el príncipe se aprovecha de la muerte prematura de alcalde que habían instaurado.
- 1990: Helena sale del letargo y comienza a buscar el refugio de Menelao.
- 1993: Los →Lupinos atacan por sorpresa el Succubus Club, un lugar favorito de los Vástagos, así como algunos de los edificios del centro de la ciudad. Lodin convoca una →caza de sangre contra todos los Lupinos y algunos de ellos son destruidos. El contraataque de los Lupinos coincide con un ataque →Sabbat. En el caos de la batalla son destruidos más de un tercio de los Vástagos de la ciudad, entre ellos Lodin. El cetro del poder continúa sin propietario, ya que Chicago se ha convertido en una ciudad con varios pretendientes al principado, aunque parece probable que al final el sucesor sea uno de los chiquillos de Lodin.



tarde. Gabriel Chavez encontró pruebas de los errores del califa. En este momento, Tariq se acercó y le habló de Alá, de Mahoma, de →Haqim y de la senda espiritual de los →Cainitas de →Alamut, →Abrazándolo en el proceso. El año 975 el clan necesitó a miembros muy templados para infiltrarse en el califato fatimita, y Gabriel se encontraba entre ellos. El 1107 se dirigió a →Jerusalén para luchar contra los cruzados. A mediados del siglo XVI fue destruido por insubordinación.

• **Chicago:** Ciudad de Illinois (EUA) situada en la costa sudoeste del Lago Michigan; 3,5 millones de habitantes (7,2 millones residen en la zona metropolitana); segundo centro económico de los Estados Unidos, importante núcleo ferroviario, centro de tráfico aéreo, y desde la apertura del canal de St. Lawrence uno de los mayores puertos interiores del mundo; posee uno de los mayores mercados de grano, ganado y madera del continente, lugar que contiene los mataderos más importantes del mundo, grandes complejos industriales; posee varias universidades e instituciones científicas (consulta →Línea Temporal: Chicago).

• **Chiquillos Inmortales:** →Abominación.

• **Chiquillo:** 1. Término despectivo para un →Cainita estúpido o inexperto. 2. Término utilizado para un →Vástago en relación con su →sire, el →Vástago que lo →Abrazó.

• **Chorazin:** Ciudad construida por →Shaitán. Aunque muchos ponen en duda su existencia, muchos textos →Baali hacen referencia a este lugar. En caso de existir, estaría situada bajo tierra y con total probabilidad en la zona Mediterránea. En teoría, todos los que desean unirse a los Baali son enviados a ella para sus pruebas finales, cuya naturaleza no deseo imaginar. Si alguien ajeno a ella llegara a encontrar este lugar, la historia volvería a repetirse y se convocaría una segunda guerra contra esta →línea de sangre infernal. Pero prefiero suponer que Chorazin es un lugar que pueden visitar en forma espiritual los que desean hacerlo. Si tuviera una contrapartida física, habría sido descubierta y destruida mucho tiempo atrás.

• **Christopher:** →Ventrué de novena generación; \*1967, \*1986. Hijo y primo carnal por parte de padre de Marcel →Guilbeau, el Príncipe de →Nueva Orleans. Antaño fue su sucesor.

• **Chupón:** Expresión irreverente que los →Vástagos jóvenes utilizan para definir a un miembro de nuestra raza.

• **Ciclo de Lilith:** Colección de textos buscada por los →Nodistas. Posee varias versiones distintas. Un ser que se hacía llamar "el Oscuro" me ayudó a conseguir algunos fragmentos en una antigua librería de Boston. Los textos que el anciano propietario de la tienda me vendió forman parte de una edición de →*El Libro de Nod* que he publicado. El mismo hombre prometió enseñarme ciertos "adoradores del demonio" (que supongo que eran →Liliths) en un cementerio de Boston esa misma noche. No los pude encontrar, pero conocí a un extraño →Cainita (¿quizá sea "el Oscuro" que he mencionado con anterioridad?) que me mostró una edición completa del *Ciclo de Lilith*. Me dejó leerlo, pero no me lo dio.

• **Ciclope:** Apodo de los →Salubri.

• **Cinco, Xavier de:** →Tremere de cuarta generación; miembro del →Consejo de los Siete. Xavier es el responsable de la supervisión de América del Sur, México y el Caribe. Sus logros no han sido triviales, pero paldescen en comparación con los conseguidos por →Meerlinda en el norte, por lo que se afirma que su envidia es incommensurable. Tanto el →Sabbat como los →Seguidores de Set son una fuente constante de problemas, pero no tantos como el desconocido poder oscuro situado en el corazón de la selva amazónica. Aunque no se ha podido identificar la fuente, Xavier está absolutamente seguro de su existencia, por lo que vigila a los →Vástagos de su alrededor. La aniquilación intensiva de la selva es fruto de sus deseos por eliminar esa presencia amenazadora.

• **Cinco Pilares del Poder:** Tratado acerca de las relaciones entre los →antiguos y su →progenie escrito por Redondo de →Vázquez durante el siglo XII. En él propone recompensar a un →chiquillo por sus servicios para despertar la rivalidad entre el resto de la progenie y así conseguir aumentar su nivel de efectividad. Aquellos chiquillos indisciplinados deberían ser expuestos a peligros importantes para deshacerse de ellos sin mancharse las manos. Si uno de ellos consigue hacer frente a todos los peligros, debería verse sometido a un →juramento de sangre. De Vázquez también considera que la →Muerte Definitiva es un medio adecuado para solucionar los problemas causados por chiquillos rebeldes.

• **Círculo Interior:** Este grupo, el verdadero corazón de la →Camarilla, se reúne en Venecia cada 13 años para trazar el camino de la sociedad de los →Vástagos. Cada →clan cuenta con un representante que normalmente es el miembro más antiguo, ya que según la costumbre sólo los miembros de más edad pueden votar. El resto de los miembros pueden asistir a las reuniones y hablar, pero sólo los más →antiguos pueden dar el voto definitivo.

Una de las principales tareas del Círculo Interior es la elección de los →justicar. Este proceso es largo y complicado, ya que todos los clanes desean colocar a sus mejores representantes en las posiciones clave. Aquellos que consiguen el cargo suelen ser candidatos de compromiso o Vástagos oscuros fácilmente manipulables por el Círculo Interior.

• **Ciudad de México:** Capital del →Sabbat. Ciudad de México, una de las ciudades de mayor crecimiento del mundo con más de 20 millones de almas, puede albergar a un gran número de →Cainitas (más de 300). Los Cainitas más valientes del Sabbat llegan a cazar durante el día, hecho que es posible gracias a la omnipresente contaminación.

• **Ciudadela Negra:** Fortaleza de →Enoch situada tras unos formidables muros de mármol oscuro. En estos muros existía una gran puerta de bronce que supuestamente mostraba el sello de →Caín. En el interior de los muros se encontraban las ruinas de la recreación de la →Primera Ciudad. Los lugares más importantes de la Ciudadela Negra eran el gran →Templo de Lilith, las →Catacumbas de los Antediluvianos y el →Pozo de Zillah. Al igual que Enoch, fue destruida por fuerzas desconocidas, nunca sabremos si los →Tal-mahe-rah cayeron víctimas de un ataque de proporciones épicas o hallaron el lugar de nacimiento de sus antepasados.

• **Clan:** Grupo de →vampiros que comparten atributos místicos y físicos, así como un progenitor común. De momento, existen 13 clanes, todos los cuales fueron fundados por un miembro de la Tercera Generación (→Assamitas, →Brujah, →Gangrel, →Giovanni, →Lasombra, →Malkavian, →Nosferatu, →Ravnos, →Seguidores de Set, →Toreador, →Tremere, →Tzimisce, →Ventrué). Además, debemos destacar otros clanes que se extinguieron en el pasado, como

Una idea aberrante...  
Lupinos no muertos...  
¡Repugnante! ¡Repulsiva!  
¡Bah!

*Lucita... deberías haber tenido más cuidado en este punto, ¿no? Has sido Lasombra sin ser miembro del Sabbat durante mucho tiempo...*

*El término "Clan de los Usurpadores" sugiere una terrible insolencia. Por otra parte, hicimos bien en gustar cuentas con los inventores de este soniquete... vuelvo a destacar la lucha heroica de Tremere contra Saulot, el azote de la humanidad, quien como todos sabemos, fue el progenitor de los Baali.*

los →Capadocios y los →Salubri (aunque algunos de estos últimos todavía existen)

• **Clan de la Bestia:** Término arcaico utilizado por *El Libro de Nod*, para referirse a los →Gangrel en alusión a su afinidad con toda clase de animales.

• **Clan de la Caza:** Término arcaico utilizado por *El Libro de Nod*, para referirse a los →Assamitas en alusión a la tradición del clan de ser jueces, videntes y vigilantes de las →Tradiciones.

• **Clan de la Luna:** Término arcaico para referirse a los →Malkavian que utiliza →*El Libro de Nod* en alusión a las cambiantes características del clan (en otras palabras, a su locura) asociadas con el ciclo de la luna en muchas culturas.

• **Clan de la Muerte:** Término arcaico utilizado por *El Libro de Nod*, para referirse a los →Capadocios en alusión a la →Disciplina del →clan de →Mortis.

• **Clan de la Noche:** Término arcaico para referirse a los →Lasombra que utiliza →*El Libro de Nod* en alusión a su →Disciplina de →Obtenebración.

• **Clan de la Rosa:** Término arcaico utilizado por *El Libro de Nod*, para referirse a los →Toreador en alusión al símbolo del →clan.

• **Clan de la Serpiente:** Término arcaico utilizado por →*El Libro de Nod* para referirse a los →Seguidores de Set en alusión a la →Disciplina de →Serpentis.

• **Clan de los Brujos:** Término arcaico para referirse a los →Tremere en alusión a sus orígenes provenientes de una tradición hermética de hechiceros.

• **Clan de los Eruditos:** Término arcaico para referirse a los →Brujah que utiliza →*El Libro de Nod* en alusión a la tradición filosófica del clan durante la antigüedad y la Edad Media.

• **Clan de los Modeladores:** Término arcaico utilizado por *El Libro de Nod*, para referirse a los →Tzimisce en alusión a la →Disciplina del →clan de →Vicisitud.

• **Clan de los Ocultos:** Término arcaico utilizado por *El Libro de Nod*, para referirse a los →Nosferatu en alusión a la →Disciplina del →clan de →Ofuscación.

• **Clan de los Reyes:** Término arcaico para referirse a los →Ventrué que utiliza →*El Libro de Nod* en alusión al papel gobernante del clan en la →Camarilla y a las primeras estructuras de la sociedad de los →Vástagos.

• **Clan de los Sanadores:** Término arcaico que utiliza *El Libro de Nod* para referirse a los →Salubri en alusión a su →Disciplina de →Obeah.

• **Clan de los Usurpadores:** Término despectivo para referirse a los →Tremere. Se utilizó por primera vez en la Edad Oscura, presumiblemente por los →Salubri.

• **Clan de los Vagabundos:** Viejo término para los →Ravnos que utiliza →*El Libro de Nod* en alusión a su estilo de vida nómada.

• **Clanes Sabbat:** Originalmente, sólo existieron dos verdaderos clanes Sabbat: los →Lasombra y los →Tzimisce. Los miembros del resto de los clanes han ido siendo asimilados por el →Sabbat desde el principio. Normalmente, los representantes del resto de los clanes adoptan el epíteto *antitribu*, excepto en el caso de los →Pänder y las →Serpientes de la Luz.

• **Cleopatra:** La última reina egipcia de la familia ptolemaica fue coronada por Julio César el año 48 a.C. En ese momento tenía 18 años. Presumiblemente se suicidó dejando que una serpiente le mordiera, pero como era un →ghoul Setita, parece improbable que este acto pusiera fin a su historia mortal. De momento, no he podido hallar ninguna pista que apunte hacia su incorporación a las filas de los no muertos.

• **Cobras:** Apodo de las →Serpientes de la Luz.

• **Cocceius:** Antiguo de séptima generación del →Clan de los Eruditos; \*202 a.C. como hijo de un esclavo romano; #Roma 148 a.C., +1647 en el caos de la Guerra de los Treinta Años.

Debido a su belleza, la madre de Cocceius fue violada repetidas veces por ciudadanos romanos. Por este motivo, Cocceius fue un hijo producto de una violación del Senador Romano Civus y nació como esclavo. El joven juró vengarse de Civus, pero el senador lo vendió como gladiador tras la muerte de su madre, donde se entrenó y ahorró dinero para comprar su libertad. Conforme su cuerpo se desarrollaba, también aumentaban sus habilidades. Cocceius se hizo amigo de un gladiador griego llamado Yorgos, adorándole como padre y hermano a la vez, por lo que planeó crear una escuela de gladiadores en su compañía. Por



desgracia, Yorgos murió en el circo. Tras la tragedia, hizo todo lo posible por mejorar sus habilidades mientras esperaba el día de su libertad. Fue testigo de la tristeza y la desesperación que reinaba en Roma. El pueblo se moría de hambre mientras que los ricos se dedicaban a los excesos. Su decisión de dedicarse a la política tuvo dos motivos principales: el saber que le acercaría a Civus y la excitación por derrotarle en su propio terreno y con sus propias armas. Aunque siempre fue considerado como un ser inferior, ya que después de todo era un antiguo esclavo y gladiador, aprendió política y se acercó a Civus, el cual había sido →Abrazado en el pasado. Cuando se volvieron a encontrar, Civus dejó a Cocceius medio muerto, pero el Brujah →Dysos le salvó otorgándole el Abrazo, ya que le gustaba su empuje por la libertad.

Cocceius llegó a conocer a la Bestia interior a la que debía enfrentarse y comprendió el significado que los mortales tienen para nosotros. Se asentó en →Cartago, pero cuando fue destruida murió otro de sus sueños. Se dirigió a →Aix-la-Chapelle, donde substituyó a la →Trinidad (2), fue príncipe durante un corto periodo de tiempo y residió en esta ciudad hasta su Muerte Definitiva.

• **Cock Robin:** Antiguo de séptima generación del →Clan de los Ocultos; \*desconocido, #1757. →Justicar →Nosferatu desde 1998. Cock Robin era un diestro



aprendiz de herrero que luchó para sobrevivir contra la pobreza en los últimos días de las colonias inglesas americanas, donde fue →Abrazado por su predecesor, Alonso Cristo →Petrodón de Sevilla. Al poco tiempo Petrodón lo abandonó a su destino, aunque las colonias americanas, y en especial las situadas en la costa de Nueva Inglaterra, se veían azotadas por luchas vio-

lentas, por lo que no constituían lugares adecuados para los chiquillos solitarios. Muchos de los que tuvieron relación con Cock Robin no llegaron a ver el amanecer del siglo XIX. En ese momento conoció a →Warwick, el príncipe de Providence y su reino de terror convirtió las luchas que había contemplado en la zona en unas meras escaramuzas. Pero casi 100 años más tarde, en las horas más oscuras de la tiranía de Warwick, el sire de Cock Robin reapareció y se puso en contacto con él a través del líder rebelde Prudence →Stone con el objetivo de recabar su ayuda para infiltrarse en la red de Warwick y destruirla. Tan sólo Cock Robin pudo sobrevivir al esfuerzo, pero los líderes de la →Camarilla nunca olvidaron esta acción, un recuerdo que contribuyó a su nombramiento como justicar.

• **Code of the Damned:** Libro en el que →Mictlantecuthli detalló los resultados de sus investigaciones taumaturgicas. En Tzentel, su tierra natal, un gran número de sacerdotes investigaban la magia de sangre para convertirse en inmortales. Uno de sus criados mortales entregó el *Code of the Damned* a los sacerdotes durante el único día del mes en el que Mictlantecuthli dormía. Cuando descendió a su pirámide para sumirse en el letargo, sus sacerdotes fueron enterrados con él. Más tarde, el *Code of the Damned* fue recuperado de Tzentel, aunque nadie sabe quién ni cómo. De igual modo, se desconoce quien lo tradujo. Pero presumiblemente existen dos traducciones de él, una en latín en la →capilla →Tremere de →Viena, y otra en inglés que ha desaparecido. De vez en cuando aparecen traducciones falsas que aumentan el interés por la obra.

• **Código de los Legados:** Los →Cainitas de →Constantinopla no siguen las Seis →Tradiciones de Caín. En vez de eso, gracias a Tribonius, el →Brujah de la ciudad, han desarrollado una colección propia de leyes y costumbres conocidas como el Código de los Legados. Su principio básico es la regla de la →Trinidad. Nunca ha habido príncipe en Constantinopla, ya que las familias →Tzimisce, →Ventruie y →Toreador han afirmado su dominio de forma conjunta. Cada familia está liderada por un patriarca (aunque →Michael llegó a ser considerado como el patriarca de toda Constantinopla) que lidera su familia y las familias que se encuentran bajo su protección. Aquellos Cainitas que no forman parte de las familias carecen de voz en los asuntos de la ciudad. Los preceptos del Código de los Legados son similares a las Seis Tradiciones, pero poseen distintas prioridades, cimentando el gobierno de la Trinidad.

• **Código de Milán:** Código medieval de conducta para mantener el orden en el →Sabbat. Fue revisado y actualizado el 21 de diciembre de 1933 por el →Regente →Gorchist y firmado por los →cardenales Huroff, Bruce de Guy, Agnes y Charles VI, y los arzobispos Beatrice, Una, Tecumseh, →Giangialeazzo, Toth, Aeron, Marsilio, Rebecca y Salluccio.

• **Código de Tremere:** Juramento que todos los neonatos →Tremere llevan a cabo tras su →Abrazo.

Bien, parece que esto es algo excesivo incluso para ser propaganda Tremere.

Garantiza la lealtad de la progeñie hacia los →antiguos del →clan.

- **Cofradía:** →Manada →Sabbat que ha creado un →refugio permanente en una ciudad; se suele utilizar para diferenciar entre las manadas "fundadas" y las nómadas. La mayoría de las ciudades Sabbat albergan un gran número de cofradías y sirven de alojamiento a una corriente infinita de manadas nómadas.

- **Columnas:** →Manadas permanentes →Sabbat formadas de forma exclusiva por miembros de la →Mano Negra.

- **Comnena, Anna:** Miembro del →Clan de los Reyes, como primogénita del emperador Alexius I Comneno, se casó con un candidato imperial a temprana edad y se preparó para llevar una vida como emperatriz de Nueva Roma. Gracias a su condición de estudiante ávido y pensadora brillante, estudió política, teología, ciencia y filosofía con una pasión que sorprendió a sus tutores y enorgulleció a sus padres. Pero su hermano sucedió a su padre en el trono y la exiló a un convento. Allí escribió la famosa *Alexiada*, un registro histórico del reinado de su padre. Cuando finalizó su obra y mitigó su ira, se vio arrastrada hasta la sociedad no muerta de →Constantinopla por el Clan de los Reyes. Allí se convirtió en una figura prominente de la familia →Ventrué en poco tiempo, aunque se desconoce su destino tras la caída de la ciudad a manos del Imperio Otomano. Probablemente se mezcló con los turcos y puede que todavía exista.

- **Cónclave:** Los Cónclaves son los mayores eventos políticos de la →Camarilla, o al menos los acontecimientos más importantes a los que cualquier →Vástago puede asistir sin necesidad de una invitación personal. Estas reuniones sirven como corte suprema para los Vástagos de la Camarilla, eventos que determinan las líneas de actuación futuras, enfatizan el papel de la Camarilla como guía de la →Mascarada y perfilan las relaciones entre los →Cainitas y el →ganado.

Cualquier Vástago que tenga noticias de un Cónclave puede asistir a él. Estos eventos pueden prolongarse unas pocas horas o varias semanas, incluso meses.

Debido a problemas logísticos, sólo los →justicar y los miembros del →Círculo Interior pueden convocar un Cónclave (e incluso ellos sólo pueden hacerlo si es verdaderamente necesario). Estos eventos suelen celebrarse en la región afectada por el problema o en una zona céntrica si el problema es global. Cualquier asistente puede hablar si cuenta con el apoyo de dos o más Vástagos. Todos los asistentes tienen un voto.

Los Cónclaves suelen convocarse cuando implican a personas importantes, como algún →príncipe, o tienen que ver con violaciones especialmente flagrantes de la Mascarada. Cualquier Vástago puede acusar a otro en el Cónclave sin importar su posición con la seguridad de que su acusación será tenida en cuenta.

- **Condenado:** Raza de los no muertos. Término aplicable a todos los →Vástagos.

- **Consanguíneo:** Forma de dirigirse a →Vástagos que comparten la misma descendencia (suele usarse para designar a jóvenes hermanos de sangre).

- **Consejo de los Siete:** Cúpula del →clan →Tremere cuyos miembros sirven al →fundador del clan como consejeros. Estos →vampiros forman parte de los compatriotas más antiguos de Tremere. Algunos de ellos están entre los primeros →magos que se transformaron en →Cainitas. El Consejo de los Siete se reúne de forma ordinaria cada década, esta reunión siempre tiene lugar en la vieja →capilla de →Viena. Se rumorea que los consejeros actuales son: →Etrius, →Grimgroth, →Meerlina, →Xavier de Cincao, →Abetorius, Thomas →Wyncham y Elaine →de Calinot.

- **Consejo Interior:** →Concilio de los Siete, →Tremere.

- **Consistorio:** Cuerpo de consejeros del →regente formado por los →prisci y los →cardenales más importantes.

- **Conspiración de Isaac:** Grupo de conspiradores de varios →clanes, liderados por Claudius →Giovanni, que unieron sus esfuerzos para planificar el →Amarranto de →Cappadocia y de →Japheth. Todos los miembros de este grupo eran unos aristócratas decadentes y apolillados, un hecho que hizo que Claudius supiera lo que debía ofrecerles para asegurarse su lealtad. El grupo consiguió su objetivo, aunque dudamos que todos los miembros hayan sido informados del éxito. De hecho, muchos de ellos acabaron desapareciendo. Sin embargo, podemos asegurar que la mayoría se unieron al →Sabbat.

- **Constantine, Lothar:** →Antiguo de séptima generación del →Clan de los Reyes. →Abrazó a Jereaux →Guilbeau en 1866 (en su →refugio de Georgia del Este) y más tarde a su hermano Marcel. Se cree que fue destruido por Jereaux cerca del 1870.

- **Constantinopla:** Nombre moderno de →Bizancio tras el año 330 d.C., capital del Imperio Bizantino hasta el 1453; desde entonces se convirtió en la turca →Estambul.

- **Content, Malk:** Malk Content, es un timador →Malkavian de origen desconocido que exhibe un comportamiento infantil. Ha inventado cientos de historias sobre su origen, afirmando ser un chaman indio, un guerrero mongol, un rey babilonio, el hijo de Eneas, un príncipe persa, un extraterrestre, un juez de la corte de los altos elfos, Jesús y el propio →Malkav entre otros. Posee varios disfraces, pero siempre lleva consigo un espejo roto, el símbolo del clan Malkavian, ya sea como objeto o tatuado en su frente.

Malk es un personaje inquietante de gran poder y locura contagiosa. Su presencia provoca alteraciones en la realidad que le rodea, e incluso los antiguos más poderosos no son inmunes a sus jugarretas. Su mera presencia altera el delicado equilibrio de las intrigas de los →Vástagos. Entre sus enemigos se encuentran los →justicar de la →Camarilla y la

## LÍNEA TEMPORAL: CONSTANTINOPLA

- 2100 a.C. aprox: El →Antediluviano →Toreador →Abraza a →Mi-ka-il en la ciudad de Ebla.
- 550 a.C. aprox: El →Capadocio →Byzar funda la colonia de →Bizancio. Mi-ka-il (ahora conocido por →Beshter) visita a su sire.
- 548 a.C.: Beshter fija su residencia en Roma.
- 309 a.C.: Alexia →Theusa visita Bizancio donde es →Abrazada por Byzar.
- 58 a.C.: Beshter y el →Matusalén →Ventrue →Antonius se convierten en amantes.
- 65 d.C.: Bester abraza al sátiro romano Petronius.
- 85: Beshter se convierte al cristianismo y es bautizado como →Michael.
- 152: Michael se encuentra con el →Dracón Tzimisce. Los dos se convierten en amantes.
- 196: El emperador romano Séptimo Severo arrasa Bizancio aprovechando una guerra civil con Pescenius Niger. Durante el asalto, Alexia Theusa embosca a Byzar y a los Capadocios de la ciudad, sumiéndolos en el letargo.
- 312: Constantino el Grande, en su carrera por convertirse en emperador romano lucha contra Maxentius en las afueras de Roma. Michael, Antonius y el Dracón adoptan el nombre del →Triunvirato.
- 324: Constantino derrota a Licinio cerca de Bizancio, asegurando sus opciones ante el trono romano.
- 326: Constantino funda Nueva Roma en el lugar ocupado por Bizancio (más tarde se llamará Constantinopla). El Triunvirato abandona Roma para fijar su residencia en la nueva capital.
- 329: →Caius, el teniente de Constantino, es abrazado por Antonius.
- 330: Nueva Roma se convierte en la capital del Imperio.
- 337: Muerte de Constantino el Grande. El Triunvirato convoca el Primer Concilio. Magno, un →Lasombra local entra a formar parte del servicio de Michael.
- 476: Roma cae a manos del bárbaro Odoacer. Los refugiados →Cainitas comienzan a llegar a Constantinopla. Se convoca el Segundo Concilio, dando lugar al sistema trinitario de familias. Los Lasombra de Magnus y un grupo de →Brujah romanos conocido como Lector se convierten en criados. Antonius extiende su protección a Alexia Theusa.
- 489: Michael invita al Seguidor de Set Khay→tail a fundar una familia local.
- 517: Justino I se convierte en emperador bajo la tutela de su sobrino Justiniano y del Ventrue Antonius.
- 527-55: Justiniano es nombrado emperador y expande los territorios de Bizancio hacia el norte, África e Italia. El sistema trinitario de familias se extiende por todo el imperio. Los monasterios bajo la influencia del Dracón Tzimisce →Obertus son severamente gobernados.
- 537: Año de finalización de Haghia Sophia, el mayor templo cristiano del mundo. Michael fija su residencia en él.
- 555-65: El gobierno de Justiniano se sume en el caos y los territorios de Constantinopla caen a manos de los invasores. Las plagas azotan el imperio.
- 565-600: Las plagas golpean repetidas veces contra Constantinopla, se cree que el Dracón es el responsable de ellas.
- 566: Antonius abraza a →Belisarius, el principal general de Justiniano.
- 579: →Narses, el rival mortal de Antonius, busca a un Lasombra italiano y es abrazado. Narses se convierte en responsable de los territorios italianos del imperio.
- 602: Phocas se convierte en emperador, dando comienzo a un reinado de terror.
- 604: Séptima Dominica, chiquilla de Antonius, abraza a su sirviente Nicephorus. Caius abraza a un magistrado llamado Epirus.
- 610: Heraclius se convierte en emperador y devuelve el poder a los monasterios, incrementando la influencia Tzimisce.
- 620: Los monjes →Akoimekai que sirven al Dracón comienzan a copiar los contenidos de la Gran Biblioteca de →Alejandría.
- 626: Gregory, un monje Akoimekai es abrazado por un Ravnos alejandrino.
- 632: Gregory es adoptado por los Ventrue.
- 642: Alejandría cae en manos árabes y la Gran Biblioteca es pasto de las llamas.
- 660: Narses abandona sus relaciones con Constantinopla y afirma su poder en el dominio independiente de →Venecia.
- 689: Para poner fin a las disputas entre Antonius y el Dracón, Michael les presenta a dos hermanos menores, →Gesu y →Symeon para que los eduquen y los abracen.
- 701: El Dracón abraza a Gesu. Gesu se sume en un profundo letargo.
- 703: Gesu sale del letargo y abraza a Symeon, haciendo enfadar a Antonius.

- 704: Se lleva a cabo el Tercer Concilio para resolver el problema del Abrazo de Symeon, pero no se llega a ninguna resolución.
- 717: Leo III se convierte en emperador bajo la mirada vigilante de Antonius.
- 726: Leo III promueve la iconoclastia al promulgar la destrucción de todos los iconos religiosos. Antonius convoca una iconoclastia Cainita y denuncia la práctica Tzimisce de los →cultos de sangre. La sociedad bizantina se encuentra dividida. Se convoca el Cuarto Concilio. Los Nosferatu malaquitas se convierten en siervos de los Toreador. Caius y Séptima proponen la destrucción de Antonius, Michael y el Dracón asienten.
- 797: Caius se convierte en Basileus de los Ventrue y coloca a Séptima bajo él.
- 842-67: Para restaurar el orden, Michael gobierna de forma directa bajo el nombre de Michael III.
- 888: El Dracón abandona Constantinopla.
- 890: Se convoca el Quinto Concilio, en el que se reconoce a Gesu y Symeon como líderes de los Tzimisce. Michael comienza a sentir el influjo de la locura y del letargo, por lo que delega las tareas nocturnas en Petronius.
- 1001: Los cazadores de brujas destruyen a Séptima Dominica.
- 1071: Los turcos derrotan al ejército imperial en Manzikert, despojando a Bizancio de la mayor parte de Asia Menor.
- 1073: Se convoca el Sexto Concilio y Belisarius vuelve a ocupar una posición de poder.
- 1081: Se convoca el Séptimo Concilio. La familia veneciana de Narses se convierte en vasallo de los Ventrue y se le otorga privilegios comerciales. Los Gangrel del Barón →Ferox se convierten en vasallos de los Tzimisce. Alexius I Comnenus se convierte en emperador.
- 1090-1125: →Alfonso, el chiquillo de Narses ocupa el puesto de sacerdote Lasombra en Constantinopla.
- 1096: Los soldados de la primera cruzada atraviesan Constantinopla.
- 1140: El Salubri Achmet llega a Constantinopla.
- 1143-82: La influencia latina aumenta bajo el Emperador Manuel Comneno.
- 1153: Ducas Abraza a Anna Comnena, la antigua princesa.
- 1185: Estallan revueltas contra los residentes latinos de Constantinopla. Todos los Cainitas latinos son destruidos salvo la Lasombra genovesa Gabriella y Lillian, su protegido mortal, que son cobijados por Symeon. Se convoca el Octavo Concilio y tanto el Ventrue Epirus como el Brujah Tribonius son destruidos por incitar las revueltas. El barrio latino se independiza del resto de la Trinidad y pasa a depender del Obispo Alfonso de Venecia.
- 1185-97: Los Cainitas de toda Europa comienzan a llegar a Constantinopla, abarrotando el barrio latino.
- 1186: El Nosferatu Fray →Raymond y su progenie llegan de los estados cruzados, siendo cobijados por los Nosferatu malaquitas.
- 1187: El Ventrue Basil de Tesalónica y el profeta Caitiff loco Stanislav llegan del oeste.
- 1188: El Assamita Shabab llega como embajador del Alamut.
- 1190: Theresa Kymena, un vagabundo Tremere, llega para estudiar con Achmet.
- 1193: Los Brujah, los Gangrel y los Nosferatu de la ciudad fundan el Pacto de los Tres para defenderla.
- 1195: Alexis III Angelo se convierte en emperador al cegar y deponer a su hermano Isaac II.
- 1196: Lillian, convertida en amante de Symeon, es Abrazada por Gesu.
- 1197: Gabriella de Génova es secuestrada por Shabab.
- 1198: Inocencio III se convierte en papa y convoca la Cuarta Cruzada.
- 1202: Los cruzados se reúnen en Venecia donde son recibidos por Isaac II →von Alexius, el cual solicita su ayuda para convertirse en emperador. Los venecianos apoyan sus esfuerzos a cambio de promesas de riqueza.
- 1203: Los cruzados conquistan Constantinopla y nombran emperador a Alexis IV.
- 1204: El pueblo de Constantinopla se rebela y los cruzados saquean la ciudad, iniciando un incendio que tarda ocho días en extinguirse. El Imperio Bizantino es despedazado por los cruzados.

*Quando atacaron las ciudades de la costa este americana, los sabuesos de sangre cayeron sobre nosotros como buitres, formando una gran ola de destrucción. Aquellos que se abalanzaron sobre nosotros tenían la Muerte Definitiva ante sus ojos.*

→Mano Negra →Sabbat, ya que ambas sectas lo consideran peligroso por su falta de información fiable. Algunos afirman que ciertos cambios sociales importantes de los siglos XVIII y XIX fueron causados por él, ya que empeoró las condiciones de trabajo de la era industrial hasta el punto de que ningún país pudo introducir reformas. Malk Content ha robado grimorios y artefactos de los →Tremere, ha establecido alianzas impías con los →Lupinos y con

espíritus malvados y es el responsable de muchas de las grandes diferencias en la sociedad de los Vástagos. Nadie sabe donde atacará la próxima vez ni sus motivos (si es que tiene algunos). Los Vástagos sabios simplemente le evitan.

• **Convención de Thorns:** Acuerdo entre la →Camarrilla y los →anarquistas que acabó con la guerra y perfiló las líneas maestras de las relaciones futuras.

La Convención de Thorns, dirigida por el →Ventrué →Hardestadt, marcó el final de la →Revolución Anarquista. El nombre proviene del lugar a las afueras de Sichester donde se firmó el acuerdo.

• **Convertirse en uno:** Término que el →Clan de la Caza utiliza para designar sus avances en la →Senda de la Sangre, desde el inicio hasta que el poder de los seguidores de la senda iguala el de →Haqim. En otras palabras, buscan conseguir el estado exaltado de su progenitor mediante el →Amaranto u otro método similar.

• **Corazón Latiente de Nizchetus:** Artefacto mágico →Sabbat. Este trozo de carne mohoso situado en el interior de un recipiente de cristal todavía late, aunque fue arrancado del pecho de un →Toreador hace siglos. Los →Cainitas más morbosos están convencidos de que el corazón atrae la buena suerte.

• **Corazón, Rafael de:** →Toreador de quinta generación; \*España 1154; \*España 1182. Comandante de la →Camarilla, Chiquillo de Callisti →Castillo. Cuando las hordas de la →Inquisición y de las legiones →anarquistas consiguieron sitiar a los divididos e indecisos miembros de los →clanes, su brillante voz se alzó por encima del ruido y nos unió. Rafael animó a los →Vástagos más antiguos en su famoso discurso ante la asamblea a "abandonar sus nexos con el mundo mortal y retirarse para siempre hacia las sombras y las pesadillas", por lo que podemos considerar que fue el padre intelectual de la →Mascarada.

• **Corruptor:** Seguidor de la →Senda de las Revelaciones Perversas.

• **Corte de Fuego:** →Neferu, el →Matusalén niño, afirma su dominio sobre este lugar de placeres exóticos, donde se almacena el conocimiento de dinastías del pasado. La Corte de Fuego Setita es un lugar místico y peligroso, pero visitarlos puede tener sus recompensas si buscas respuestas que nadie más puede darte. Pero debes estar preparado para pagar el precio, siempre más elevado de lo que parece a primera vista, como cualquier cosa relacionada con las serpientes.

• **Corte de Sangre:** Institución del →clan →Lasombra. Sirve como instrumento para regular las actividades del clan. Siempre que cualquier miembro del clan sospeche que un compañero no da la talla, puede solicitar permiso a la Corte de Sangre para ejecutarlo. Para obtener este permiso, la incompetencia del Lasombra debe ser demostrada con pruebas circunstanciales. La Corte de Sangre está formada por cierto número de miembros (de 3 a 13) seleccionados por los →Amis Noirs. La decisión de la corte se lleva a cabo a partir de las evidencias presentadas sin dejar que intervengan motivos políticos. Sólo se otorga el permiso en caso de que la evidencia sea concluyente, algo que casi nunca sucede. Nunca se informa al acusado de la petición, pero si se demuestra su culpabilidad, la Corte de Sangre le informa de la sentencia si considera que merece una oportunidad. Si, por otra parte, se demuestra que la acusación es

injustificada, se suele informar al acusado de la petición del acusador. En estos casos, no suele haber vistas posteriores con papeles cambiados, ya que normalmente el tema queda zanjado fuera de la corte, algo que no implica que esta resolución sea agradable para el acusador.

• **Cosa, Simón de:** →Brujah de generación desconocida. Este Brujah español es famoso por su crueldad. Luchó contra →Doran por la influencia en Luisiana entre 1713 y 1801.

• **Coventry, Madeline:** Antiguo del →Clan de los Brujos, fue enviada a la nueva colonia de la Bahía de Massachussets por la →capilla Winchester de Inglaterra. Llegó a su nuevo hogar en 1635 y se proclamó →príncipe. En 1795, →Balkin la substituyó y ella se sumió en el →letargo. Madeline Coventry desapareció sin dejar rastro en 1831.

• **Crazy Jane:** →Malkavian nacida como Jane →Pennington en la Inglaterra del siglo XVII, se desconocen las fechas más significativas de su vida como mortal y como →vampiro. →Chiquilla de →Mad Tom. Se cree que destruyó a su propio →sire. Se le atribuye el papel de musa de Edgar Allan Poe.

• **Credentes:** Seguidores de la →Senda de la Catarsis.

• **Criados:** Mortales que sirven a un →Vástago. Este término se aplica tanto a →ghouls como a mortales (a veces se aplica incluso a animales o a otros Vástagos). Los criados no tienen por qué conocer la verdadera naturaleza de su señor.

• **Criatura:** Expresión utilizada para designar a los →Vástagos recién creados.

• **Critias:** →Brujah; Primogénito de →Chicago del →Clan de los Eruditos. Critias es casi una rareza en las noches modernas, al menos en lo que al nuevo mundo se refiere, ya que es la reencarnación del filósofo guerrero, no un agitador rebelde como muchos otros de su clan en las Últimas Noches.

• **Crónica de Caín:** Primera parte de El →Libro de Nod. No es importante que esta parte no se ajuste a los estándares bíblicos. Contrariamente a lo que afirma la Biblia, las criaturas de esa época (con la excepción del →Padre Oscuro) eran consideradas meras herramientas. La Crónica de Caín expone el papel controvertido de →Lilith, en la que muchos ven una consorte que reconoció el potencial sobrenatural de nuestro Padre Oscuro.

• **Crónica de las Sombras:** Parte intermedia de El →Libro de Nod. Colección de fragmentos del texto original. Mi colega Choros, un miembro confesado del →Sabbat, me contó que consideraba que la Crónica de las Sombras era una colección de propaganda publicada por la →Camarilla para justificar su tiranía. Por mi parte, espero sinceramente que esos fragmentos no constituyan una broma pesada →Malkavian, y en especial los 13 mandamientos que contienen y que supuestamente formaron parte de la obra original.

*Convertirse en uno — ¡Pug! Sin importar el malicismo con el que lo rodeen, los Assamitas ansían la sangre de los Vástagos, y es una lástima que se liberen de nuestra maldición.*

*No sin dejar ningún rastro... Después de todo, un grupo de abominaciones provenientes de los nativos americanos pulularon por la zona durante años, algunos de los cuales confesaron tras intensos interrogatorios que habían sido amestrados hacia la noche por una "doctora blanca".*

*Además es un hombre hermoso... No apartaría al viejo de Rafael de mi cama.*

*Hubría abofeteado a cualquiera que me hubiera llamado así. Creo que cualquiera de los nuestros es merecedor de cierto respeto desde el comienzo, sin importar lo enredados que sean nuestros antiguos.*

• **Crónica de los Secretos:** Tercera y última parte de *El Libro de Nod*, es la crónica más corta. Contiene profecías y visiones sobre el regreso de los Antediluvianos, entre otras cosas.

• **Cruz:** La cruz se ha convertido en el símbolo principal de la fe cristiana y su consideración a lo largo de todo el Nuevo Testamento, y en especial la interpretación de Pablo de la crucifixión de Cristo, la extrajo de las ataduras históricas y físicas, elevándola a la esfera del mito. No siempre resulta sencillo separar el significado litúrgico de la cruz del espiritual. Mientras que tanto el vino como el agua de la cruz pasaron a formar parte de la superstición, aunque en su momento fueron costumbres religiosas (como el signo de la cruz), la quema de la cruz que se llevaba a cabo el miércoles de ceniza como signo de expiación lo debemos considerar desde un punto de vista distinto. La tradición que afirmaba que las cenizas consagradas curaban la migraña, incrementaba la fertilidad de la tierra o servía para cualquier otra cosa posee un alto grado de superstición. Este ejemplo ilustra las dificultades con que se encuentran los eruditos para establecer unos límites y sirve como recordatorio a nuestros estimados lectores para que tengan cuidado con este tema.

Pero intentar espantar enfermedades, fantasmas o a los nuestros con el signo de la cruz es algo completamente distinto. Sólo funciona con los poseedores de *Fe Verdadera*, ya que son los únicos en cuyas manos objetos con forma de cruz como cuchillos, llaves, monedas, agujas, etc., pueden herirnos.

Los crucifijos, cruces adornadas con el cuerpo de Cristo, también están rodeados de un número significativo de supersticiones y costumbres (consulta *→símbolos sagrados*).

• **Cruzada de Sombras:** Término que hace referencia a un conflicto que enfrenta a distintas facciones *→Tzimisce* entre ellas. Aunque el origen de este conflicto no ha podido ser aclarado, parece estar relacionado con el uso de la *→Vicisitud*. Los defensores de la Cruzada de Sombras aseguran que la *Vicisitud* es una enfermedad y la desprecian.

• **Cruzadas:** Campañas iniciadas por los cristianos europeos para conquistar Palestina, la tierra santa. El principal motivo que impulsó el movimiento cruzado fue la conquista de Jerusalén y de la tumba de Cristo por los turcos (1070). El papa Urbano II convocó una guerra contra los infieles el 1095. La Primera Cruzada (1096-99), liderada por Godofredo de Buillon, condujo a la conquista cristiana de Jerusalén. En 1146, Bernard de Clairvaux consiguió convencer al rey Conrad III para que convocara una Segunda Cruzada (1147-49) a la que se unió el rey francés Luis VII. Esta campaña acabó en un desastre militar. Al mismo tiempo, en 1147, se llevaba a cabo una cruzada alemana contra los eslavos en Meklenburg y Pomerania. La conquista de Jerusalén por el sultán Saladino (1187) dio lugar a la Tercera Cruzada (1189-92), liderada por el emperador Federico I y en la que participaron el rey inglés Ricar-

do Corazón de León y el rey Felipe II Augusto de Francia. Durante esta cruzada, se conquistó Acre en 1191. La Cuarta Cruzada (1202-04), que no contó con participación alemana, acabó con la conquista de Constantinopla y el establecimiento del Reino Latino. En 1212 tuvo lugar la desastrosa Cruzada de los Niños. La Quinta Cruzada (1228-29) volvió a hacer caer a Jerusalén en manos cristianas gracias a un tratado entre el emperador Federico II y el sultán al-Kamil (válido hasta 1244). La Sexta y Séptima Cruzadas, lideradas por el rey francés Luis IX (en 1248-54 y 1270) en Egipto y Túnez no tuvieron éxito.

Las Cruzadas despertaron nuevos impulsos en el papa. En 1209 la iglesia convocó una Cruzada contra los *→Albigenses* y en 1232 contra los granjeros de Steding. La *→Orden Teutónica*, fundada en Tierra Santa en 1198, también luchó contra los prusos y los lituanos en nombre de la fe.

• **Cruzados:** 1. Apodo usado para designar a los *→Ventrué antitribu*. - 2. Caballeros nobles que participan en una *→Cruzada*.

• **Cuadrilla:** Grupo de *→Vástagos* que se protegen y se apoyan contra los miembros ajenos a él.

• **Cuenco de Zillah:** Pequeño cuenco cubierto de agua cristalina que otorga visiones del futuro a aquellos que saben como mirarlo. Probablemente fue destruido cuando *→Enoch* fue saqueada en el *→Inframundo*.

• **Culto de Ezuli:** A primera vista, el culto de los *→Setitas* es muy parecido a la adoración de los múltiples fantasmas del vudú, constituyendo un buen ejemplo de uno de los *→cultos de sangre* más corruptos. Los seguidores de *→Ezuli* se reúnen bajo el mando de una *manbo* (sacerdotisa), y entonan cánticos de invitación para llamar su atención. Al cabo de poco tiempo, estos cánticos acaban desembocando en danzas orgiásticas guiadas por el salvaje retumbar de los tambores. Mientras tanto, la *manbo* reza a toda clase de espíritus, *→antiguos* y entidades que se encuentren en buenas relaciones con Ezuli. Al cabo de unos instantes ésta hace su aparición entre los remolinos de cuerpos, y antes de sucumbir al frenesí de la sangre, imbuye al seguidor escogido con su espíritu, quien poseído por ella, ataca al resto. Cuando vuelve a retomar el dominio de sí misma, su cuerpo desaparece entre la multitud. Los seguidores entonan cantos de agradecimiento mientras la ceremonia pierde intensidad. Esto es lo que sucede la mayoría de las veces, aunque en ocasiones la *→Bestia*, nuestro mayor adversario, pide un pago mayor; por lo que me han llegado noticias de verdaderas carnicerías cometidas en algunas ceremonias del Culto de Ezuli. No suele ser raro que en estos eventos, una docena de seguidores pierdan sus vidas.

• **Culto de la Iluminación:** Culto de la *Gehena* fundado en el año 510. El Culto de la Iluminación lleva a cabo una lucha solitaria, ya que tiene como objetivo conducir a todos sus miembros a la *→Golconda* antes

Suena como una excusa barata para una orgía. Esas Serpientes forman un grupo terriblemente inestable.

de la llegada de la →Gehena. En la actualidad coexisten dos "profetas" en el culto, fieros enemigos entre ellos, aunque ambos defienden la postura común de un recogimiento monástico como solución a la Gehena. Unos pocos sectarios se muestran escépticos ante esta medida, ya que son conscientes de que el miedo a la perdición acaba convirtiendo a muchos →vampiros en demagogos. Mientras tanto, los eruditos del grupo intentan localizar los →Pergaminos de la Sabiduría, un conjunto de 15 pergaminos en los que los fundadores del culto recopilaban todos sus conocimientos de los siglos pasados. En la mayoría de las ocasiones, el Culto de la Iluminación se muestra ansioso por seguir las palabras de los profetas de sangre diluida.

• **Culto de los Vagabundos:** Culto de la →Gehena, la fecha de su fundación es relativamente reciente comparada con la del resto, ya que fue fundado tras la →maldición de la sangre. Por desgracia, no se demasado sobre él.

• **Culto del Ocaso:** Culto de la Gehena fundado en 1550. Sus miembros creen que pueden evitar la llegada de la →Gehena destruyendo a la →Última hija de Eva, a la que consideran desencadenante del suceso.

El culto fue fundado por antiguos →Ventrue y →Tremere con la intención de hallar el país de nacimiento de la Última hija y obtener un método fiable de supervisión del →ganado para atrapar a cualquier mujer que lleve la marca de →Eva, un cuarto de luna creciente. En 1976, un poderoso Vástago que afirmaba ser →Ravnos se puso en contacto con los miembros del culto en París con una información sorprendente: la mujer que buscaban nacería entre los romani. Un equipo de búsqueda formado por los líderes del culto recibió una cantidad sorprendente de "pistas" de los Ravnos que apuntaban hacia los romani (aunque quizá el término más adecuado fuera "despistes"). Los miembros del equipo acabaron convencidos de que el misterioso visitante era un →antiguo →Malkavian que intentaba engañarlos cuando indicó que los romani no se mencionaban en →El Libro de Nod. Esto hizo que los antiguos los estudiaran. El culto decidió destruir a los romani, ya que razonaron que si no quedaba ninguno, el portador de la marca no podría nacer. Por este motivo, los cultistas apoyaron a los Nazis en su persecución de los gitanos. En la actualidad existen tres facciones en la secta, dos de la cuáles todavía insisten en que la Última Hija de Eva nacerá entre los romani.

• **Cultos de la Gehena:** Mientras la comunidad de los →Vástagos tiembla presa del miedo a la →Gehena, van apareciendo más y más cultos de la Gehena. Estos grupos adoptan la estructura de sociedades secretas o cuadrillas y son más comunes entre la →Camarilla, incluso a pesar de que algunos de ellos se han extendido hasta el →Sabbat y los →clanes independientes. Como no está bien visto la pertenencia a estos cultos, sus acciones siempre permanecen secretas, por lo que oficialmente los cultos son ridiculizados como rumores estúpidos. Sin embargo, en las

noches recientes, su número ha crecido de forma espectacular y algunos Vástagos poderosos pertenecen en secreto a algunos de los cultos.

Los cultos de la Gehena se desarrollan porque sus miembros desean prepararse para el final del mundo o desean evitarlo. Estos cultos temen un incremento de la →Yihad y el regreso de los →Antediluvianos y por ello se preparan para servir a los antiguos (y al hacerlo evitar su propia destrucción cuando llegue el final) o para encontrar sus →refugios ocultos (y así ser capaces de asestar el primer golpe y evitar la Gehena). Algunos de estos cultos son los →Arimateos, los →Servidores de Irad, los →Heraldos de la Estrella Roja, la →Orden Real de los Guardianes Edénicos, los →Cultos de Lilith, la →Novena Ola, los →Cultos de la Videncia y la →Senda de los Antiguos Ministros.

• **Cultos de Lilith:** Este término engloba a toda una serie de →Cultos de la Gehena. En general adoran a →Lilith y sus orígenes se pierden en el tiempo. La forma plural fue escogida deliberadamente, ya que no existe un culto "verdadero". En vez de ello, el culto de la Madre Oscura está dividido en docenas de pequeños cultos separados que poseen una filosofía común y cooperan si es necesario. Los que no están relacionados con ellos llaman →Lilins a sus seguidores en referencia a la →Madre oscura, aunque ellos se hacen llamar →Bahari. Aunque la mayoría de sus miembros son hembras (en especial los →hierofantes), muchos hombres se han unido a los cultos.

• **Cultos de sangre:** El concepto de los cultos de sangre proviene de la →Primera Ciudad y siempre parecen haber estado ahí. La idea es sencilla: Un →Vástago hace ostentación de algunos poderes ante mortales que comparten cierto conocimiento místico y les convierte en "los elegidos" ante sus propios ojos. El Vástago actúa como dios, gurú o algo por el estilo, dando a beber de su sangre a los elegidos. Las razones para este comportamiento son muy sencillas, el culto de sangre es un método conveniente por el que el Vástago puede conseguir vite y seguidores leales, por no mencionar las riquezas materiales y la posibilidad de influir a la sociedad mortal mediante unos sirvientes leales. Muchos dioses de la antigüedad fueron →Cainitas. La →Inquisición y la →Mascarada pusieron fin a este comportamiento (lo que no quiere decir que en las noches modernas no existan cultos de sangre, sólo que operan en la clandestinidad). La Camarilla ha dejado claro que la creación de uno de estos cultos equivale a violar la Mascarada, ya que está prohibido interactuar con mortales de cualquier forma posible.

• **Cultos de Videntes:** Subclase de →cultos de la Gehena que se han desarrollado hace poco tiempo. Este término se utiliza para designar a toda una serie de grupos que han hecho su aparición en diversas partes del mundo. Incluso a pesar de que alguno de estos grupos está organizado y cohesionado alrededor de un profeta, en la mayoría de las ocasiones son los →Vástagos los que tiran de las cuerdas, mientras

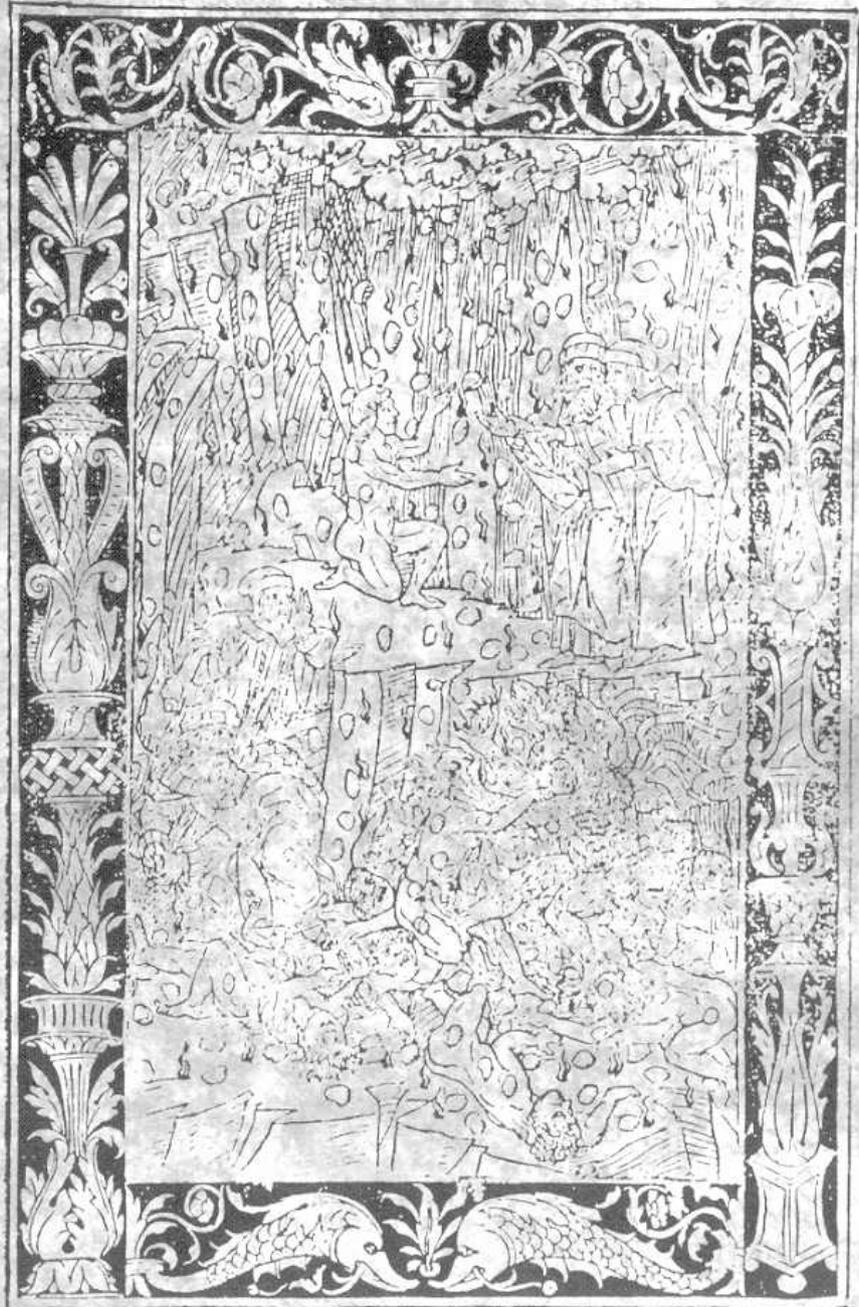
que el vidente ocupa una posición similar a la de →visir. Algunos cultos incluso poseen varios profetas. Sus seguidores confían en las visiones de los videntes sobre el final del mundo.

• **Cunctator:** →Cainita que para alimentarse evita matar a sus vasos, por lo que bebe pequeñas cantidades de sangre.

• **Cybele:** →Baali; supuestamente chiquilla de →Shaitán, aunque no está claro que Shaitán fuera su sire. Proviene de Creta y es una de las pocas supervivientes del

laberinto. Desapareció al poco tiempo de escapar de él, pero está comprobado que ayudó al senado romano en su guerra contra →Cartago y en la destrucción de la ciudad. Desconozco los motivos por los que luchó contra su propia línea de sangre. Más tarde, desapareció por completo de los anales de los →Vástagos. Se rumorea que fue en busca del laberinto de Shaitán y acabó convirtiéndose en una servidora del →Decani.

• **Czernzy, Priscus Livia Boleslav:** Firmante del →Pacto de Compra.





otros clanes, por lo que no se sabe casi nada de esta Disciplina.

• **Damien:** Miembro de quinta Generación del Clan de los →Eruditos; \*1948, †1962. Damien es uno de los →Vástagos más famosos de →Chicago, aunque muchos creen que pertenece al Clan de la →Rosa, ya que posee un gran poder personal y nunca fue reconocido de forma oficial como →chiquillo por otro →Cainita de la ciudad. No dejes que su joven apariencia te confunda, ya que Damien posee una astucia que es la envidia de algunos →Ventrué. Por supuesto, existe un gran número de rumores acerca de él; se dice que fue el responsable del ataque →Lupino a la ciudad de Chicago, que mantiene relaciones con el →Sabbat, que planea convertirse en →príncipe y otras cosas por el estilo.

• **d'Urban, Sir Marriot:** Miembro del Clan de la →Serpiente; luchó en la Tercera Cruzada a las órdenes de Ricardo Corazón de León. Como consecuencia de ello, al ser capturado por los sarracenos perdió toda su fe en el Cristianismo, convirtiéndose en un erudito extraordinario famoso en los campos de la medicina, la teología y la astronomía. Fue →Abrazado en →Alejandría y desde allí regresó a su Inglaterra natal. Es un miembro insólito de su clan, ya que le disgusta seducir al prójimo para que siga una senda distinta en beneficio de →Set, prefiriendo los estudios de la historia de la →Yihad y de los Setitas. En la actualidad, se encuentra entre los egiptólogos más importantes de los no muertos y viaja por todo el mundo para enseñar historia a los →neonatos del clan.



• **Dâh:** Término →Kuei-jin para la →Golconda.  
 • **Daimoinon:** →Disciplina del clan →Baali. Los Baali son famosos por su incapacidad de llevarse bien con



• **Danza del Fuego:** Ritual (o mejor, celebración salvaje) en el que los →Cainitas →Sabbat demuestran su lealtad y coraje saltando a través de las llamas. Muchas campañas de guerra Sabbat comienzan con una Danza del Fuego.

• **Danzantes de la Oscuridad:** Estas bestias, descubiertas por el Dr. Raoul →King (entre otros), son extremadamente peligrosas. Parecen formar parte de una raza especial de →Lupinos que nos odian por encima de todo.

• **Debate:** Discusión académica entre los →antiguos del →Clan de los Eruditos.

• **Decamerone, Batista:** →Gangrel de sexta generación; \*Leece (Italia) 1512, †Wampanoag (Massachusetts) 1571. Chiquillo de un →Vástago norteamericano desconocido. Fundador de los →Vástagos de la Libertad.

Derinkuyu y Kaymakli... Viena... Paris... Chicago... Francfort... todos esos bastiones de la cultura y la erudición cainita al final no son nada más que pálidas sombras de la Primera Ciudad. Afrontemos la realidad: la gloria y el poder de Enoch ha desaparecido para siempre.

• **Decani:** Expresión del vocabulario →Baali que hace referencia a un grupo de peligrosos demonios aliados de los Baali en la tarea de sumir al mundo en la oscuridad.

• **Dedo Índice del Sire:** Artefacto mágico extremadamente raro. Viejo hueso que no tiene por qué formar parte del →sire del propietario. Cualquier hueso encantado recibe este nombre sin tener en cuenta sus orígenes. El propietario del artefacto es capaz de sobreponerse al →frenesí con relativa facilidad.

• **Dee, Dr. John:** →Tremere de quinta generación; \*1527, =1608. El Dr. John Dee, uno de los mayores eruditos de su tiempo, tenía conocimientos de matemáticas, astronomía, astrología, alquimia y de otros campos del saber. Como muchos otros sabios, el Dr. Dee mantenía correspondencia con otros ilustrados de Europa. Viajó por todo el continente, por lo que la invitación que recibió en 1607 para visitar →Viena no le pareció extraña. Tras su llegada a la capital, los Tremere pusieron a su alcance todo un mundo de conocimientos y poder más allá de sus sueños, por lo que pasó a formar parte del clan de forma voluntaria.

Tras su regreso a Londres, el Dr. Dee reunió a un grupo de aprendices adecuados para el →Abrazo y les indicó que debían fundar una →capilla. El establecimiento de la capilla y su continuo crecimiento llamó la atención del →Príncipe →Mithras. El máximo mandatario de la ciudad hizo saber que siempre había odiado el hecho de que los Tremere de su ciudad estuvieran vinculados a un consejo de →antiguos ajeno a su esfera de influencia, por lo que le pidió a Dee que renegara de Viena. El doctor se negó, por lo que al poco tiempo, los →cazadores de brujas, apoyados por el gobierno, persiguieron a los Tremere y a sus aliados mortales y Dee se vio obligado a esconderse en los subterráneos.

Desde entonces, los →Ventrué y los Tremere de Londres se encuentran en un tenso estado de guerra fría. Tras un siglo teñido por la violencia, Dee recibió la orden de poner fin al conflicto. Los Tremere sacrificaron sus peones e hicieron creer a los Ventrué que habían expulsado a los →brujos de las Islas Británicas.

Pero a partir de ese momento comenzaron a influenciar ciertos colectivos marginales, caracterizando la atracción victoriana por lo oculto. Ese enorme número de sociedades secretas y místicos solitarios operaron en una época en la que los Ventrué no supieron dónde buscar a los Tremere.

Mithras se decidió por usar fuego contra fuego y fundó su propia sociedad secreta con la ayuda de un →Malkavian. Aunque gozó de popularidad, repelió a la mayoría de la población debido a sus prácticas repugnantes. Conforme el entusiasmo general por lo oculto desaparecía a finales de la época victoriana, los Tremere volvieron a verse forzados a ocultarse.

Tras la desaparición de Mithras durante la Segunda Guerra Mundial, ambos bandos han contenido su nerviosismo en una tensa espera.

• **Degenerados:** Apodo de los →Toreador.

• **Del'Roh:** Título del líder de los Tal'mahe'Ra, mencionado por primera vez en el →Tratado de Enoch. Nadie conoce la identidad que se oculta tras él.

• **Dementación:** La Dementación es la herencia especial del →clan →Malkavian, otorga a todo el que la posee el poder de infectar a sus víctimas con la locura y arrastrarlas hacia su quebrado universo. Los que utilizan esta →Disciplina no tienen por qué estar locos (al menos no al inicio). Resulta especialmente temible el hecho de que la Dementación no suele crear locuras de la nada, ya que según los Malkavian, hace aflorar los corpúsculos de locura existentes en cualquier mente.

• **Demonios de la Luna:** →Abominaciones.

• **Descendencia:** →Progenie

• **Derinkuyu:** Esta ciudad subterránea fue un →refugio y un lugar de enseñanza para los →Capadocios de la antigüedad. Aquí, cobijaron a los primeros cristianos cuando los romanos los persiguieron. De esta forma, los Capadocios representaron un papel importante en la expansión del Cristianismo. Pero a la larga, la población →Cainita de Derinkuyu creció tanto que como resultado de ello, casi ningún mortal quiso vivir en ella. El propio →Cappadocius, que pasó mucho tiempo en esta ciudad, puso fin a los esfuerzos de su clan de la forma más drástica posible. →Kaymakli.

• **Dhampiro:** Hijo de un mortal y un →Vástago. Lo que durante milenios pareció imposible, ha acabado por convertirse en una terrible realidad en las Últimas Noches. ¿Se ha debilitado tanto la →sangre de nuestro Padre Oscuro como para hacer posible que los Vástagos más jóvenes puedan engendrar progenie como si estuvieran vivos, en lugar de hacerlo mediante el →Abrazo?

• **Día de los Muertos:** →Festividad Sabbat. Tiene lugar cada año durante la noche del 31 de octubre en Barcelona. Durante esa noche, las convenciones sociales dejan de tener significado y todos los →Cainitas carecen de clan y de opiniones políticas. La celebración adquiere dimensiones parecidas a la →Palla Grande de los Lasombra que tiene lugar al mismo tiempo. La fiesta se divide en dos partes: un gran concurso de disfraces y la coronación del Príncipe de los Vampiros. Este último acto implica el →Abrazo de un mortal a principios de la noche. Esa persona es coronada como Príncipe de todos los Vampiros europeos y puede hacer lo que le plazca. Sin embargo, al día siguiente, es empalado y abandonado a los rayos del sol. Ser invitado a esta fiesta es motivo de gran honor.

• **Diablerie:** →Amaranto.

• **Dientes del Berserker:** Estos dientes de 10 cm de largo se encuentran entre los artefactos místicos más codiciados. Aunque se rumorea que provienen de dentaduras →Lupinas, son demasiado largos para ello. No hay duda de que esos dientes son armas peligrosas a disposición de sus poseedores.

Si su propietario toma el diente con su mano y gasta parte de su vitae en él, incrementa su destreza en el combate y es capaz de causar terribles heridas. Sin embargo, durante el resto del combate continúa absorbiendo vitae de su propietario para alimentar estos poderes místicos. El uso del diente sumerge a su propietario en un frenesí fanático que hace que ataque con rabia ciega. Mientras que el diente esté en su poder, no parará ni esquivará, dedicando toda su atención a intentar dañar a su oponente.

• **Diamond, John:** →Tremere de quinta generación; →Pontifex. John es probablemente el Tremere más poderoso de Norteamérica. Fue →Abrazado por la propia →Meerlinda al poco tiempo de llegar a los Estados Unidos. Nació en Massachussets, y todos sabían que era un "mago". Los habitantes de su ciudad natal solían acudir a él para que resolviera misterios y crímenes. Meerlinda reconoció su potencial, por lo que lo atrajo al →clan. John es el responsable supervisar la industria y la economía norteamericana relacionada con lo oculto y reside en una →capilla de Connecticut, aunque suele visitar a menudo la capilla de →Nueva York.

• **Dionisiaco, El:** Antiguo →Vástago y uno de los misteriosos →antiguos del →clan →Malkavian. Se rumorea que es increíblemente poderoso y que tiene más de 3000 años de antigüedad. Respecto a su nombre, algunos afirman que es hijo de Dionisos y que este dios de la bebida le ha otorgado una especie de locura divina. Sus relaciones con la "buena gente" le han permitido retirarse a un refugio seguro en la tierra de las hadas, donde esta a salvo del peligro, alejado del mundo material y en la tierra del atardecer eterno.

Si hacemos caso a las leyendas que rodean a este Vástago, trabaja para conseguir la ascensión de todos los Malkavian, y ha ayudado a muchos →neonatos a sobrevivir a la lenta inmersión de su mente en el océano de la locura. Se cree que busca a uno o varios Malkavian que puedan conducir a su clan a la ascensión. Ve a los Malkavian como el poder secreto que puede devolver a nuestro mundo a la "edad mítica".

• **Disciplina:** Todos los →Vástagos poseen el potencial para desarrollar los poderes sobrenaturales de las Disciplinas otorgadas por el →Abrazo. Cada una de estas Disciplinas están relacionadas con distintas habilidades: algunas otorgan una gran fuerza, convierten en esclavos a todos los mortales de una habitación o permiten que el poseedor se convierta en un animal. Aquellos →antiguos que consiguen dominar varias Disciplinas son temidos por el resto.

Nadie conoce con exactitud el origen de las Disciplinas. Algunos Vástagos afirman que son regalos de →Cain o de →Lilith, la →Madre Oscura; otros creen que son poderes propios del cuerpo cadavérico. De cualquier forma, el dominio de las Disciplinas permite que los Vástagos puedan tomar parte en la →Yihad y sobrevivan para contarlo.

• **Divan:** Consejo de los →visires, los líderes del Tal'mahe'ra. El concilio suele reunirse con el →Del'Roh para decidir los asuntos de la secta y definir cursos de acción.

• **Djuhah:** Miembro de los →Serafines, el cuerpo principal de la →Mano Negra, una facción del →Sabbat. →Assamita →*antitribu*. Fue un guerrero capaz y arrojado en vida en la guerra de los bizantinos contra los turcos. Este hecho llamó la atención de los Assamitas, quienes lo convirtieron en →ghoul tras varias pruebas crueles. Más tarde, Djuhah fue →Abrazado. Debido a las torturas que sufrió como ghou, este Assamita *antitribu* sufre ataques de violencia y suda sangre cuando se siente amenazado. Fundó las →columnas, manadas permanentes formadas únicamente por miembros de la Mano Negra (aunque nadie sabe el motivo). Además, la gente cercana a él ha notado ciertos cambios en su comportamiento en los últimos meses (su poder parece escaparse a su control). Se desconoce si este último cambio es consecuencia de la tortura Assamita o si Djuhah es la víctima de una extraña maldición.



• **Dominación:** La →Disciplina de Dominación se utiliza para influenciar las mentes y los actos ajenos. El vampiro impone su voluntad sobre la de sus víctimas. El grado de dominación de un sujeto depende del nivel de maestría de la Disciplina. La Dominación es una de las Disciplinas más poderosas, pero puede ser cansada y difícil de utilizar. Los →Cáinitas con Dominación solían gobernar sobre otros antes de ser →Abrazados.

• **Dominio:** Zona reclamada por un →Vástago como territorio propio. A pesar de que sólo los Vástagos más poderosos pueden reclamar grandes regiones como dominios propios, la mayoría de →Vástagos

*Adivino que la realidad es más simple, en algún momento del pasado Djuhah destruyó un enemigo más poderoso que él que le infligió una maldición antes de morir... otro Vástago cuyo destino quedará sellado en poco tiempo.*

*¡No puedes decirlo en serio!  
Ibrahim e Isadora, esos vanos  
pavos reales, no han hecho otra  
cosa en toda su existencia que  
mover piezas de marfil en un  
tablero de ajedrez. Todos  
sabemos que el ajedrez es el  
juego de los reyes, pero esto es  
demasiado. Si por mí fuera,  
ni siquiera los mencionaría.  
Pero seguro que mi sire se  
divirtió con ellos... ¿Acaso  
les debes un pequeño favor,  
querido Bindusara?*

reclaman pequeñas zonas de influencia. Por supuesto, muchos →principes sólo permiten que los Vástagos vean su →refugio y sus alrededores como dominio propio.

El dominio de los Vástagos es su "zona natal", el castillo en el que son reyes. Esto no significa que controlen el dominio o que tengan un interés especial en él, simplemente es su hogar. Cualquier otro Cainita que desee visitarlo debe solicitar permiso.

Pocos Vástagos jóvenes pueden reclamar poco más que su refugio como Dominio, mientras que los →antiguos suelen afirmar su poder sobre ciudades enteras. Este es un tema omnipresente de discusión entre los Vástagos de muchas ciudades, ya que el número creciente de no muertos debe enfrentarse al reducido número de recursos que ofrecen las zonas donde moran.

• **Dominique:** →Ventrué; perteneció a aquellos que debían ser destruidos en nombre de sus →sires en la lucha contra la →Inquisición, pero consiguió escapar y se unió con los →anarquistas y después con el →Sabbat. Poseída por una necesidad patológica de libertad personal, ayudó a la secta a reclutar las familias →ghouls demostrando su gran habilidad como estratega, aunque rehusó participar en la destrucción de la →Camarilla. Según parece, los altos miembros de la →secta creían que su genio era suficiente para conseguirlo, por lo que su rechazo llamó la atención en las filas del Sabbat. Desde entonces, Dominique ha dejado claro que no lucha contra la Camarilla, sino contra la práctica del →vínculo de sangre.

• **Domitor:** Amo de un →Ghoul; el que lo alimenta y le da órdenes.

• **Don Ibrahim:** Famoso maestro del ajedrez perteneciente al →clan →Lasombra. Suele jugar partidas de ajedrez usando →Vástagos en vez de fichas.

• **Don Miguel:** Famoso mentor y pedagogo perteneciente al →clan de la Noche. Enseñó sus deberes a numerosos →neonatos del clan, ayudándoles a "adaptarse" a su nueva forma de existencia.

• **Donante:** Expresión referida a una posible fuente de →sangre, aplicable normalmente a los mortales.

• **Doña Isadora:** Famosa jugadora de ajedrez perteneciente al →clan →Lasombra. Suele ser el oponente de →Don Ibrahim.

• **Doran:** →Ventrué, generación desconocida; \*Francia 1455, #Francia 1471. Chiquillo de →Gaius Marcellus. Joven filósofo interesado en los deseos de la gente y en →Cartago. Tras su →Abrazo, se dedicó a estudiar la estructura social de los →Vástagos. Se asentó en Luisiana alrededor del 1700. Fue asesinado en →Nueva Orleans en 1955.

• **Dorfman, Peter:** →Tremere de séptima generación; \*1662, #1700. →Pontifex. Peter posee su propia →capilla en →Washington, D. C., la sede del gobierno estadounidense, desde donde influye a los políticos, a los medios de comunicación, etc. Se le suele sobrestimar,

imputándole la habilidad para manipular el resultado de cualquier elección en Estados Unidos y en Canadá. Posee numerosos contactos en el gobierno federal e incluso mantiene relaciones con varios líderes mundiales. Algunos incluso afirman que el →Consejo de los Siete ha nombrado a →Meerlinda para que le mantenga vigilado. Los Tremere de su capilla han sido escogidos a dedo y algunos de ellos son prodigios políticos. Peter siempre está rodeado por varios →ghouls que pertenecieron a varias instituciones gubernamentales antes de tener el primer contacto con los →Vástagos. Tras el ataque →Sabbat de Washington, la capilla de Peter se convirtió en el último bastión de la →Camarilla de una de las ciudades más importantes del mundo en lo que respecta a los Vástagos.

• **Draba:** Expresión →Ravnos adaptada del lenguaje romaní que hace referencia a los talismanes y a otros objetos de poder.

• **Dracón:** Miembro del →Clan de los Modeladores, probablemente sea el →Matusalén más misterioso de la →Trinidad de →Constantinopla. →Antonius y →Michael también formaron parte de ella. Debido a su amor por Michael y como consecuencia de su sueño, inició un conflicto con el Matusalén →Ventrué Antonius que tardó siglos en resolverse. Su apoyo del Imperio Bizantino hizo que una porción significativa de los →monstruos se convirtieran en enemigos de los Tzimisce Obertus, una enemistad que acabó llevando a la extinción a la rama de los Obertus. Dracón no sólo sobrevivió a la extinción de su línea, sino que se ha convertido en el único miembro de la Trinidad en llegar hasta las Últimas Noches. En la actualidad se desconocen sus planes para el presente en su área de influencia.

• **Dracul, Vlad:** *Vovoda* transilvano; su nombre significa "el dragón". Vlad fue el padre mortal de Vlad →Tepes.

• **Drakonskyr:** Demonio invocado por →Lantla en su propio cuerpo. Le ayudó a forjar la →Espada de Nuln. Más tarde, tomó control de su cuerpo, destruyó a →Urlon de Uruk y asoló Ur. En ese momento se retiró de la mente de Lantla, pero ella le ató a su cuerpo y acabó convirtiéndose en →Tiamat.

• **Du'at:** Término que se aplica al grupo formado por los tres miembros más antiguos del →clan →Assamita: el →Califa, el →Visir y el →Amr. Constituye el grupo de consejeros más importante del →Viejo Hombre de la Montaña.

• **Ductus:** Título de los líderes de manada →Sabbat.

• **Dunsirn:** Familia menor que fue absorbida por la familia y el →clan →Giovanni a lo largo del último siglo. Los miembros de la familia Dunsirn provienen de Escocia y poseen una tradición canibal.

• **Dysos:** →Brujah de sexta generación; \*Atenas 338 a.C.; #Atenas 318 a.C.; +Cartago 146 a.C. Dysos fue el →sire de Cocceius.



• **Ea Adapa:** Miembro del →Clan de los Reyes; historiadora. Casi ningún otro miembro de nuestra querida →línea de sangre me ha impresionado tanto como esta minúscula mujer. Ea Adapa fue una de las grandes exploradoras de nuestra historia primitiva, defendiendo durante mucho tiempo la opinión que el Clan de los Reyes debía representar un papel importante como almacén de conocimiento para los hijos de →Caín. Pero no pudo imponer este punto de vista ante →Camilia y su Senado Eterno, por lo que por el bien de todos, los →Ventrué asumieron el liderazgo entre los no muertos. Ea Adapa pudo haber sido destruida, pero en mi memoria vivirá para siempre. Le estoy eternamente agradecido. No hay ningún otro Vástago del que haya aprendido tanto.

• **Edén:** Paraíso del Viejo Testamento. Lugar donde vivieron →Adán(1), →Eva, →Caín y Abel.

• **Eigermann, Erik:** Miembro de Cuarta Generación del →Clan de los Reyes. Historia desconocida. Primer →Vástago de la zona del moderno →Berlín, área poco poblada en la Edad Oscura. En 1140, fue perseguido y herido por Karl →Schreckt, un cazador de demonios vienes. Probablemente se halle en letargo desde entonces.

• **Elihu:** Miembro del →Clan de los Reyes; el →Matusalén que fue conocido bajo el nombre romano de Elias →Andronicus llevaba una existencia tranquila en la época del imperio, aunque podemos confirmar que era un sofisticado estadista con un extraordinario sentido de la justicia. Es →sire de →Rebekah y presumiblemente uno de los miembros fundadores del →Inconnu; ha sido destruido.

• **Eliseo:** Aunque la mayoría de los →Vástagos jóvenes consideran que la tradición del Eliseo es una costumbre arcaica, suele ser una de las más respetadas. Cualquiera →príncipe puede declarar Eliseo parte de su →dominio. Estos lugares se convierten en zonas donde la violencia está prohibida. Muchos Vástagos se acercan a ellos para ocupar sus noches con discusiones políticas o eventos sociales. Sin embargo, en la mayoría de los casos, se ha convertido en un terreno exclusivo para

los →antiguos, por lo que los jóvenes que se acercan a él hacen bien en tenerlo en cuenta.

El Eliseo se halla bajo la *Pax Vampirica*, por lo que en su interior no se puede llevar a cabo violencia de ningún tipo, convirtiéndose en un punto de encuentro neutral. Si esto no es así, el príncipe puede castigar a los culpables por violar la →Primera Tradición.

La mayoría de los lugares declarados Eliseo suelen servir a propósitos artísticos o intelectuales, como teatros de ópera, museos, galerías de arte, etc. En ocasiones, se suele declarar Eliseo incluso clubes nocturnos o determinados →refugios de Vástagos.

Las reglas del Eliseo son muy sencillas: 1. No se permite la violencia. 2. Bajo pena de la Muerte Definitiva, se prohíbe destruir o dañar obras de arte. 3. El Eliseo es terreno neutral. 4. En su interior se debe conservar la →Mascarada ante cualquier evento.

• **Elite:** Sociedad secreta →Tremere. Esta facción se mantiene en el más estricto secreto. Sus miembros siguen las órdenes de los misteriosos líderes de la sociedad, trabajando contra las metas de otros →Vástagos, descubriéndoles, exponiendo sus →refugios y alimentando con información a la →Inquisición y a otros cazadores. En general se cree que Elite ha desarrollado una serie de objetos mágicos que le ayuda a cazar y destruir a otros Vástagos, como amuletos detectores de Vástagos y estacas que pueden causar la Muerte Definitiva.

• **Elois:** Apelativo de los →Brujah Verdaderos.

• **En'esh:** Antiguo nombre de →Enoch(1).

• **Enciclopedia Hæmovoria:** "Enciclopedia de los bebedores de sangre", compendio realizado por el →Malkavian →Trimeggian que contiene una brillante descripción de las distintas →Disciplinas.

• **Encuentro:** Los Encuentros, una de las facetas más interesantes de la cultura tradicional →Gangrel, tienen lugar en los equinoccios y los solsticios. Los festivales de solsticio suelen estar abiertos a los invitados, mientras que los equinocciales son secretos y están destinados exclusivamente a miembros del clan.

La información de un futuro Encuentro suele transmitirse de boca en boca, y las reuniones regulares o excepcionales pueden atraer un importante número de no muertos. Un encuentro famoso como el de San Francisco recibe a Gangrel de todo el mundo. Pero hasta el momento, nadie ha tenido éxito en reunir a todos los miembros del clan.

Todo Encuentro comienza con una fiesta (el anfitrión se encarga de poner a disposición de los invitados refrigerios de toda clase). Acto seguido se inician las narraciones y el concurso de hazañas. Siempre hay alguien dispuesto a iniciar un combate, situación que marca el pistoletazo de salida de toda una serie de competiciones físicas. Existe el peligro de que alguien se acerque demasiado al fuego, un suceso que añade emoción a un Encuentro en que las competiciones

físicas tienen su punto final con el famoso (o infame) concurso de cambiaformas. En este momento, la mayoría de los →neonatos han sucumbido debido a la gran pérdida de sangre. Los →antiguos del clan permanecen despiertos hasta el amanecer narrando historias. En los Encuentros excepcionalmente exitosos, este acto puede prolongarse a lo largo del día siguiente y hasta la siguiente noche. Se considera que un narrador ha conseguido una gran hazaña si consigue mantener a su audiencia lo suficientemente interesada en la historia como para resistirse al sueño del día para escuchar el desenlace (aunque todos se dirijan a una zona protegida mientras el narrador continúa su historia mientras se desplazan). Se afirma que →Snorri mantuvo despierta a una audiencia de →ancillae durante toda la Cuaresma.

Finalmente, el Encuentro se dispersará para hacer llegar las noticias sobre las decisiones, luchas e historias a aquellos Gangrel que no estuvieron presentes. A menudo, una reputación se puede construir o destruir en uno de estos Encuentros de muchas formas posibles. Haciendo o diciendo algo importante, luchando bien o mal, narrando una historia brillante o albergando un evento notable, un Gangrel puede hacer maravillas para mejorar su posición en el clan. Un Encuentro suficientemente notable puede convertirse en una leyenda por sí mismo.

• **Enkidu:** Miembro del →Clan de la Bestia; uno de los →Matusalenes más importantes del clan, famoso entre los miembros jóvenes de la →Camarilla, ya que ha sido inscrito en la →Lista Roja por su propio clan y es uno de los pocos que ha permanecido en ella durante un tiempo prudencial. Enkidu posee una apariencia horrible, ya que tanto la →Bestia como la maldición →Gangrel se han cobrado su precio sobre este antiguo miembro del clan. La Camarilla le caza por varios crímenes, siendo su mayoría violaciones de la Sexta Tradición y →Amarantos.

• **Ennoia:** Si das crédito a las antiguas leyendas →Ravnos. Ennoia fue la chiquilla de Ravnos, pero fue maldecida por →Caín por traicionar a su →sire, por lo que se convirtió en el primer →Gangrel. La verdad de esta historia es cuestionable, ya que describe a Ravnos como el chiquillo favorito de nuestro →Padre Oscuro, lo que lo convertiría en un miembro de la Segunda Generación. De cualquier modo, ciertos mitos del →Clan de la Bestia hacen referencia a una fundadora mujer, por lo que Ennoia pudo haber sido el primer Gangrel.

• **Enoch: 1.** →Primera Ciudad, localizada en algún lugar de Mesopotamia. No existe prueba alguna en este lado de la →mortaja de que hubiera existido en realidad, aunque pudo ser cierto ya que se encontraba en declive incluso antes de la primera Inundación. Sin embargo, miembros del Tal'mahe'Ra afirman que han encontrado su contrapartida en las →Tierras Sombrias de los →espíritus. Debido a la exactitud geográfica y los rasgos arquitectónicos especiales de la ciu-

dad, creo que ese lugar de las Tierras Sombrias se trataba de Enoch, la Primera Ciudad, o quizá fuera una imagen retorcida de ella. Pero nunca he tenido la oportunidad de visitar el lugar en persona para comprobar las extrañas palabras del →Nagaraja. 2. Primer chiquillo de →Caín. Arquitecto de Enoch. (1), fue destruido a manos de los miembros de la Tercera Generación durante la caída de la Primera Ciudad.

• **Enoquiano:** Habitante de →Enoch (1); lenguaje hablado en la →Primera Ciudad.

• **Enrathi:** Los aparecidos de la familia Enrathi tuvieron la cuestionable reputación de ser esclavistas dedicados a satisfacer las necesidades alimenticias de los →Vástagos durante la Edad Oscura. Para conseguir más riquezas e influencia, se encontraron con un benefactor mítico que convirtió a todos los miembros de la familia en aparecidos. Incluso en las Últimas Noches, secuestran a niños mortales para saciar los pervertidos deseos de sus clientes no muertos.

• **Ephraim:** Miembro de séptima generación del →Clan de los Ocultos; \*Jerusalén 770 a.C., =Jerusalén 772 a.C. Ephraim fue el primer mortal →Abrazado por →Kothar. Cuando Jerusalén cayó en manos de los asirios y el Templo de Salomón fue destruido, perdió toda esperanza. Pero al poco tiempo aprendió a ocultar sus deformidades mucho mejor que su →sire, por lo que se convirtió en el guardián favorito de Kothar. En 1195, Ephraim creó para sí mismo la identidad del mercader Michael ben David, un mortal que había llegado a Jerusalén desde un lugar desconocido del sur, especializándose en las necesidades de los sacerdotes. A lo largo de los años, Ephraim se entrevistó con muchos de los →Cainitas más antiguos de la ciudad, aunque evitó mantener un contacto regular con ellos. En la actualidad opera en Jerusalén bajo el nombre de Ephraim Goldstein, un inmigrante de los Estados Unidos especializado en historia de la medicina que realiza excavaciones en Hinnom.

• **Equidna:** Miembro del →Clan de los Ocultos; también llamada madre de la podredumbre, uno de los fabulosos →Nictuku.

• **Erciyes:** En la cima de esta montaña turca se alza un monasterio en ruinas que en la antigüedad fue la residencia de todo un →clan, el de los →Cappadocios. En este lugar, el propio →Cappadocio estableció su →refugio cuando no se encontraba de viaje. Aquí fue donde Augustus →Giovanni fue →Abrazado, y donde los miembros del antiguo →Clan de la Muerte atesoraban su conocimiento. En el pasado tuvo la oportunidad de visitar las salas gigantes donde estaban almacenadas incontables tablillas de platino, piedra y arcilla, libros, papiros y pergaminos. La biblioteca del Clan de la Muerte contenía la colección más completa de →*El Libro de Nod*, así como numerosas obras arcanas que se perdieron cuando los Giovanni la incendiaron.

• **Eriante:** Miembro del →Clan de la Luna; oráculo de Knossos. Los palacios en ruinas de Creta no son el

Una tragedia. Este acto vandálico sobre conocimiento tan importante debería bastar para imponer la Muerte Definitiva a ese sombrío clan de salvajes mediterráneos.

principal motivo de las visitas de los diversos hijos de →Cain. Esta chiquilla de →Malkav, a la que muchos conocen simplemente como "el oráculo" comparte sus proféticas visiones con aquellos que consiguen dar con ella, le traen presentes y la tratan con respeto. Pero suele ser necesaria la sabiduría del Clan de la Luna para dar sentido a sus presagios. Un aviso para aquellos que le quieran hacer daño, el oráculo está protegido por una manada de →Lupinos que la consideran sagrada.

• **Esau:** Personalidad alternativa del →Malkavian atormentado →Jacob.

• **Esbati:** Reunión semanal de una →manada nómada. En ella suelen discutirse tanto los sucesos que afectan a la manada como los →auctoritas o los →ignobilis ritus.

• **Esclavo:** Término usado por el →Sabbat para designar a un →anarquista que pertenece a la →secta.

• **Espada de Cain:** Nombre que el →Sabbat se ha dado a sí mismo.

• **Espada de Drácula:** La historia de esta reliquia (un arma presumiblemente empuñada por el propio Vlad →Tepes) está rodeada de misterio. Se trata de una espada ancha de alta calidad compuesta por una hoja brillante y una empuñadura ornamentada. Fue forjada por Vlad →Dracul, el padre de →Drácula, con la ayuda del →Ravnos Durga →Syn y su conocimiento del demonio →Kupala. La espada posee diversas propiedades mágicas, siendo la más importante la de ser capaz de absorber la →vita de los que hiere para dejarla ir cuando se toca el rubí de su empuñadura. Además, inflige una forma mágica de →Amaranto en aquellos que son destruidos por ella. Dracul cedió la espada a su hijo, quien nunca la usó en combate, tratándola como un objeto de arte de su castillo. Más tarde, Drácula descubrió los rituales necesarios para invocar al demonio y utilizó su ayuda para eliminar la red de magia arcana que lo mantenía atado a la tierra de Transilvania. En su intento por liberar a Kupala, Drácula reclamó su espada, que había sido robada algunos años antes. Por lo que sabemos, el objeto aún sigue en su posesión. Las leyendas indican que existe una espada gemela forjada durante la misma época con la ayuda de Durga Syn (→Ainkurn).

• **Espada de Nuln:** Este artefacto posee la apariencia de una inocente espada de hoja alargada. Está hecha de bronce, es fácil de blandir y las heridas que provoca necesitan más vite de lo normal para curarse.

Originalmente, la espada de Nuln fue el arma del demonio →Dragonskyr, forjada por él en el 2834 a.C. y que utilizó para destruir a →Uruk de Uruk, entre otros. El →Ventruie →Lantla, cuyo cuerpo fue poseído temporalmente por Dragonskyr (→Tiamat) lanzó la espada al río Tigris. El año 806 d.C. la espada reapareció en un armario de Bayt al-Hima, la "Mansión de la Sabiduría". Un →Brujah llamado el Ladrón de Bagdad la robó en 1098, por lo que su rastro desapareció duran-

te más de 300 años. En 1441, los →Tremere la encontraron y la guardaron en un lugar seguro.

• **Espada de Troile:** Esta es la espada que el legendario →Troile utilizó para derrotar a →Brujah antes de cometer →Amaranto. Se trata de una espada normal, con la excepción de que su hoja está formada por astillas de cristal y de piedra, no por metal. Es tan grande que un hombre de nuestra época debería usarla a dos manos. Los →Vástagos arqueólogos suponen que está en algún lugar inaccesible de las colinas del monte Athos en Grecia. Se afirma que parte de la esencia de Brujah fue encerrada en esa espada y que el que la utilice puede acceder a ella... Una especie de hoja de doble filo, si es que este rumor es cierto.

• **Estado Libre Anarquista:** Dominio →anarquista situado en la costa oeste de los Estados Unidos y centrado en Los Ángeles. El 21 de diciembre de 1944, Jeremy →MacNeil y el resto de los miembros del Consejo Revolucionario iniciaron una campaña para derrocar a Don Sebastián, el →Príncipe de Los Ángeles, en un gesto de desobediencia desconocido hasta entonces. Cabe decir que esta revolución tuvo su origen en una larga serie de actos de opresión y ataques dirigidos contra los anarquistas y otros jóvenes →Cainitas. Estos ataques tuvieron su clímax en un episodio en el que MacNeil fue atrapado y golpeado por →Vástagos leales al príncipe. El 23 de diciembre, la revuelta había triunfado y tanto el príncipe como sus →primogénitos habían sido destruidos. El Consejo Revolucionario promulgó un manifiesto, el →*Status Perfectus*. Básicamente, esta recopilación de ideas absurdas promulgaba que todos los Vástagos tenían el derecho a ser libres e independientes y anunciaba la dedicación de los Vástagos del Estado Libre a la consecución de la libertad para todos los Vástagos. En ese momento, el Consejo Revolucionario se disolvió. La →Camarilla se aterrorizó ante la perspectiva de otro evento similar a la Revolución Francesa o a la Revuelta Anarquista. Anarquistas de todo el mundo se alegraron ante el nacimiento de una tierra de libertad y derechos universales. Pero estas esperanzas se han acabado truncando. La ciudad de Los Ángeles se ha convertido en una colmena repleta de bandas anarquistas que luchan entre ellas. Hasta hace poco tiempo, los ataques de los arcontes o de →Petrodón, el recientemente destruido →justicar →Nosferatu servían como recordatorio de la traición. Incluso ahora, el único lugar seguro es la Barona de Ángeles (conocida entre los mortales como la zona histórica de la ciudad), que MacNeil defiende como territorio personal. Los vampiros que son incapaces de sobrevivir en unos vecindarios dominados por bandas suelen reunirse en la baronía, donde MacNeil permite que cualquier Vástago se alimente siempre que no ponga en peligro la →Mascarada. Pero incluso este territorio está en peligro. Hace poco tiempo, una serie de →Catayanos apareció en la ciudad, un grupo de Kuei-jin que ha comenzado a luchar contra los anarquistas de Los Ángeles por la

*Creo que la espada está en Viena, es probable que incluso se halle en la cripta de Tremere. Al menos, se afirma que sus manos aprietan el pomo de la espada mientras permanece en letargo en el interior de su sarcófago.*

*Ya no debería preocuparme demasiado ese MacNeil.*

supremacía en el mercado de heroína. De momento, MacNeil ha reconocido la soberanía Tong, pero la paz es frágil. De un momento a otro, la situación de Chinatown le obligará a tomar medidas drásticas. Mientras tanto, ha aconsejado a todos los Vástagos que se mantengan alejados de Pequeño Tokio. Pero el número de Kuei-jin aumenta con cada noche que pasa. Los anarquistas del Estado Libre comienzan a preguntarse si todos estos recién llegados son la punta de lanza de una invasión, y están enojados porque la Camarilla ha comenzado a mantener relaciones formales con los Kuei-jin sin tenerles en cuenta.

• **Estambul:** También llamada →Bizancio o →Constantinopla. Pocas ciudades poseen una historia tan turbulenta como la actual capital turca. El asentamiento se fundó gracias a los esfuerzos de un →Capadocio llamado →Byzar, pero su ascenso comenzó cuando la →Trinidad (1), compuesta por →Michael, →Antonius y →Dracón, llegaron a ella durante el 350 a.C. La Trinidad seguía las costumbres del →códice de los legados, y debido a su liderazgo, la ciudad llegó a ser más gloriosa que Roma (y esto ocasionó su caída). Un grupo de antiguos →Vástagos romanos que se hacían llamar los *incogniti* la envidiaban y decidieron derrocar a Constantino, consiguiéndolo en 1204 con la ayuda de los cruzados. La ciudad fue pasto de las llamas, Michael fue destruido y los *incogniti* se retiraron, espantados por el sufrimiento que habían causado y desapareciendo de la sociedad Cainita. Tras ello, la ciudad sobrevivió varias conquistas bajo distintos →príncipes →Tzimisce. El último de ellos fue Johan Paleologus, siendo reemplazado por el →Ventrué →Mustafa, que en la actualidad sigue haciendo respetar las →Tradiciones.

Una noche infinita rodeada de exóticos peligros espera a los visitantes de hoy en día. Un gran número de distintos →rebaños puebla los antiguos caminos; en el Gran Bazar, las negociaciones se alargan hasta la madrugada; excelentes baños turcos tientan a los paseantes con sus riquezas; numerosos clubes nocturnos y discotecas personifican el deseo de bailar de sus habitantes y en los oscuros salones de té que bordean el Mesrutiyet Cad puedes entrevistarte con un →Assamita para tratar de contratos. La ciudad está en manos de los clanes Ventrué y →Toreador, aunque muchos otros Vástagos permanecen un breve período en este hermoso lugar, ya que el Clan de la Caza acecha en los callejones oscuros, y su presencia parece preocupar tanto a la mayoría de los Vástagos que prefieren quedarse sólo el tiempo necesario.

• **Estirpe de Oriente:** →Catayanos, →Kuei-jin.

• **Estrella Roja:** Nuevo fenómeno que ha aparecido en los cielos de nuestro mundo. Los mortales son incapaces de verla. Parece estar relacionada con los sucesos de la →Semana de las Pesadillas en los que los →Ravnos desaparecieron.

• **Etheria:** Miembro de sexta generación del →Clan de los Eruditos; \*360, #395. Española que se convirtió al



Cristianismo cuando era joven. Abadesa a la edad de 18 años, peregrina a →Jerusalén. Al conocer el valor de los registros históricos, escribió un gran número de cartas y un diario sobre los numerosos ritos y rituales que vio allí. En el año 395 fue →Abrazada en Jerusalén por un miembro desconocido del Clan de los Eruditos. Se retiró a un convento y desde allí influenció a la comunidad cristiana de la ciudad. Durante la horrible carnicería de la Primera Cruzada, Etheria escondió a varios →Cainitas de Jerusalén que le debían favores, entre los que se encontraban →Adán (2) del →Clan de la Muerte, quien a cambio de su ayuda, apoyó a →Bonifatius en sus disputas contra →Azif. Etheria todavía existe y reside en Belén. Cada año viaja hasta Jerusalén durante Pascua y Pentecostés.

• **Etrius:** Miembro de cuarta generación del →Clan de los Brujos; \*989, #1022; miembro del →Concilio de los Siete. Etrius es el sirviente más leal de Tremere y el miembro fundador de la →Orden de Hermes. Como consejero, en la actualidad es responsable de toda la zona de Europa del este. Su →refugio se encuentra en la →capilla de Huse y en la del →clan →Tremere de →Viena, donde es el responsable de la seguridad del fundador del clan. Su trabajo como miembro fundador de la →Camarilla es quizá su mayor hazaña. Además de ello, ayudó a elaborar el primer borrador de las Seis →Tradiciones. →Goratrix, el →Brujo renegado perteneciente al →Sabbat es su mayor enemigo.

• **Eva:** Tercera mujer de →Adán. Madre de →Caín, nuestro →Padre Oscuro, de →Abel y de →Set.

• **Explorador:** Miembro del →Sabbat entrenado para infiltrarse en la →Camarilla y actuar como espía para la →secta.

• **Extinción:** La Extinción, la →Disciplina de la muerte silenciosa, es practicada exclusivamente por el →clan de →asesinos conocido como →Assamita, por lo que continuará siendo un misterio no sólo para el autor de estas líneas sino para todos los →Vástagos que no sean Assamitas.

• **Ezequiel:** →Serpiente de la Luz de octava generación; \*Montreal 1965, #Montreal 1981. Es uno de los líderes →Sabbat del lugar. →Ductus de una →manada llamada 25:17 compuesta exclusivamente de miembros de la →Mano Negra.

Cuando →Sangris fue sentenciado por infernalista por la Inquisición Sabbat, sabía que tan sólo su chiquillo Ezequiel sería capaz de salvar su alma. En sus →Ritos de Creación habían tomado parte oficiales Sabbat de alto rango, y cuando Ezequiel se alzó durante la noche siguiente, estaba completamente cambiado. Pasó sus primeros años como Cainita estudiando las costumbres Sabbat y la historia Cainita bajo la tutela de eruditos del Sabbat. Más tarde, como miembro de la Mano Negra, tomó parte en varias misiones suicidas y se hizo un nombre como buen guerrero y líder experto. Una de esas misiones consistió en un viaje a →Chicago donde tomó parte en la guerra entre la Camarilla, el Sabbat y los Lupinos. En ese momento, sus conocimientos de historia de su ciudad natal fueron puestos a prueba.

La traición de Sangris le dolió, pero acabó reconociendo que su →sire había caído como consecuencia de la debilidad momentánea del Sabbat. Desde entonces, ha dedicado todo su tiempo a hacer que la →secta recupere el poder de antaño.

• **Ezmeralda:** Miembro del →Clan de los Vagabundos; aunque se pone en duda su existencia, personifica todo lo que es romaní o Ravnos: belleza, cabello oscuro, ojos negros, inteligencia y astucia. En cada historia, leyenda o cuento, se alza con la victoria. Y como ocurre en todas las leyendas, se le atribuyen habilidades increíbles que no puedo detallar aquí por la limitación de espacio. Pero como todos los →Vástagos sabemos, todas las leyendas, por absurdas que sean, suelen contener algunos granos de verdad.

• **Ezuli:** →Setíta. Para la población mortal de Haití, es la diosa del amor y de la luna; para su →sire →Ghede, es probablemente poco más que un insecto al que desea aplastar. Siguió la llamada de su sire hasta el Caribe, donde estableció el primer templo de →Set, ya que se le había ordenado allanar el camino para otros Setitas que llegaran a la isla. Durante los siguientes 50 años, consiguió rodearse de un grupo de seguidores fieles, convirtiéndose así en el ser más influyente de la isla, a pesar de su juventud. Como muchos de sus seguidores provenían de la esfera de influencia de su sire, ambos Setitas acabaron convirtiéndose en adversarios. En los dos últimos siglos, Ezuli ha ido expandiendo su núcleo de poder y su culto ha adquirido más adeptos. Cree que su sire ha olvidado su rebeldía, ya que no se ha encontrado con él en los últimos tiempos. Dudo que esto sea cierto. De todas formas, la fama de Ezuli ha trascendido más allá de las fronteras haitianas, por lo que muchas Serpientes vienen hasta ella para mostrarle su respeto.

*Los Assamitas no poseen el monopolio exclusivo de esta Disciplina... Créeme, no es exclusiva de ellos.*



• **Familias de aparecidos:** También conocidas como familias ghouls. Familias que han servido a sus maestros no muertos durante largos periodos de tiempo (en algunos casos eones). La →sangre de los →Vástagos ha contaminado sus venas durante tanto tiempo que nacen como ghouls.

• **Fanchon, Mistress:** Miembro de sexta generación del →Clan de los Brujos; \*1186, #1223. Atractiva mujer madura de cuarenta años de piel clara y gélidos ojos verdes. Viste con sencillos ropajes negros; llevando su largo cabello oscuro suelto. Mistress Fanchon es una de las fundadoras de la →Camarilla.

• **Fe Verdadera:** La Fe Verdadera es una característica especial que tan sólo poseen unos pocos mortales profundamente religiosos (no necesitan ser cristianos) que emana de sus convicciones más profundas y que no necesariamente se fortalece con la edad o con la experiencia. La Fe Verdadera protege al creyente de los miembros de nuestra raza, siendo capaz de repeler o dañar a los →Vástagos. Consulta →Símbolos sagrados.

• **Fémur de Toomler:** Artefacto mágico →Sabbat en posesión del →Clan de los Modeladores. Toomler fue un antiguo y poderoso →Tzimisce de cuarta generación que dominó la →Disciplina de →Vicisitud. Tras su destrucción, los →monstruos se hicieron con él y lo utilizaron con gran eficacia en su guerra contra los →Brujos. Se rumorea que el fémur es capaz de causar terribles heridas cuando es usado contra otros →Vástagos.

• **Feroux, Barón Thomas:** Miembro de séptima generación del →Clan de la Bestia; antiguo líder de la familia →Gangrel de →Constantinopla en el momento de la →Trinidad. Los Gangrel pertenecían a la familia de los Tzimisce →Obertus y dedicaban todos sus esfuerzos a proteger la ciudad. Pero el Barón no pudo evitar su destrucción a manos de los cruzados. Se arrastró entre las ruinas y probablemente acabó uniéndose al →Inconnu.

• **Ferox:** →Gárgola. Ferox no es tan sólo uno de los pocos miembros libres de su →línea de sangre, sino que pertenece a aquellos que la condujeron a la libertad mediante la rebelión. Pero este no es el motivo

por el que la Gárgola está en la →Lista Roja de los →Anatemas, sino que es debido la locura que plaga su mente de visiones que le hacen creer que todos los miembros del clan →Nosferatu son demonios que deben ser destruidos. El arma más poderosa de este gigante no es su fuerza, sino una →Fe Verdadera capaz de hacer que los →Vástagos que se enfrenten a él caigan presa de las llamas.

• **Festivo dello Estinto:** "Fiesta de los Muertos", importante celebración que tiene lugar en las principales ciudades →Sabbat durante la segunda semana de abril. Todas las manadas toman parte en la celebración, tanto las estables como las nómadas que consiguen asistir.

• **Feudo:** Término sarcástico que utilizan los →Vástagos jóvenes para designar el →dominio de un →clan o →príncipe. En algunos lugares (como en Irlanda) el uso no es sarcástico, sino tradicional.

• **Fida'i:** Título que reciben los miembros más jóvenes del clan →Assamita durante su período de entrenamiento en →Alamut.

• **Filacteria de la Memoria Grabada:** Artefacto mágico →Sabbat. Este objeto tiene la forma de un trozo pulido de granito rodeado por dos bandas doradas y permite que el poseedor acceda a los recuerdos de sus antiguos dueños. Esto puede resultar una maldición o una bendición, dependiendo de la clase de recuerdos a los que se accedan. Los mortales que poseen el objeto ven como su esperanza de vida se alarga. El objeto se perdió a inicios del siglo XVIII.

• **Foccart, Marguerite:** Miembro de novena generación del →Clan de los Eruditos; \*París 1768. Antes de su →Abrazo trabajó como actriz. A pesar de su noble linaje y de sus conexiones con los estratos más elevados de la sociedad, su talento y su amabilidad le acercó a los ciudadanos más humildes. →Chiquilla de Robin →Leeland. →Sire de Crispus →Attucks (1770), Philip Henry Lord Stanhope (s. XIX) y Steve Booth (1965).

• **Fortaleza:** A pesar de que todos los →Vástagos poseen una constitución resistente y son capaces de curar las heridas de sus cuerpos con una rapidez extraordinaria, aquellos →Cainitas que han dominado la →Disciplina llamada Fortaleza pueden soportar un daño físico extraordinario sin verse incapacitados. Los →Gangrel, los →Ravnos y los →Ventrué dominan este increíble poder de la →sangre.

• **Fragmentos de Erciyes:** Colección de fragmentos medievales recopiladas por el →Capadocio Fra Niccolo, quien en un monasterio al que fue invitado encontró fragmentos de →El Libro de Nod en un idioma que había desaparecido hacía milenios. Transcribió esos fragmentos y los recopiló en los Fragmentos de Erciyes.

• **Fragmentos de Sargón:** Texto mítico buscado como ningún otro documento en la Tierra. Incluso una recopilación de una edición de →El Libro de Nod paledece en comparación con la tarea de encontrar este fragmento misterioso. Supuestamente contiene las de-

## LÍNEA TEMPORAL: FRANCFORT

- 8000 a.C.: La historia de la región llamada Rhine Main comienza con el final de la última glaciación. Los mortales viven como cazadores y recolectores nómadas. Su vida está marcada por reveses continuos.
- 6000 a.C.: Por primera vez, los ganaderos y agricultores compiten con los nómadas por los territorios de caza tradicionales. Adoptan el nuevo estilo de vida de Europa meridional, descubriendo invenciones como la cerámica y otras técnicas para mejorar sus herramientas de piedra, arquitectura, agricultura y ganadería. Acompañando estos descubrimientos llega un nuevo →Vástago a la zona, una hija de →Absimiliard. La huida de su engreído →sire le ha triado hasta aquí. Espera encontrar un refugio seguro alejado de la →Primera Ciudad y de Absimiliard. Sus poderes de ocultación le salvan de la →Muerte Definitiva, pero cada noche, un terrible dolor asalta su corazón. Durante incontables noches, llora en la orilla del Main, y sus lágrimas de sangre oscurecen el agua y la tierra. Antaño era hermosa, pero se ha convertido en un ser deforme con el paso de las noches, maldita por un motivo que desconoce y no llega a comprender. Siente el odio de su sire, escucha el rugido airado de sus hermanos, sabe que desean su muerte. Se encuentra sola y terriblemente preocupada.
- 5000 a.C.: →Angiwar, un cazador mortal, escucha el llanto del Vástago. La piedad se adueña de su corazón y se acerca a la orilla del río con cautela. Allí contempla la criatura más hermosa que jamás ha visto. Su llanto casi le rompe el corazón. Se aproxima a ella, pero cuando ella le ve, el terror inunda sus ojos y desea marcharse, pero su suave voz evita que lo haga. Angiwar contempla sus lágrimas de sangre pero no se siente preocupado, ya que el amor inunda su corazón. El mortal es →Abrazado por el antiguo →Nosferatu.
- 3000 a.C.: Angiwar viaja a Nínive tras ser abandonado por su sire. Allí entabla enemistad con →Inanna.
- 1000 a.C.: Angiwar regresa.
- 400 a.C.: Empujado por su sed de conocimiento y amor, Angiwar apoya a un tribu de →Lupinos que desea trasladarse hacia el sur.
- 264 a.C.: Primera Guerra Púnica; Inanna ofrece su ayuda a →Camilla. Angiwar desarrolla la zona de Rhine Main. Más tarde se desplaza hacia el sur para apoyar a →Mardan, su aliado en la insurrección de los Boyanos y los Insubrianos. Mardan huye hacia el este cuando Inanna despierta la →Bestia de su interior.
- 83 d.C.: Inanna vuelve a empujar a los romanos a la guerra: la tierra tiembla bajo el peso de las botas de los legionarios mientras hacen huir a los aliados mortales de Angiwar y conquistan la zona del Taunus. Angiwar huye hacia el norte y se alía con los Alemanes.
- 110: Los Alemanes, liderados por Angiwar, destruyen Vikus Nida, ciudad donde se encuentra el refugio de Inanna. Inanna se hunde en el letargo y la paz vuelve a la zona.
- 391: El →*Choeur Céleste*, apoyado por los →Lasombra, consigue su mayor victoria. El cristianismo se convierte en la religión del imperio, y todos los cultos paganos son prohibidos. En ese momento, Angiwar pierde su posición divina, convirtiéndose en un demonio, por lo que se retira de la vida pública y se convierte en "el invisible".
- 794: Durante una reunión imperial de la corte franca en la Colina de la Catedral organizada por Carlomagno que duro seis meses, se menciona por vez primera la ciudad de "Francofourd" (en la actualidad Francfort/Main). Con la ayuda de Angiwar, la corte franca se transforma en un palatinado que acaba convirtiéndose en la residencia de los carolingios francos del este. La feria de Francfort es mencionada por primera vez en un documento oficial.
- 1150: Los señores alemanes eligen a Frederick I como rey de Francfort con la esperanza de finalizar el conflicto entre los Staufer y los Guelps. El propio Angiwar apoya la elección del "barbarroja".
- 1155: →Barbarroja se corona como emperador en →Roma. Julia →Antasia, un →Ventrue, lo convierte en su vasallo.
- 1162: Como ejemplo de su autoridad, Barbarroja destruye Milán.
- 1176: El Guelp Enrique el León rehúsa someterse a la autoridad de Barbarroja en la primera campaña italiana; el ejército imperial es derrotado en Legano cuando se enfrenta a la unión de ciudades lombardas. Julia Antasia y Angiwar evitan lo peor con un esfuerzo de última hora cuando Inanna, que se ha levantado del letargo, influye a los Guelps y casi causa la muerte de Frederick.
- 1190: En Worms, Barbarroja toma la cruz a la edad de 68 y lidera la Tercera Cruzada de acuerdo con la noción de responsabilidad universal promulgada por el emperador. Julia Antasia acompa-

- ña a su vasallo para liderar un ataque contra los →Setitas. En Ikonion, el emperador se "ahoga" tras una gloriosa victoria. El cadáver no ha sido encontrado. Probablemente es Abrazado por Julia Antasia.
- 1300: Los caballeros →teutónicos establecen una casa capitular en un suburbio de Saschenhausen, y al hacerlo, invitan a su interior a una facción radical de →magos cristianos.
- 1320: Los artesanos de la ciudad consiguen un puesto en el consejo de la ciudad de Francfort.
- 1394: Primer encuentro entre todos los →clanes de Francfort para eliminar el problema anarquista. Angiwar propone a su propio clan la idea de una →secta que una los diversos clanes para así ofrecer una mayor protección contra los enemigos internos y externos.
- 1529: Los reformistas protestan contra los votos de mayoría en asuntos de fe.
- 1530: Vinzenz →von Stalburg se declara →príncipe, utilizando sus conexiones con los →antiguos de su clan y con los Caballeros Teutónicos para convertir Francfort en un feudo del clan Ventrue. Tras ello, declara la guerra a otros seres sobrenaturales.
- 1533: Liderada por von Stalburg, Francfort se une a la Reforma para demostrar a los debilitados magos cristianos quien tiene el poder en la ciudad.
- 1585: La feria se convierte en el mercado de Francfort; se inician los primeros conflictos entre el clan Ventrue, la familia →Giovanni y los →Lupinos (que están organizados en gremios).
- 1600: Siete arcontes del clan Ventrue deponen a von Stalburg y colocan a uno de ellos como príncipe. El nuevo príncipe se hace llamar Barbarroja.
- 1806: Tropas francesas conquistan la ciudad y el →Toreador Cecille se convierte en el nuevo príncipe del feudo. El antiguo príncipe es nombrado primogénito Ventrue.
- 1812: Anjan Shakkar, chiquillo de Angiwar, aparece en Francfort, abandona a uno de sus chiquillos (Meyer Amschel →Rothschild) y vuelve a desaparecer.
- 1816: Cecille desaparece, la ciudad vuelve a estar bajo el puño firme del antiguo príncipe, y los ciudadanos de Francfort juran bajo la nueva "Constitución de la ciudad libre de Francfort".
- 1833: Los esfuerzos revolucionarios de los estudiantes son abortados.
- 1848: Influenciado por las ideas libertarias del →ganado, el príncipe usa toda su influencia para que tenga lugar en Francfort una asamblea compuesta por los 51 demócratas de Heidelberg, el llamado pre-parlamento. Un grito de libertad se extiende por el populacho mientras los enfrentamientos callejeros se desatan en Viena. En respuesta a la rebelión de →Berlín, el rey Frederick Wilhelm IV hace llamar a las tropas; para salvar su propia existencia, Gustav →Breidestein debe abandonar la ciudad. La Asamblea Nacional, el Parlamento de St. Paul, se reúne por primera vez; numerosos Vástagos temen que Barbarroja pueda influenciar en demasia a los miembros del parlamento.
- 1849: Se disuelve la asamblea de lores y el primer parlamento alemán. Se restablece la asamblea de lores.
- 1866: Con la influencia de Breidestein, Prusia conquista Francfort. Carl Fellner, el último alcalde de la Ciudad Libre de Francfort prefiere suicidarse antes que verse obligado a contemplar la pérdida de sus derechos civiles.
- 1871: Se redacta la constitución imperial, fuertemente influenciada por el Parlamento de St. Paul.
- 1900: Regreso de Mardan. Contempla con rabia en lo que se ha convertido su tierra natal, influencia a todos los →Gangrel de la región hasta que ceden a la Bestia y presos del frenesí, matan a varios mortales.
- 1920: Como ocurre en el resto de Alemania, los partidos obreros, con el apoyo de Barbarroja y de los Brujah, declaran una huelga general como respuesta a la usurpación del poder liderada por los políticos reaccionarios y los militares nacionalistas.
- 1940: Comienzan los bombardeos de Francfort.
- 1944: Un ataque aéreo destruye por completo el núcleo antiguo de la ciudad.
- 1945: Finalizan los bombardeos de Francfort.
- 1948: La reforma monetaria demuestra su efectividad.
- 1950: Se lleva a cabo la elección de la capital, *Der Spiegel* denuncia sobornos a los miembros del parlamento para que voten por Bonn o por Francfort.
- 1974: Barbarroja y Meyer Amschel Rothchild intentan atraer la sede del Instituto Monetario Europeo a la ciudad.
- 1993: Los esfuerzos de Barbarroja y de Meyer Amschel Rothschild en la zona dan fruto: Francfort se convierte en sede del Instituto Monetario Europeo, el germen del futuro Banco Central Europeo.
- 1998: Vinzenz von Stalburg depone a Barbarroja, desmantela la primogenitura y reclama el principado.

claraciones de →Cappadocius expresando sus intenciones hacia la →apoteosis. Además, ilustra numerosas sendas nigrománticas y taumatúrgicas, prueba de la maestría de su autor en lo que respecta a estas artes arcanas. Nadie sabe si los fragmentos de Sargón son ficción o realidad, aunque el clan →Giovanni invierte grandes cantidades de tiempo y dinero para localizarlo. Incluso los →fundadores contrataron un grupo de 15 exploradores que continúan la búsqueda desesperada del documento.

• **Francfort/Main:** Ciudad más importante de Hess, uno de los principales centros de comercio de Alemania, posee industria, ferias y mercado de valores; aeropuerto de Rhine Main, puerto de interior; ciudad natal de Goethe; iglesia de St. Paul, Römer, Catedral (Consulta la línea temporal para la historia (Cainita) de Francfort).

• **Frenesí:** Las estrictas reglas de la →Camarilla y la falsa camaradería del →Sabbat ocultan una profunda verdad: todos los →Vástagos tienen una →Bestia interior. Aunque somos capaces de resistir nuestros instintos (como hacen los mortales), en ocasiones nos vemos superados por ellos. En esos momentos, el →Hambre y la Bestia se apoderan de nosotros y nada está a salvo de nuestra infinita rabia. Los Vástagos más antiguos denominan a este estado "sucumbir ante la Bestia", mientras que los más jóvenes lo conocen como frenesí. Bajo este estado, los Vástagos se dejan llevar (de forma involuntaria) por los impulsos de su naturaleza predatoria. El hambre y la ira les consumen y son incapaces de considerar las consecuencias de sus actos. Amigos, aliados, enemigos, amantes, ética: todos estos conceptos no significan nada para un →Cainita en este estado. Si está hambriento, beberá de cualquier persona que se encuentre cerca sin pensar en la salud del →vaso. Si está enfadado, hará todo lo posible por destruir el motivo de su furia. Un Vástago asustado cometerá cualquier atrocidad imaginable para situarse a una distancia segura de la fuente de su temor. Se dejará llevar por los rasgos más básicos de su naturaleza y dejará a un lado el comportamiento y la actitud que muestra al mundo. De una forma directa, se convertirá en la Bestia.

La mayoría de los Vástagos consideran que entrar en frenesí es una pérdida de control imperdonable. Los Cainitas que entran en frenesí en demasiadas ocasiones son desterrados o destruidos. La →Tradicón de la →Mascarada y la etiqueta obliga a los Vástagos a mantener a su Bestia a buen recaudo, por lo que aquellos que fracasan en ello, no son vistos como compañeros Cainitas, sino como monstruos que deben ser destruidos. El frenesí puede desatarse por varios motivos, aunque con frecuencia suelen estar relacionados con la ira o el hambre.

• **Fuego:** Uno de los medios para destruir a un →Vástago de forma definitiva. El fuego es tan dañino para los →Cainitas porque sus llamas devoran tanto la carne como el alma corrupta del pecador. En teoría, al-

gunos miembros del →Sabbat han conseguido superar esta debilidad. El estado de perfección moral elevada conocido como →Goleonda permite al Cainita eliminar su temor al fuego. (→Rötschreck).

• **Fundadores:** En 1394 se reunieron por primera vez una serie de representantes de varios →clanes para buscar formas de poner fin a la →Revolución Anarquista. Era una época difícil para los chiquillos de →Caín, probablemente el momento más peligroso desde el fin de la *Pax Romana et Vampirica* (→Camilla). Muchos →príncipes, señores, dogos y califas habían gobernado sus →dominios con mano de hierro durante la época medieval pensando que todo el mundo era tan avaricioso como ellos, encerrándose en sus castillos y desconfiando del resto del mundo. La práctica de →Abrazar tantos →Vástagos como fuera posible y vincularlos estaba demasiado extendida, ya que no existían otros sirvientes tan atentos ni guerreros tan leales. Esta forma de vida funcionó a la perfección hasta que el fuego de la →Inquisición cobró vida en España. Para salvarse y mantener su poder, los →antiguos lanzaron a su propia prole contra unos inquisidores armados con fuego y fe, creando confrontaciones en las que numerosos chiquillos fueron destruidos. La mayoría de vosotros, queridos lectores, sabéis lo que pasó a continuación. Bajo la cobertura de la rebelión en la sociedad mortal, los jóvenes →Cainitas consiguieron romper las ataduras que sus sires les habían impuesto. Al principio no eran demasiados, pero dos siglos más tarde, su número había crecido en gran medida, y no sólo en España. Los hijos se alzaron contra sus padres. El Movimiento Anarquista había nacido.

Los antiguos →Ventrué enviaron a uno de ellos para aplacar a los anarquistas y Hardestadt el Viejo se reunió con los representantes de otros clanes para discutir el problema. Se encontró con que tan sólo una organización con un poder que abarcara más allá de las ciudades y las costumbres locales podría detener la rebelión. Convencer al resto de los Cainitas no fue una tarea fácil, ya que tenían perder su posición y prominencia en los dominios. Pero a pesar de todos los obstáculos, el Ventrué consiguió convencer a los representantes de todos los clanes para reunirse alrededor de una mesa a comienzo del siglo XIV. En esta reunión, la fría lógica de Hardestadt les convenció para formar un consejo en el que los clanes pudieran organizar un frente unido contra los enemigos del interior y el exterior de la secta. Cuando se adoptó esta decisión, el grupo se llamó a sí mismo "los Fundadores". Un año después, el →Brujah →Tyler atacó a Hardestadt por primera vez, momento en que la Revolución Anarquista alcanzó su clímax. A pesar de sus buenas intenciones, los argumentos de los Fundadores cayeron en oídos sordos. Muchos clanes decidieron que no querían nada que proviniera de esa organización. Sólo tras la destrucción del →Antediluviano →Cappadocius en 1444 a la que siguió la de sus hermanos →Lasombra y →Tzimisce (la Revolución Anarquista ya se había co-

brado la existencia de tres progenitores), los antiguos estuvieron tan preocupados como para hacer caso de una organización que deseaba unir a los clanes. El terreno estaba preparado, y seis años más tarde se fundó la →Camarilla y se nombraron los primeros →justicar para contrarrestar con garantía las amenazas futuras.

Los Fundadores habían conseguido su meta, pero la →cuadrilla no se disolvió en ese momento. Defendió los intereses de la →secta y coordinó la batalla contra el →Sabbat. Probablemente el primer →Círculo Interior estuvo formado por ellos, pero se desconoce cuántos permanecen en ese puesto en la actualidad. Aunque incluso si ya no forman parte de esa organización, sus opiniones y deseos tienen una gran influencia en la secta en general. Los portavoces de los clanes ante los Fundadores fueron Hardestadt por el →Clan de los Reyes, Adana →de Sforza por el →Clan de los Ilustrados, Milos Petrenkov por el →Clan de la Bestia, Camilla →Banes por el →Clan de la Luna, Josef →von Bauren por el →Clan de los Ocultos, Rafael →de Corazón por el →Clan de la Rosa y Madame →Fanchon por el clan →Tremere.

• **Fundadores del clan:** Cada uno de los trece →Antediluvianos a partir de los que se originaron los →clanes. Son conocidos por muchos nombres, aunque no los listaremos en este lugar por temor a mancillar la exactitud de su escritura. En el sentido estricto de la palabra, →Tremere, que usurpó el lugar de Saulot como Fundador y Augustus →Giovanni,

que destruyó a →Cappadocius, deberían formar parte de esa lista, incluso a pesar de que se convirtieron en miembros de la Tercera Generación gracias al →Amaranto.

• **Furores:** Del latín *furor*: ira; en la Edad Oscura, los miembros de esta →secta tenían la reputación de ser rateros y asaltantes. Eran los forajidos de la sociedad →Cainita, ya que ésta veía caos y desorden en ellos. Los Furores incluso hacían caso omiso de las reglas más básicas que gobernaban la existencia de los →Vástagos. Muchos de ellos conocían las Seis →Tradiciones, pero decidieron compartir su existencia con los que estaban situados en las fronteras de la sociedad. A menudo se trataban de segundos o terceros chiquillos que no podían competir con sus hermanos mayores por el favor de su →sire y por ello intentaban sobrevivir por ellos mismos. Muchas ciudades contaban con →cuadrillas pertenecientes a esta secta y todas ellas diezmaban a su →príncipe. Su disgusto por las jerarquías monárquicas les llevaba a →Abrazar a aquellos que se habían mantenido alejados del estado o de la iglesia en vida, una práctica que contribuía a aumentar su nefasta reputación. Pero esto no significaba que carecieran de una organización jerárquica, por supuesto que la tenían. Se organizaban en gremios, una práctica que el clan →Toreador ha mantenido hasta nuestros días. En las ciudades donde los Furores constituían la facción dominante, había más artesanos y mercaderes que el resto, aceptando nuevas ideas en vez de descartarlas como obra del demonio.



• **Gaius Marcellus:** →Ventrue. Generación desconocida: \*Roma 169 a.C, #→Cartago 146 a.C. Gaius tenía 23 años cuando fue →Abrazado durante el ataque final a Cartago. Antes de eso, llamó la atención de su →sire, uno de los líderes romanos Ventrue, el cual quedó impresionado por sus habilidades, su inteligencia y su talento retórico y literario, por lo que no le dejó morir cuando resultó mortalmente herido en el campo de batalla. Lo mantuvo a su lado para transcribir los sucesos de la guerra. Más tarde, Gaius residió en Francia durante largo tiempo, donde Abrazó a →Doran en 1471.

• **Gaje:** Expresión utilizada por los →Ravnos y los gitanos para describir cualquier cosa que no pertenezca a su sangre. Su significado literal es "forastero".

• **Gajo:** →Gaje.

• **Galbraith, Melinda:** →Regente →Sabbat. Melinda reside en →Ciudad de México y es →Toreador *antitribu*. Ha liderado algunos de los asedios decisivos de Norteamérica. Afirma ser →Lasombra.

• **Ganado:** Término despectivo que los →Vástagos utilizan para referirse a los mortales.

• **Gangrel: 1.** El llamado →Clan de la Bestia es uno de los siete clanes fundadores de la →Camarilla. Sus miembros, a pesar de su diversidad, comparten una serie de rasgos y poderes. Muchos de ellos están poseídos de un ansia viajera. En raras ocasiones permanecen en un mismo lugar demasiado tiempo y prefieren los espacios abiertos a las ciudades. Muchos de ellos son muy resistentes, y sus garras despiertan el miedo en el corazón de sus enemigos. Su habilidad para convertirse en animales no sólo les hacen parecerse al "vampiro" arquetípico, sino que también les convierten en maestros de la espesura. Pero su afinidad con la →Bestia se cobra su precio, por lo que muchos de ellos se acercan de forma inexorable hacia lo que el resto intentamos ocultar con los años. Su coraje, su fuerza y su lealtad pertenecieron a la Camarilla y a sus →Vástagos durante 500 años, algo que ya no es así. El clan, antaño uno de los siete pilares que soportaban la →secta, le ha dado la espalda. Los Gangrel han abandonado la Camarilla, y la

venerable secta se resiente. Las acusaciones de cobardía y traición se incrementan con el tiempo, pero no son justas con este clan, ya que son totalmente falsas. Su abandono de la secta no constituyó una sorpresa. Durante toda la existencia de la Camarilla, los Gangrel fueron sus guerreros y su última línea defensiva. Fueron los primeros en perder sus vidas en el campo de batalla. ¿Y para qué? Para ser evitados y considerados como animales por el resto. Políticamente, son insignificantes. Por supuesto, algunas circunstancias desafortunadas se añadieron a todo esto y les condujeron al cisma con la Camarilla. Xaviar, el último →justicar Gangrel representó un papel importante en todo esto. El clan le siguió mientras que su llamada de socorro contra un enemigo importante caía en los oídos sordos de la Camarilla. Además, comenzó a considerar a los →Antediluvianos como una amenaza real, algo que le enfrentaba con la ideología de la Camarilla, ya que ante todo, los antiguos Vástagos no existen. Resulta duro ver a ese antaño orgulloso Vástago tan herido y roto. Las noches futuras no serán fáciles para ellos tras haber abandonado la Camarilla. Pero en verdad, no van a ser fáciles para *ninguno* de nosotros. 2. Poco se conoce acerca del fundador Antediluviano del Clan de la Bestia, aparte de las leyendas que cuentan los →Ravnos (→Ennoia). Recordó a su proge que siempre fuera brava, honrada y justa, algo que se ha mantenido hasta la actualidad, al menos en mi opinión.

• **Gangrel Rurales:** Una de las dos facciones principales de →Gangrel →*antitribu* del →Sabbat. A diferencia de los →Gangrel Urbanos, los Gangrel Rurales habitan las zonas campestres y los bosques, de forma similar a los Gangrel que han dado la espalda a la →Camarilla.

• **Gangrel Urbanos:** Miembros de los →Gangrel *antitribu* que a diferencia de los →Gangrel Rurales, han construido sus refugios en el interior de las ciudades.

• **García, Salvador:** →Brujah de novena generación; \*1869, †1892. A finales del siglo XIX, Salvador se unió al movimiento anarquista español, siendo salvado de la policía española por su →sire. Durante la Guerra Civil española, Salvador se vio obligado a huir a América cuando su sire halló la →Muerte Definitiva en un ataque del →Príncipe de Barcelona. Pero se encontró con que la situación en Los Ángeles no era tan distinta de la que se vivía en Europa, por lo que ayudó a planear la caída del príncipe con la ayuda de otros Brujah, como Marguerite →Foccart, Crispus →Attucks y Jeremy →MacNeil. Se le considera como una de las principales figuras en la fundación del Estado Libre Anarquista, en especial porque afirma haber destruido al príncipe de Los Ángeles con sus propias manos. Además, es uno de los autores principales del →*Status Perfectus* y del →Manifiesto Anarquista.

• **Gárgolas:** Las Gárgolas fueron creadas con la ayuda de un ritual mágico con la intención de castigar a los traidores del interior del clan →Tremere con la esclavitud eterna, convirtiéndose en los sirvientes y

Por qué estás tan seguro de que los Antediluvianos no existen? Se trata de un comportamiento defensivo o ignorante el que te hace creer que los sacamos de la nada?

Lucita está en lo cierto... El Libro de Nod no miente, y sin duda nos cuenta el regreso de los Antediluvianos. No son puras invenciones, se trata de una amenaza muy real.

Que rápido cambian las cosas. Tengo motivos para sospechar que Melinda ha abandonado su puesto de regente. Se rumorea que Ciudad de México está al borde de un golpe de estado, a mitad de camino entre elegir un nuevo regente o sumergir la Espada de Cain en el torbellino de la guerra civil.

En realidad, parece que en los últimos tiempos ha estado cohabitando con el enemigo, ya que se ha convertido en un famoso miembro del Mandarinato de la Nueva Promesa.

los guardianes de las →capillas. La apariencia aterradora de las gárgolas de piedra de las catedrales góticas construidas por los mortales les ayudó en su tarea. Por desgracia, debo confesar que el ritual no siempre tuvo el efecto deseado, por lo que algunas de ellas poseen cierta cantidad de voluntad libre. Esto condujo a una breve rebelión de las Gárgolas que los Tremere sofocaron con rapidez y sin derramamiento de sangre. Tan sólo los →Vástagos más supersticiosos afirman que existe un pequeño grupo de Gárgolas exiliadas que se reproducen de forma natural mediante huevos.

• **Geb:** Vieja deidad egipcia, hijo de →Ra, engendró a sus hermanos →Set y →Osiris con su hermana →Nut.

• **Gehena:** 1. En el Nuevo Testamento, fiero lugar de castigo similar al infierno cristiano. 2. El final del Tercer Ciclo; el Armagedón, momento en que los →Antediluvianos se alzarán y devorarán al resto de los →Vástagos.

• **Generación:** Número de pasos que existen entre un no muerto y el mítico →Caín. Según la historia reconocida de los →Vástagos, nuestra estirpe proviene de Caín, el progenitor de todos los no muertos. Caín fue desterrado por Dios a la Tierra de →Nod tras matar a su hermano →Abel, convirtiéndose en el primer no muerto por maldición divina. Acto seguido, Caín engendró a tres chiquillos quienes a su vez engendraron a otros chiquillos y así sucesivamente... →*El Libro de Nod* contiene numerosas ilustraciones del mito de la creación de los Vástagos. Por desgracia para todos los eruditos interesados, el libro ofrece más preguntas que respuestas e incluso es la base para una de las teorías más blasfemas del origen de los Vástagos, el herético →*Ciclo de Lillith* (Consulta el anexo "Las Generaciones").

## CAÍN

El "padre de todos los vampiros" se ha convertido en un mito en las noches modernas. Algunos de los miembros de la cuarta generación, así como algunos vampiros de Sabbat afirman haberse encontrado con un ser que se hacía llamar Caín, pero la historia ha atravesado tantos individuos y capas de la Yihad que nadie puede precisar dónde acaba la verdad y comienza el mito.

Los Vástagos escépticos han apuntado un lapso en el mito de Caín: si sus primeros chiquillos pertenecen a la Segunda Generación, y por lo tanto están apartados dos pasos de Caín, ¿quién perteneció a la Primera Generación? En verdad, el propio Caín no pertenece a la "Primera Generación", ya que no puede estar un paso alejado de sí mismo. Es muy probable que este misterio permanezca sin resolver en el futuro.

• **Genevra:** →Giovanni; esta diabólica nigromante no sólo ayudó a mantener las buenas relaciones de su familia con la Iglesia, sino que apoyó financieramente al →Serafin →Jalan-Aajav y a su cruzada contra la →Camarilla. Creemos que sufrió su →Muerte Definitiva en algún momento de los cinco últimos años, se creó demasiados enemigos en el seno de su propia familia mientras perseguía otros intereses ajenos a ella.



• **Gesu:** →Tzimisce; este →chiquillo de →Dracón permitió que se le adorara como un santo de Cristo, ex-



plorador de la divinidad interior y erudito de →Cain por los →Akoimatai, una orden de monjes. En ausencia de su →sire, condujo a la familia →Obertus a la influencia y la riqueza hasta desatar los sucesos que destruyeron a →Michael. Resulta improbable que sobreviviera a la destrucción de su familia a manos de los Tzimisce del Viejo Mundo.

• **Ghede:** →Setita; # probablemente durante el 100 a.C. en →Roma, donde se hizo famoso como mortal en la arena del circo. Poco se sabe de su historia anterior a su llegada a →Haití en 1700. Allí, permitió que los mortales lo adoraran como dios de la muerte. Aunque su poder e influencia en la isla no conoce límites, su posición ha sido puesta en peligro por otros Setitas más jóvenes. Ha estado luchando contra →Ezuli, su propia →chiquilla, por la supremacía en la isla. Probablemente, ya la habría destruido de no ser por su gran enemigo, una →Serpiente de la Luz residente en Port-au-Prince que envía asesinos en su persecución. Ghede reacciona enviando a *boungans* (sacerdotes vudú) e iniciados a alimentar una guerra en la sombra entre la población mortal. Incluso aquellos que no son conscientes de nuestra existencia sienten que algo malvado rodea la isla. No dudo que el vencedor de este enfrentamiento será capaz de adueñarse de la isla y deshacerse de los oportunistas que han atacado su centro de poder durante su época de debilidad.

• **Ghemal:** Palacio de →Cain en →Enoch.

• **Ghiberti:** Familia menor perteneciente al clan →Giovanni. Los Ghiberti tienen su hogar en el África subsahariana y han creado varias rutas de comercio, así como establecido contactos con los míticos →Laibon. Su arte de la →Necromancia difiere del estilo principal del clan, ya que la familia estudió de un culto de la muerte nubio que finalmente adoptó.

• **Ghoul:** Sirviente creado permitiendo que un miembro del →ganado beba de la →sangre de un →Cainita. La mayoría de los ghouls dependen de la voluntad de sus →amos y les sirven con lealtad a cambio de →vita. Como son tan susceptibles al →vínculo de sangre como cualquier otra criatura, son leales a sus amos, y si estos poseen más de un ghoul acaba generando un sentimiento de envidia entre los sirvientes. Los sentimientos de un ghoul suelen ser extremos debido a la vita que fluye en el interior de sus venas (estas criaturas suelen sufrir ataques de locura y deseos prohibidos). Mientras beban vita de forma regular, no envejecerán. Una vez que han excedido su esperanza natural de vida, deben tener sangre Cainita en sus venas o envejecerán y morirán con rapidez (en ocasiones en minutos). La vita Cainita es lo suficientemente poderosa como para hacer que sean tan resistentes y poderosos como su amo. En muchos casos han demostrado la posibilidad de utilizar determinadas →Disciplinas hasta cierto grado, que se corresponde con la edad y el poder del Vástago del que beben. A veces, un ghoul

que ha servido a un Cainita durante el tiempo suficiente comenzará a mostrar rasgos de personalidad y características físicas similares a las de su maestro.

• **Giangaleazzo:** →Príncipe (y antiguo Arzobispo) de Milán; # alrededor del 1400. →Sire: Fray Diego, un monje de Milán. →Lasombra. Ha estado presente en muchos sucesos importantes de la historia →Cainita de los últimos 500 años. Para desgracia de la →Camarilla, Giangaleazzo afirmó su dominio sobre uno de los principales centros económicos y artísticos de Italia como líder del →Sabbat. Estableció un tratado de no agresión con los príncipes de las ciudades →Camarilla limítrofes. En 1997 cambió de bando y se unió a la Camarilla, proclamándose príncipe y destruyendo a todos los miembros Sabbat de su ciudad. Desde entonces es conocido entre el Sabbat como "El Príncipe Traidor".



• **Giovanni:** El →Clan de la Muerte y sus múltiples familias. El clan actual proviene de una familia de mercaderes venecianos que practicó la →Necromancia en vida. →Augustus, el cabeza de familia y seguidor de las cruzadas, fue el primero en ser →Abrazado por el →Antediluviano →Cappadocius. No toda la progenie de Cappadocius estuvo de acuerdo con la decisión, ya que unos cuantos vieron el peligro que les acechaba en el futuro. A mediados del siglo XVI, la historia les dio la razón cuando Augustus se rebeló ante su →sire y lo →diabolizó para salvar al resto de la locura del Antediluviano. La propia ambición de Cappadocius lo había llevado tan lejos como para intentar convertirse en Dios bebiendo su alma (→apoteosis). Quizá el Antediluviano había enloquecido, pero eso no justifica el siguiente asesinato en masa. Durante más de tres siglos, los Giovanni cazaron a los Capadocios y los destruye-

Lo que daría por subir las escalinatas de ese monumento fabuloso....

Tuvo la oportunidad y la aprovechó...  
¿Qué hay de malo en ello? ¿O hubiera  
hecho lo mismo si hubiera estado en su lugar...

Ambrogino, si lees este  
viejo manuscrito, te  
estaré eternamente  
agradecido si me  
entregas una copia del  
fragmento, si es que  
alguna vez lo encuentras.

ron, la →Camarilla reaccionó demasiado tarde. Aunque el clan y la familia solicitaron la independencia de las →sectas principales, me gustaría saber qué facciones de la Camarilla les apoyaron y qué recibieron a cambio de este apoyo. De todas formas, los Giovanni habían aniquilado casi por completo a los Capadocios antes de que el resto del mundo reconociera el hecho. Como clan independiente, los Giovanni vieron pasar los siglos. Durante ese tiempo, consiguieron enraizar la rama mortal de su familia en múltiples negocios financieros. Quizá ningún otro clan aparte de los →Ventrué y los →Toreador posea tanto poder económico a nivel mundial ni tanta influencia en la sociedad mortal. En ocasiones me pregunto si quieren ganar la →Yihad comprando el mundo. El →Sabbat intentó aniquilar la familia, pero fue detenido por el elevado número de mortales que trabajaban para la familia y abandonaron el proyecto. Quizá los Cainitas más monstruosos sepan demasiado de las prácticas que el clan realiza en los sótanos de sus mansiones para expandir sus conocimientos de Necromancia. No es la infinita riqueza de sus recursos lo que me preocupa. En la actualidad son los maestros absolutos de los sombríos mundos de los muertos, y nadie puede adivinar lo que están tramando.

• **Giovanni, Ambrogino:** La ambición más despiadada ha conducido a este bastardo a los puestos más elevados del →clan. En lo que respecta a la →Necromancia, es la autoridad más importante tras 1000 años de estudio. Durante siglos, ha estado buscando el →Fragmento de Sargón y pertenece a esos →Giovanni que han estudiado la historia y los ideales del extinto clan →Capadocio. En este campo también es uno de los principales expertos. Dos siglos antes, no habíamos



oído demasiado de este individuo, quien tenía *came blanche* del propio Augustus Giovanni. En agosto de 1999, despertó cierto grado de preocupación. Por primera vez en casi 100 años, abandonó la casa ancestral de los Giovanni y se desplazó a Turquía para visitar →Erciyes. Podemos conectar ciertos rumores sobre cambios en el Inframundo con sus últimas actividades. Cuando se le preguntó sobre ello, respondió: "Quizá Cappadocius tenía razón después de todo".

• **Giovanni, Augustus:** El →Antediluviano de la familia →Giovanni es famoso incluso entre los hijos de →Cain. He oído más adjetivos de él que los que puedo incluir en este volumen. Como cualquier otro miembro de la Tercera Generación, Augustus es inescrutable, sus planes, intrigas y traiciones se adentran en los siglos como gusanos en la carne podrida. Según todos los informes, sus poderes igualan a los de cualquier otro Antediluviano, aunque es el más joven de todos. Pero compensa esa juventud con su nivel de actividad.

• **Giovanni, Claudius:** El primer →chiquillo de →Augustus se distinguió por su búsqueda de poder.



Fue él quien fundó la →Conspiración de Isaac tal y como su padre le había ordenado. Utilizó esta facción contra →Japhet, su nuevo "hermano" y contra su sire →Cappadocius para arrebatárle la sangre del corazón, lo que le otorgó poder sobre ellos. Claudius sirvió a Augustus con lealtad durante largo tiempo, pero su irascibilidad significó su caída ya que fue él el que destruyó →Erciyes por completo. Fue mucho más tarde cuando Augustus se enteró que en ese lugar se encontraba escondida una botella con la sangre del Antediluviano.

Como Claudius no tenía nada que decir y el antiguo monasterio fue saqueado hasta sus cimientos, Augustus se enfadó y destruyó a su chiquillo.

• **Giovanni, Enzo:** Aunque este miembro de la familia ocupó un asiento en el consejo de dirección de una compañía multinacional, consiguió mantenerse alejado de los asuntos familiares. Tras su destrucción, han desaparecido por completo las conexiones entre los Giovanni y la compañía. El joven Enzo parecía formar parte de una complicada estratagema para hacer que los enemigos de la familia se pusieran en guardia y así poderlos identificar con más facilidad. Aquellos que están interesados en los verdaderos negocios de la familia no deberían tener en cuenta a miembros tan visibles como Enzo.

• **Giovanni, Ignazio:** Durante su vida mortal, Ignazio sirvió como fuerza bruta en los asuntos más mundanos de su familia, y cuando fue llevado al mundo de los no muertos, su comportamiento no cambió demasiado. A diferencia de muchos otros Giovanni, Ignazio no es ni un ejemplo de erudición ni de sutileza. Se trata de un hombre que utiliza la violencia para conseguir sus objetivos. Como estuvo a cargo de velar por el crimen en Venecia y de defender de la ciudad contra los →Lupinos, fue capaz de ascender con rapidez a través de la familia. En la actualidad, es un personaje importante del crimen organizado.

• **Giovanni, Isabel:** Esta hábil espía de la familia de nigromantes ha sido capaz de viajar por el norte de los Estados Unidos bajo el disfraz de varios primogénitos y como →obispo del →Sabbat, evitando permanecer demasiado tiempo en un mismo lugar para no ser descubierta (pero el suficiente como para recoger información para la familia).

• **Godefroy:** Antiguo →Justicar del →Clan de los Reyes. Fue sustituido por Lucinde en 1998.

• **Golconda:** Estado del ser que muchos →Vástagos intentan conseguir para obtener un equilibrio entre el control y las necesidades. Muchos →Cainitas lo ven como el único camino hacia la salvación. Al igual que el nirvana de los mortales, la Golconda es un tema de grandes debates, aunque es difícil de conseguir.

• **Goratrix:** Miembro renegado del →Clan de los Usurpadores; cuarta generación; \*987, #1022. Antiguo miembro del →Consejo de los Siete. Antes de su traición, Goratrix era uno de los defensores más fervientes de →Tremere. Entre otras cosas, se le adjudica la fundación de →Ceoris. Fue nombrado administrador del territorio franco y se le otorgó la misión de infiltrar a espías en la iglesia. Fue en ese momento cuando se cree que entabló los primeros contactos con los líderes del →Sabbat. ¿Qué otra explicación puede haber a su huida cuando fue convocado por el →Concilio Interno? Goratrix causó un daño importante a la →Camarilla y en especial a los Tremere cuando traicionó su sangre y confesó al Sabbat grandes secretos que habían sido guardados con celo hasta entonces. Con



la extinción de su línea de sangre a manos del propio Tremere en →Ciudad de México, las noches de este diablo están contadas.

• **Gorchist:** Regente →Sabbat del siglo XIX, uno de los cinco firmantes del →Pacto de la Compra.

• **Gorgo:** →Nosferatu; La que Grita en la Oscuridad. Esta horrible criatura que es capaz de partir huesos con su voz pertenece a los terribles →Nictuku. Según los rumores, fue divisada por última vez en Perú en tiempos de Pizarro y probablemente haya permanecido en →letargo desde entonces.

• **Gotsdam:** →Ventrué; este chiquillo de →Tiamat ha convertido a Alemania en su hogar durante largo tiempo, pero nunca ha representado un papel activo en el paisaje político del país. Parece que Gotsdam sólo hace acto de presencia cuando los hechos amenazan tanto a la sociedad de los →Vástagos como a la del →rebaño. Debido a ello, fue divisado en →París a los pocos días del inicio de la Revolución Francesa y en Londres justo antes de la guerra relámpago. Por ello, me pregunto si sirve a su →sire demoníaco, aunque desconozco la respuesta a ello. Se rumorea que durante el año pasado se le vio en el corazón de Alemania, justo antes del asalto al poder de →Francfort, la metrópolis del Main, por lo que sólo puedo confiar que su presencia en el lugar no tenga ningún efecto duradero.

• **Gran Inquisidor:** Título que recibe el líder de la →Sociedad de Leopoldo. En la actualidad, el cargo lo ostenta Ingrid →Bauer.

• **Gran Yihad:** Expresión →Sabbat para definir la guerra contra la →Camarilla por el dominio en el Nue-

Todo lo contrario, la Gran Yihad es el juego eterno de antiguo contra antiguo, de la cual la lucha entre la Espada de Caín y la Torre de Marfil tan sólo es una faceta.

¿Ven que nos hemos tragado grandes trozos de nuestra propia propaganda, ¿verdad?

Espera un momento... la inflexión de la luz.  
¿No está conectada con las sombras?  
Yo que siempre pensé que era nuestro  
dominio...

Quizá haríamos bien en retirarnos a la santidad de nuestros refugios una vez que publiquemos esta crónica.

vo Mundo que comenzó en el siglo XVII y que continúa en la actualidad.

• **Granjero:** →Vástago joven que se alimenta de animales (por cualquier motivo). Esta práctica sólo sacia la sed del Vástago de forma temporal, ya que la →sangre de seres inferiores no es suficiente para cubrir todas las necesidades de los Vástagos.

• **Gratiano:** →Lasombra de cuarta generación; \*1080 aprox. #1100 aprox. En vida fue hijo de una rica familia de Verona. Este chiquillo póstumo de →Lasombra ayudó a destruir a su →sire. En la actualidad ocupa un puesto como Arzobispo del →Sabbat.

• **Grial:** En las leyendas medievales, el grial era la copa de la última cena que José de Arimatea utilizó para recoger la sangre de Jesús. Toda esta serie de leyendas entremezcladas con cuentos caballerescos estaba presente en la poesía épica francesa. Wolfram de Eschenbach describió el grial como una piedra sagrada de poderes maravillosos custodiada por una orden de caballeros (Caballeros del Grial).

• **Grimaldi:** 1. Familia genovesa de gobernantes del principado de Mónaco desde 1467 - 2. Familia de →ghouls →Tzimisce que conforma el grupo de →aparecidos más joven y menos importante. Los Grimaldi se adaptan con facilidad a las circunstancias, algo que ha demostrado ser un factor decisivo para su supervivencia. Poseen las →Disciplinas de →Celeridad, →Dominación y →Fortaleza. Sus gustos por la vida, comparados con los de otros aparecidos son extremadamente rancios. Durante el Renacimiento, se instalaron entre la burguesía, donde todavía sirven al →Sabbat como agentes infiltrados. - 3. Francesco Maria Grimaldi, \*1618, #1663, miembro de



los Grimaldi (2), médico y matemático italiano, descubrió las inflexiones de la luz.

• **Grimgroth:** Miembro del →Clan de los Usurpadores, cuarta generación; miembro del →Consejo de los Siete. Grimgroth es responsable de la mayor parte de Europa occidental, incluyendo las Islas Británicas y Australia. No es uno de los consejeros originales, ya que reemplazó a →Goratrix. Suele cambiar a menudo la situación de su →capilla. En la actualidad, está situada en →Roma. Se rumorea que coopera con los →magos de la ciudad para condenar Europa a un destino siniestro. Los →Tremere niegan todas las acusaciones heréticas que afirman que fue un espía de Goratrix.

• **Griterío:** El griterío es una costumbre →Brujah en el que los →Canallas se reúnen y hablan de temas interesantes de su elección. Suelen ser reuniones informales en los que cualquiera puede subir a la tarima (o lo que sirva como tarima) y expresar su opinión. En apariencia, la popularidad del discurso y la actitud del orador determinan la duración del mismo, ya que los oradores impopulares son expulsados con rapidez, mientras que los famosos pueden proseguir su discurso durante tanto tiempo como deseen.

• **Guantes Negros:** Artefacto mágico de origen desconocido. Los Guantes Negros permiten que su poseedor pueda extender garras metálicas oscuras capaces de causar terribles heridas a sus enemigos. Gracias a que he tenido el dudoso honor de experimentarlos, puedo afirmar que este artefacto es muy efectivo.

• **Guarded Rubrics:** Colección de antiguos textos que narran en más detalle los orígenes de los →Cainitas que →El Libro de Nod, ya que no están mancilladas por la profecía. Aunque sabemos que ciertos trozos de las rúbricas se han perdido para siempre, la mayor parte de ellas se encuentran en manos de los →Tal'mahe'Ra, custodiadas por los →Rawis. Algunos de estos Rawis, tras estudiar con detalle las rúbricas, han llegado a la conclusión que el origen de los Cainitas se remonta a →Lilith, la Madre Oscura, y no a →Cain, el →sire de todos nosotros.

• **Guardián del Eliseo:** El Guardián del Eliseo es responsable de cualquier cosa que ocurra en el interior del Eliseo. Puede permitir o prohibir cualquier evento en él. Debe garantizar que los mortales no entren en el Eliseo durante las reuniones y que todo marche bien. La mayoría de los Guardianes son nombrados por el →príncipe, sirviéndole *pro tempore* hasta que han demostrado su valía.

• **Guardianes de la Tradición:** Sociedad secreta →Tremere. Este grupo, formado por los miembros del ala más tradicionalista del clan, se dedica a purgar la Casa Tremere de ordenadores y otros instrumentos tecnológicos que muchos →brujos poseen. Los Guardianes de la Tradición se oponen a la expansión tecnológica y se sospecha que han saboteado objetos para encontrar "pruebas" de sus creencias. Pero inclu-

so si esta última afirmación es falsa, se ha demostrado que los miembros de esta sociedad son capaces de invocar espíritus que pueden dañar bases de datos u ordenadores introduciéndose en ellos; alterando los datos hasta el punto de hacer fracasar los proyectos de investigación. Incluso existe una facción radical de esta sociedad que se comporta de forma racista y pone objeciones a →Abrazar a cualquier que no cumpla sus... criterios específicos.

• **Guil, Madame:** →Toreador de sexta generación; \*1563, #1579. Chiquilla del →Barón Volgirre. →Sire de la Condesa →d'Adhemar. →Justicar Toreador. Ha sido el único justicar reelegido en la votación de 1998 debido a que es vista como un mal necesario por el →Círculo Interior. Incluso entre los justicar, es famosa por su falta de simpatía; su habilidad para descubrir traidores y criminales en las antenas del poder forma el tema principal de una terrible leyenda.

• **Guilbeau, Marcel:** →Ventrue de octava generación. \*Baton Rouge 1835, #Baton Rouge 1866. Chiquillo de Lethar →Constantine. Chiquillos: Christopher (1985), Anthony (1986). →Príncipe de →Nueva Orleáns. Todos dudan si realmente tiene las riendas de poder en la ciudad o existe otra figura tras el trono. Con respecto a este tema, su hermano Jereaux, al que nunca se le ha visto en público, es la persona que viene a la mente.

• **Guillaume:** Miembro del →Clan de los Eruditos; uno de los pocos →Vástagos que asume un papel activo en la política →Cainita, aunque se afirma que ha conseguido el estado de la →Golconda. Guillaume es el principal Vástago de Suiza, y su ascenso a la paz



interior podría ser el motivo principal para la imperecedera neutralidad del país. Este chiquillo de →Hannibal es como el legendario Robin Hood, ya que permite pocos invitados en su país. Aquellos que causan problemas son expulsados o desaparecen sin dejar rastro. Guillaume mantiene la paz gracias a su inmenso poder e influencia. No tolera la violencia, lo que ha convertido a Ginebra en un lugar excelente para descansar y conversar.

Creo que Jereaux Guilbeau destruyó al Príncipe Doran para reclamar el dominio en nombre de su hermano, el príncipe marioneta...

Bien, no creo que el Viejo Hombre de la Montaña a a que se encuentra en Alamut en la actualidad sea realmente Haqim... Para mí, un Antediluviano psicótico es suficiente, y ya tenemos al Cio Angie. Y si ese fuera el caso, Haqim sería un verdadero Antediluviano.



• **Hadas:** La "buena gente" de las leyendas, encerradas en una existencia sobrenatural entre nuestro mundo y el suyo.

• **Haiti:** Haití está habitada por una mezcla de varios grupos étnicos. La isla se diferencia del resto de las islas caribeñas en el sentido de que es un paraíso para los →Seguidores de Set, ya que se han aprovechado de la cultura vudú.

• **Hakari:** Puede que el llamado →antiguo de antiguos entre los chiquillos de →Hiruko sea el equivalente japonés del →príncipe de Tokio, quizá incluso de todo el Japón. Poco se sabe de esta misteriosa figura del Palacio Imperial. Se trata del no muerto japonés más antiguo y quizá haya hollado la tierra desde la época de los Daimyos. Con la ayuda de sus consejeros, los antiguos de las distintas familias, entabla una



amarga guerra contra cualquier atisbo occidental y, si los rumores son ciertos, contra los no muertos más jóvenes de su país.

• **Hambre:** Necesidad de alimentarse, similar a la de los mortales y otros animales. Pero en el caso de los →Vástagos, el hambre es mucho más fuerte, reemplazando otras necesidades o deseos.

• **Hannah:** →Nosferatu de octava generación; \*Jerusalén 1165, #Jerusalén 1180. Hannah fue la chiquilla más joven de →Ephraim. Ephraim y →Kothar se sorprendieron al ver que no se mostraba agradecida por su nuevo estado de existencia, ya que se sentía sola. Sin embargo, siempre temió las represalias de Kothar por atreverse a engendrar prole. Hasta el 1200, se vio a sí misma como una extraña en el lazareto de Hinnom, donde residía el resto de los Nosferatu. En el siglo XIV se dirigió hacia Oriente. En 1399, alcanzó la →Golconda en el Lejano Oriente y nunca regresó.

• **Hannibal:** →Brujah; es probable que "Hannibal ante portas" sea la frase más famosa que los padres romanos utilizaban para asustar a sus hijos, pero más asustados estaban los señores no muertos de la Ciudad Eterna cuando oyeron que →Troile había →Abrazado a este señor de la guerra. Pero tras las Guerras Púnicas, este →Vástago (si de hecho es un Vástago después de todo) pareció desaparecer de la faz de la tierra, aunque nadie supo si sobrevivió a la destrucción de →Cartago o halló su Muerte Definitiva en ese lugar.

• **Haqim:** También llamado Hassan I Sabbah, Assam-Hashshah al-Safam Hashsan ibn Canan. →Assamita de Segunda o Tercera Generación. También conocido por el →Viejo Hombre de la Montaña y por muchos otros nombres.

• **Hardestadt:** →Ventru; este representante alemán del →Clan de los Reyes obtuvo fama inmortal gracias a su papel en lo que conocemos como →Camarilla. Dejando a un lado el discurso de Rafael de →Corazón; fueron los esfuerzos de este →Vástago los que abrieron el camino a la formación de la →secta. Afir-mar que Hardestadt el Viejo es el fundador de la Camarilla no sería ninguna exageración. El Viejo Mundo todavía es el núcleo de su poder, y su prole aún ocupa puestos importantes en muchos países europeos. Pero esta popularidad también ha atraído enemigos, ya que el Ventru ha sobrevivido a varios intentos para acabar con su existencia, en especial en el clímax de su carrera en →Thorns cuando la →anarquista Patricia →Bollingbroke intentó destruirle, por mencionar tan solo el intento de asesinato más conocido. Aunque se rumorea que Hardestadt fue destruido por →Tyler, todavía existe. En el Viejo Mundo, se puede sentir su influencia en los fundamentos de nuestra reverenciada secta.

• **Hattenborough, Sir Francis:** →Brujah de octava generación; \*1794, #1850. Representante Brujah en →Viena. Miembro de la categoría social de la ciudad equivalente a la de →primogénito. Hattenborough pro-



viene de la nobleza rural inglesa y su padre le entregó al cuidado de su futuro →sire para saldar sus deudas de juego. Francis sirvió como →ghoul durante décadas. Hasta la actualidad, Hattenborough ha sido uno de los pocos casos en los que un ghoul se ha alimentado de la →vita de un →Vástago y ha ido envejeciendo. Fue enviado a Viena por su sire para vigilar la situación en la capital austriaca. Al poco tiempo, Sir Francis obtuvo la confianza de los →Tremere y en la actualidad pertenece a uno de los Vástagos más influyentes de Viena.

• **Hégira:** Término árabe que significa "éxodo", el estado actual del →clan →Assamita mientras intenta forjar un nuevo centro de poder. Obtuvieron un logro importante cuando en 1998 rompieron la maldición →Tremere.

• **Helena:** Miembro del →Clan de la Rosa. ¿Qué otro →clan podría tener a la mujer más hermosa (si creemos a los antiguos sabios griegos) entre sus filas? Helena, hija de Zeus y Leda fue la causante de la Guerra de Troya. Pero la chiquilla de →Arikel no tuvo tan solo un importante papel en la antigua Grecia, también luchó en el bando del Imperio Romano en la lucha contra →Cartago. Su enfrentamiento personal con →Menelao, el →Matusalén →Brujah, es legendario, por lo que seguro que en la actualidad ambos planean la destrucción del enemigo.

• **Heraldos de la Estrella Roja:** Este grupo abarca el culto de →videntes más famoso del mundo, y al mismo tiempo, es uno de los más jóvenes. Su líder, V. Harriet →Bakos (V. proviene de *Vampiresa*, un término que odia), no es ni un vidente ni un →Vástago. Las asambleas de Heraldos que organiza suelen ser místicas o

pomposas, contando con las características típicas del espiritualismo. En la actualidad, el culto cuenta con cinco videntes y Harriet viaja por todo el hemisferio occidental en busca de otros miembros. En Brasil halló a un →Tremere que le informó sobre una "Orden del Wym" en el →Clan de los Usurpadores, pero más tarde, un miembro del →Consejo de los Siete le aseguró la inexistencia de tal orden en el seno Tremere.

• **Heraldos de las Calaveras:** Miembros procedentes de la →línea de sangre de los →Capadocios. También llamados "Lazarenos". A diferencia de los →Salubri *antitribu*, los Heraldos de las Calaveras hicieron su aparición en el Sabbat hace poco tiempo. Como su apariencia es la de un cadáver semidescompuesto, suelen confundirse con los abominables →Samedi.

• **Hereje:** Seguidor de la →Senda de las Revelaciones Prohibidas.

• **Hermanos y hermanas:** Expresión →Sabbat para "todos los →Cáinitas" (→Vástagos).

• **Hermanos de Sangre:** Alias: Franksteins; →línea de sangre perteneciente al →Sabbat. Se estima que fue creada alrededor del siglo XIX por un grupo europeo formando por →Tremere *antitribu* y →Tzimisce. Los Hermanos de Sangre forman pequeños grupos (círculos) cuyos miembros están interconectados de forma mística. No sólo comparten sus percepciones y pensamientos, sino también sus cuerpos. Para conseguir este objetivo, poseen una →Disciplina especial (→Sanguinus). Los miembros de estos grupos se unen metafísicamente tras ser creados. Como una consecuencia aberrante, intentan parecerse lo más posible entre ellos. Por este motivo, muchos miembros se afeitan la cabeza o se tatúan diversos símbolos antes de su →Abrazo. Los Hermanos de Sangre no pueden



→Abrazar a otros. Debido a la destrucción de los Tremere *antiribu*, sospecho que no existen demasiadas posibilidades de que se creen más Hermanos de Sangre, en especial debido a que gran parte de la información necesaria se perdió en la masacre de Los Ángeles acontecida el año 1966, también llamada caída de →Angelo. Estos Cainitas son útiles cuando se trata de llevar a cabo estrategias complicadas, ya que no pierden el contacto con el resto de los miembros de su círculo a grandes distancias. Además, muestran una lealtad inusitada hacia sus superiores. Sin embargo, no suelen ser demasiado perceptivos y carecen de empatía para hacer frente a situaciones complejas. Por este motivo, no son unos buenos líderes.

• **Hierofante:** Gran sacerdotisa de →Lilith.

• **Hijas de la Cacofonía:** →Enigmática línea de sangre que ha aparecido en los dos últimos siglos. Todos los miembros de esta línea son cantantes femininas especializadas en estilos que van desde la ópera al rock punk. Hasta hace unos años, existían miembros masculinos, pero en la actualidad todos ellos parecen haber desaparecido en misteriosas circunstancias. Algunos especuladores asumen que las propias Hijas los eliminaron (aunque se desconocen los motivos de esta purga). Debido a sus extraordinarias dotes vocales, se cree que provienen del →Clan de la Rosa, aunque sus habilidades pueden enloquecer o encantar a la audiencia, algo que sugeriría cierta relación con el →Clan de la Luna. Por supuesto, todo esto es mera especulación, ya que no se sabe nada cierto sobre su herencia. Como muchas otras líneas de sangre, prefieren mantener su independencia. Aunque algún miembro de las Hijas de la Cacofonía se ha aliado con alguna de las dos →sectas, podemos asumir que lo hizo en busca de protección, ya que suelen evitar involucrarse en cualquier clase de acción política.

• **Hijas de Odín:** Grupo de mujeres →Gangrel que pueblan Escandinavia y están convencidas de que son →valquirias. Están lideradas por →Brunhild y en realidad no son más que un grupo de →anarquistas poderosos. Dejando a un lado su edad y poder, nada les hace diferentes de los anarquistas de cualquier parte del mundo.

• **Hijo de Khayyin:** Expresión difamatoria utilizada por los →Assamitas para referirse a cualquier otro →Vástago.

• **Hijos de Dracón:** Orden de caballería moderna de los →Tzimisce, posiblemente relacionada con la adoración de →Dracón en →Constantinopla (Akoimetai). Los miembros de la orden se llaman a sí mismos Hermanos Guardianes y ningún miembro de los Hijos de Dracón ha sido nombrado →voivoda.

• **Hijos de Haqim:** Término que los →Assamitas utilizan para referirse a ellos mismos.

• **Hijos e hijas (de Caín):** Término que el →Sabbat utiliza para referirse a los →Vástagos.

• **Hiruko:** Servidor místico de la pareja mística Izanagi e Izanami, quienes, según la leyenda, crearon las islas que serían conocidas como Japón. En teoría nació antes que las islas, pero fue "deformado" (probablemente se refiera a su estado mental), por lo que sus padres lo abandonaron. Los no muertos japoneses creen que es el primero de los de su raza.

• **Hombre Lobo:** →Lupino.

• **Horus:** 1. Antigua deidad egipcia, adorada como el dios de la venganza con cabeza de halcón. 2. Horus es el oponente más famoso del vil →Antediluviano →Set, el odio y la repugnancia que los →Setitas sienten por él en la actualidad quizá esté conectado con el hecho que exista y continúe una guerra que se inició hace 5000 años. Sin embargo, no es ningún hijo de →Caín, sino que ha conseguido la inmortalidad de otra forma mediante un misterioso ritual realizado por su madre →Isis. Horus es una →momia, un ser cuyo cuerpo puede ser destruido pero que se encuentra en un ciclo constante de renacimiento y conserva los recuerdos y habilidades de sus vidas pasadas. Su eterna lucha con los Setitas ha hecho que el antiguo faraón se muestre agresivo con los →Vástagos de cualquier clan. No hace falta decir que nadie sabe con certeza el lugar de residencia de Horus.

• **Hrothulf:** →Ventrué; extraño representante del →Clan de los Reyes que ha escogido Milwaukee como su ciudad de residencia. Lo que le convierte en un extraño es que se mantiene apartado de su propio clan y no muestra interés alguno en la política de la zona aunque es el más antiguo del clan. El viejo guerrero deja el protagonismo a Gracis →Nostinus.



• **Hulul:** Líder de los →Assamitas →*antitribu*. El Hulul es destruido de forma ritual por sus compañeros de clan cada 100 años.

• **Humanidad:** Parte básica de la psique que mide la parte humana que un →Vástago puede retener a pesar de la maldición del vampirismo. En esencia, la humanidad es lo que evita que los vampiros se comporten como animales esclavos de la sangrienta sed de →vite. Pero un Vástago que siga la senda de la Humanidad no es un santo. Los vampiros son unos depredadores por naturaleza y la Humanidad sólo les permite ocultar este aspecto. Por desgracia, su simple existencia es una afrenta contra la Humanidad. Los mortales suelen seguir esta senda, aunque sólo sea por ignorancia, ya que no conocen otra.

• **Humanitas:** Grado en el que un →Vástago retiene un residuo de →humanidad.

• **Hunedoara:** Castillo medieval situado en los Cárpatos rumanos. En la actualidad, su aspecto es triste y decrepito.

Hunedoara nunca se abrió camino hacia los anales de la historia. Fue construido hace siglos para defender las minas de oro cercanas, pero al poco tiempo adquirió fama por ser el bastión irreductible que ayudó a repeler los ejércitos otomanos. Durante 200 años, resistió las invasiones turcas hasta que Ciglesz, el señor del castillo lo rindió. Vanos ejércitos cristianos intentaron castigarle por ello, pero no lo consiguieron. Tras el asedio de Belgrado, los turcos acabaron por abandonarlo.

Mientras el reino de Hungría luchaba contra el Imperio Otomano, acontecieron sucesos importantes entre los no muertos. Había aparecido una →línea de sangre de →Vástagos con poderes taumatúrgicos, y nadie sabía si habían conseguido la mortalidad mediante el →Abrazo o mediante su terrible magia. →Tremere, el líder del grupo, emboscó a →Saulot, el →Antediluviano →Salubri, el primer Vástago que había alcanzado el estado de →Golconda, y lo →diablerizó. El →Inconnu, formado por los Vástagos más poderosos, consideraba que Saulot representaba la oportunidad para redimirse, por lo que nadie dudaba que la súbita aparición de Tremere era tan peligrosa como la fabulosa →Gehena. Se convocó una reunión del Inconnu por primera vez en varios siglos. Este concilio envió a 12 de los miembros más poderosos de esta antigua →secta, presumiblemente antiguos compañeros de Saulot, al territorio Tremere para construir una fortaleza similar a la capilla de →Ceoris y ser capaz de responder a la amenaza Tremere desde el interior.

Por ello, este pequeño grupo invadió el viejo edificio antes de que los húngaros pudieran recuperarlo y ejecutaron un ritual para borrar Hunedoara de la memoria de los mortales.

Más adelante, los mortales erigieron un segundo castillo llamado Hunedoara en los Cárpatos. Ningún mortal ha hollado el primer castillo desde aquella noche. Quizá se haya convertido en la base natal de Inconnu.

*¡Ritos arcaicos! ¡Dioses! Los celtas  
cayeron en el mismo error. No deberías matar  
a un líder de esa manera... Si se hubieran  
dejado en paz esos viejos rituales, los  
Assamitas ya se habrían convertido en los  
señores de todos los Vástagos.*

Ese montón de vendas  
reseca nunca habló  
conmigo... A cambio del  
camino de Enoch le  
hubiera brindado mi  
protección



• **Iconoclastas:** Facción →Brujah seguidora de su propia cruzada personal, sin importarle la organización o el lugar. Los Iconoclastas, que forman con diferencia la facción más importante del clan, siguen sus propios objetivos guiados por la apasionada sangre Brujah que les incita a rebelarse contra... bien, contra todo lo que creen necesario. La historia no significa nada para ellos, lo que cuenta es el presente.

• **Idealistas:** Facción del →Clan de los Eruditos formada en su mayoría por →Vástagos defensores del racionalismo en oposición a la forma de actuar de los →Iconoclastas. Algunos llegan a recordar →Cartago y los sueños de sus fundadores acerca de una sociedad de Vástagos perfecta.

• **Ignobilis Ritae:** Expresión →Sabbat que engloba todos los rituales creados por las →manadas. A diferencia de los →auctoritas ritae, los *ignobilis ritae* adquieren formas diferentes entre las distintas manadas.

• **Ikkenai:** →Gangrel de quinta generación; \*28, #49. Ikkenai fue hija de un señor sajón. Nació entre los



bosques que rodeaban a la ciudad que en la actualidad recibe el nombre de →Aix-la-Chapelle (los romanos le dieron el nombre de "Granus"). Ikkenai creía en el panteón nórdico. Al cabo de poco tiempo, aprendió a luchar con la espada y a lanzar la jabalina, ya que las mujeres sajonas solían pelear al lado de sus maridos. Creció entre historias sobre los "moradores del bosque", como los sajones llamaban a los Gangrel. Más adelante llegó a convertirse en líder de la "facción del bosque" de Aix-la-Chapelle. Consulta la línea temporal de la ciudad.

• **Iluminati:** Orden secreta que intentaba iluminar a la humanidad, fundada en Igolstadt (Bavaria) en 1776.

• **Inauhaten:** Extraño ser poseedor de la habilidad de morir y renacer, capturado por los Tal'mahe'Ra. Inauhaten reveló a los →magos de la →Mano su identidad como una de las pocas →momias. Sus conocimientos de la muerte, de los reinos sombríos y de sus habitantes le convirtió en un bien valioso para la Mano. Se afirma que les mostró el camino hacia →Enoch. Aunque no era ningún →Vástago, perteneció a los miembros más respetados de la secta, siendo protegido por ella hasta su muerte a manos de unos Lupinos.

• **Inconnu:** →Secta de →Vástagos fundada en la antigua Roma con el nombre de "incogniti". Se mantiene apartada del resto de los →Cáinitas y de las tribulaciones de la →Yihad. Se cree que esta secta está formada por →Matusalenes. El estado del Inconnu en la actualidad es motivo de largas discusiones, como lo es la propia existencia de la secta.

• **Indios:** Expresión →Sabbat para designar a los miembros de una →manada nómada.

• **Individualistas:** Pequeña facción del →Clan de los Eruditos, a medio camino entre los →Iconoclastas y los →Idealistas. Sus miembros intentan cooperar por el bien del →clan pero no obligan al resto a obedecer sus órdenes, como intentan hacer algunos antiguos idealistas.

• **Infernalismo:** Adoración de diablos y demonios como seductores y corruptores. Según el Nuevo Testamento, Satán es Lucifer, el Ángel Caído. Durante la Edad Oscura, algunos →Cáinitas siguieron esta amarga senda ayudados por →mortales. Entre ellos se encontraban los →Baali, algunos →Capadocios y los →Giovanni, pero también había otros grupos formados por miembros del resto de los clanes que intentaban mejorar su existencia mediante la ayuda demoníaca. Los más corruptos intentaron sumir el mundo en el caos que Dante describe en su *Inferno*. Por suerte, ninguno de ellos ha conseguido hacerlo, aunque estoy seguro de que algunos siguen intentándolo.

• **Infieles:** Expresión que el →Sabbat utiliza para referirse a cualquier →Vástago que no pertenezca a su →secta.

• **Injuns:** →Indios.

• **Innana:** 1. Diosa sumeria del amor. - 2. Un →Malkavian utiliza este nombre, aunque podrían existir otras Innana, ya que todas las altas sacerdotisas (entre ellas la mujer de Gilgamesh) adoptaban este nombre durante el matrimonio sagrado. Innana fue una de las primeras del →Clan de la Luna en pedir al emperador romano la destrucción de →Cartago. Más tarde, envió las legiones hacia el norte, algo que dejó al descubierto su intención de cazar a →Angiwar, el Invisible. Innana sufría varios trastornos mentales, aunque cuando no estaba lúcida, desaparecía. Esta →Matusalén no debe ser subestimada. Es antigua y (cuando su mente está clara) una verdadera diosa del amor.

• **Inquisición:** Los historiadores mortales utilizan el término para el terrible rostro que la Iglesia católica utilizó desde 1231 hasta 1834. Pero los →Vástagos que poseen ciertos instintos de supervivencia saben que la Inquisición no murió en el siglo XIX, sino que existe en la actualidad y que es más terrible que nunca.

Las actividades recientes de la Inquisición no han salido al público debido al estricto secreto que las rodea. La →Sociedad de Leopoldo, como se le llama en la actualidad, está formada principalmente por católicos. Los miembros "interconfesionales" dedican sus esfuerzos a erradicar a los Vástagos y a otros seres sobrenaturales, una meta hacia la que la sociedad trabajó durante el liderazgo de Monsignor Amelio →Carpaccio durante 17 años. Pero cuando el antiguo líder murió de un ataque al corazón en 1998, el grupo tuvo que enfrentarse a la crisis interna que había amenazado con desatarse desde una década atrás.

El miedo y la inseguridad abrieron el camino a una líder segura de sí misma y de su *modus operandi*: la austriaca Ingrid →Bauer, la llamada Dama de Hierro. En la actualidad, circulan rumores sobre aquellos desertores que se unieron a la Inquisición y traicionaron a sus maestros →Cainitas: un poderoso →Ventrué y su rival, un →Lasombra. En teoría, ambos Vástagos están atrapados en una mazmorra subterránea donde son torturados por →cazadores de brujas. Los →neonatos susurran acerca de →cuadrillas destruidas por unos miembros de la Sociedad de Leopoldo que demostraron un salvajismo y unas habilidades desconocidas. Sin embargo, la mayor preocupación de los Vástagos estriba en informes recientes acerca de ataques con napalm en →refugios que estuvieron a salvo durante décadas. Para obtener más información puedes consultar →Sociedad de Leopoldo.

• **Internalistas:** Seguidores de la →Senda de la Autoconciencia.

• **Inyanga:** →Gangrel; este →primogénito de →Chicago del →Clan de la Bestia abandonó la ciu-



dad antes de que →Xaviar hiciera su misterioso discurso ante al consejo de guerra de Baltimore, pero ha regresado a su ciudad, aunque no ocupa su puesto oficial.

• **Irad:** "El Fuerte"; tercer chiquillo de →Caín y probablemente el último miembro de la Segunda Generación que cayó víctima de la Tercera Generación, al igual que →Enoch y →Zillah.

• **Isis:** 1. Diosa del cielo, la fertilidad y la vida del antiguo Egipto, hermana de →Osiris y madre de →Horus. Se le representa con cuernos de vaca y un disco solar. - 2. Isis luchó junto a su hermano y a su hijo contra el corrupto →Set durante el Egipto predinástico. Inventó el hechizo de la vida que hizo posible que los muertos regresaran como →momias. Isis fue destruida por Set.

• **Inquisición Sabbat:** La Inquisición Sabbat recibe el nombre a partir de su contrapartida en el mundo mortal. Con igual brutalidad que su predecesora católica, la Inquisición Sabbat lucha contra el creciente infernalismo que se está apoderando de la secta. Los Inquisidores, poderosos miembros del Sabbat, pueden derrocar a →obispos y →sacerdotes de sus cargos. Aunque esta organización parece tener pocos miembros, su poder político y su jurisdicción ilimitada la convierte en una entidad formidable.

• **Inconquistables:** Nombre que los →Assamitas *antitribu* utilizan para designarse a ellos mismos.

• **Implacables:** Seguidores de la →Senda del Corazón Abrasado.

• **Inframundo:** →Tierras sombrías habitadas por →Wraiths.



• **Jacob:** →Malkavian de quinta generación, esquizofrénico pero poderoso; #750. En la actualidad reside en Milwaukee, donde pasa la mayor parte de su existencia en una casa situada en la frontera de la zona dominada por los →Vástagos del suburbio de Greensdale. Su locura es sutil pero impregna todo su dominio. Chiquillo de →Abd ar-Rahman. Posee una distinguida apariencia árabe; cree que es el Jacob bíblico, así como su hermano y enemigo →Esaú. Esaú es definitivamente un nombre ficticio. Jacob creó esta personalidad cuando fue →Abrazado. El Malkavian niega la existencia de la →Yihad para dar énfasis a la existencia de los no muertos.



• **Jafet:** (Hebreo) 1. Hijo bíblico de Noé. La gente del norte y el oeste de Palestina recibe el nombre de jafetitas, progenie de Jafet. - 2. Primer →chiquillo del →Antediluviano →Capadocio. Fue diabolizado por Claudius →Giovanni tras el →Amaranto de su →sire.



• **Jalan-Aajav:** →Gangrel de quinta generación y Tercer Serafin de la →Mano Negra. En vida, Jalan-Aajav cabalgó al lado de Temujin, más conocido como Gengis Khan, durante la destrucción de vastas zonas de Europa en los siglos XII y XIII. Si consideramos su historia con rigor, estas afirmaciones parecen ser ciertas. Nada sabemos sobre su →sire, y no me atrevería a preguntárselo. Una cosa es cierta, en el pasado apareció al lado de la regente Melinda →Galbraith y en la actualidad parece que tan sólo obedece sus órdenes.

• **Jamal:** →Assamita de cuarta generación y antiguo líder del →clan. Fue destruido por →ur-Shulgi en 1999.

• **Janni:** →Assamita de sexta generación. Nació en Israel y creció rodeada de un ferviente amor por su tierra natal, ya que los relatos de su padre inflamaron su orgullo por el país y por su gente, así como la voluntad por protegerlos. Se esforzó al máximo en su entrenamiento militar. Aprendió árabe y recibió lecciones acerca de la mentalidad y la cultura palestina. También aprendió a matar, con o sin armas. Cuando sus jefes consideraron que estaba preparada, le dieron un nuevo nombre y la enviaron a un campo de refugiados. Janni se unió a la OLP como sus superiores habían planeado y fue escalando por los distintos niveles de la organización. Aunque le dolía matar a miembros de su propio pueblo, se consolaba pensando en su venganza. Janni se fue acercando a los líderes, pero nunca llegaría la ansiada venganza ya que una noche se encontró en una fortaleza sin saber como había llegado. Debido a su condición de mujer, pasó unos duros meses entre los →fida'i, pero acabó silenciando todas sus críticas. Se rumorea que esta joven →Rafiq desea ser la primera →califa hembra.

## LÍNEA TEMPORAL: JERUSALÉN

- s. XVIII a.C.: Los israelitas son esclavizados por los egipcios.
- s. XIV a.C.: Akhenatón y →Nefertiti gobiernan en Egipto; el jefe del poblado de Jerusalén les envía una carta de felicitación.
- 1300 a.C.: Los seguidores de Yavé huyen de Egipto.
- 960 a.C.: Salomón se convierte en rey de Israel y Judea.
- 926 a.C.: Tras la muerte de Salomón el imperio se divide en Israel y Judea (que incluye a Jerusalén).
- 724 a.C.: Los asirios intentan conquistar Jerusalén. Ahaz, rey de la ciudad, decide no unirse a la alianza defensiva de otros estados y entrega la ciudad.
- 605 a.C.: Babilonia, liderada por el rey Nabucodonosor, derrota a Egipto y Asiria; como el resto de los pequeños estados de la zona, Judea y Jerusalén se convierten en estados vasallos del Imperio Babilónico.
- 597 a.C.: Bajo el rey Jeoiakim y su hijo y sucesor Jeoiachim, Jerusalén se rebela contra Babilonia. Esta rebelión ve su fin con la derrota de la ciudad.
- 589 a.C.: Segunda rebelión bajo el mando del Rey Zedekiah. Las tropas babilónicas asedian la ciudad.
- 588 a.C.: La rebelión es sofocada. Los ciudadanos de Jerusalén comienzan a ser deportados a Babilonia.
- 586 a.C.: Jerusalén permanece vacía.
- 545 a.C.: El rey Chipre de Babilonia decide enviar al culto de Yavé de vuelta a Jerusalén.
- 538 a.C.: 42.360 ciudadanos, 7.337 esclavos, 200 sacerdotes, 736 caballos, 245 mulas, 435 camellos y 6.720 burros inician el viaje hacia Jerusalén.
- 520 a.C.: Los ciudadanos comienzan a erigir un nuevo altar en el templo.
- 400 a.C.: Jerusalén se ha convertido en un centro religioso con una economía creciente y una población ascendente.
- 323 a.C.: Alejandro el Grande muere; tanto Judea como Jerusalén sufren las políticas expansionistas de Babilonia y Egipto.
- 175 a.C.: Antíoco IV se convierte en rey de Judea. Comienza la helenización de Jerusalén.
- 169 a.C.: Antíoco saquea el tesoro del templo y destruye los muros de la ciudad para construir una fortaleza para sus tropas.
- 166 a.C.: Judah, apodado "Macabeo" (cabeza de martillo), organiza los primeros ataques a la población griega de la ciudad.
- 165 a.C.: Los griegos son derrotados por los macabeos.
- 63 a.C.: Pompeyo, quizá influenciado por un →Toreador romano, conquista Jerusalén. Judea se convierte en una provincia romana.
- 44 a.C.: Julio César es asesinado.
- 43 a.C.: El rey de Judea es asesinado.
- 37 a.C.: Herodes se convierte en rey de Judea.
- 10 a.C.: Herodes comienza a pensar en su sucesor.
- 4 d.C.: Herodes muere; su hijo Archelás se proclama "etnarca".
- 6: El gobernador romano envía tropas a Judea para apropiarse de parte de las riquezas de Archelás como compensación por los impuestos impagados y para censurar a la gente que vive en la zona.
- 26: Poncio Pilato, el nuevo procurador envía a sus tropas con una estatua gigante de Augusto hacia Jerusalén.
- 30: →Jesús llega a Jerusalén y consagra el templo.
- 70: Vespasiano, tras luchar durante varios años en Galilea, es declarado emperador por el senado romano y deja su hijo Tito al mando de las tropas mientras regresa a Roma. Tito conquista Jerusalén y destruye el templo de Yavé situado en la Montaña del Templo.
- 132: Los judíos intentan organizar una rebelión contra Roma.
- 325: El Concilio de Nicea convierte al cristianismo en la religión principal del imperio romano. Los judíos son perseguidos como "asesinos de Cristo".
- 390: →Helena descubre un trozo de la verdadera cruz en un viaje por la Tierra Santa.
- 395: →Etheria del →clan →Brujah es →Abrazada durante su peregrinación a Jerusalén.
- 431: La iglesia cristiana excomulga por herejía a los nestorianos.
- 438: Se extiende el rumor de que los judíos pueden regresar a Jerusalén, pero tras entrar en la ciudad son lapidados. Eudocia, la mujer del emperador Teodosiano abandona a su marido tras una visita a Jerusalén.

444:	Eudocia regresa a Jerusalén y construye un hospital para los peregrinos y una mansión para el patriarca.
610:	Los persas conquistan Jerusalén.
620:	El arcángel Gabriel traslada a Mahoma hasta Jerusalén a lomos de Buraq, su caballo alado.
634:	Los musulmanes acampan en Belén para conquistar Jerusalén.
635:	Los musulmanes conquistan Jerusalén sin derramamiento de sangre.
638:	Jerusalén se rinde de forma oficial a los musulmanes.
815:	El →Capadocio →Abraham abraza al erudito judío →Adán, ya que necesita ayuda para estudiar los sagrados misterios.
880:	Los caraitas se escinden de la fe judía.
1009:	El califa al-Haqim ordena a sus tropas que destruyan todas las iglesias y las sinagogas de la ciudad.
1017:	Al-Haqim pone fin a todas las represiones contra los judíos y los cristianos, entregándoles todas sus propiedades.
1021:	Al-Haqim desaparece sin dejar rastro.
1030:	Los cristianos armenios se asientan en la ciudad.
1054:	Los católicos romanos y ortodoxos se excomulgan entre ellos.
1063:	Los cristianos erigen un muro alrededor de su barrio, expulsando a los musulmanes que habían vivido en la zona durante generaciones.
1095:	A pesar de la actitud moderada de los gobernantes musulmanes, el papa Urbano III decide que una misión religiosa servirá para convencer a varios reyes europeos para cooperar en lugar de atacarse entre ellos.
1096:	Se inicia la Primera Cruzada para reconquistar Jerusalén.
1099:	Jerusalén es conquistada por los cruzados francos.
1100:	Badwin es nombrado rey cristiano de Jerusalén. Todos los musulmanes son expulsados de la ciudad.
1114:	Se inicia la reconstrucción de la mezquita de Al Aqsa.
1119:	Se funda la orden de los →Templarios. Establecen su sede en la mezquita de Al Aqsa.
1142:	La mezquita de Al Aqsa es reconvertida en una iglesia cristiana.
1169:	Nur al-Din registra su intención de expulsar a los cristianos de la mezquita y reconquistar Jerusalén.
1180:	→Hannah es abrazada por →Ephraim.
1187:	Saladino, nieto de Nur al-Din, lidera un ejército hacia Tierra Santa y se enfrenta a los cruzados en Galilea el 4 de julio donde son cruelmente derrotados.
1192:	Saladino y Ricardo Corazón de León firman un tratado de paz de 5 años.
1193:	Muerte de Saladino. Desde este momento, una presencia amenazadora mantiene alejados a los Vástagos de Jerusalén.
1948:	El barrio judío resulta destruido como consecuencia de la agitación en →letargo de →Malkav.
1967:	Se inicia la reconstrucción del barrio judío financiada por Meyer Amschel →Rothschild.

• **Jason:** →Malkavian de quinta generación; \*Milwaukee 1876, †1903. En su época mortal fue arrestado por asesinato en 1901 y condenado a muerte, permaneciendo en el corredor de la muerte hasta 1903. Allí fue →Abrazado por →Jacob. Estuvo a su lado desde 1903 hasta 1953. Conoce la verdad acerca de las dos personalidades de su →sire. Posee una complexión ligera y habla con suavidad. Reside en el dominio de Milwaukee, donde ha construido su refugio en una espaciosa estancia de un bloque de pisos. Representa a su →clan en la primogenitura de Milwaukee en nombre de su sire, lugar donde no se le toma en serio y en el que carece de cualquier grado real de influencia.

• **Jefe:** Líder de uno de las famosas →Partidas de Guerra del →Sabbat.

• **Jerusalén:** En hebreo: *Yerushalayim*; capital y segunda mayor ciudad de Israel, centro de la fe judía y

de su vida espiritual; situada en las Montañas de Judea, también es una ciudad sagrada para los musulmanes y los cristianos. La zona vieja de la ciudad, dominada en el este por el Monte de los Olivos y en el noreste por el Monte Skopus, ha permanecido dividida durante siglos en un barrio cristiano en el noroeste, uno musulmán en el noreste (abarcando la plaza del templo y la mezquita de Al Aqsa), uno armenio en el suroeste (que abarca la ciudadela y la Torre de David, restos del palacio de Herodes) y uno judío.

• **Jesús:** Figura central del cristianismo. A pesar de cualquier cálculo histórico, lo único que sabemos con certeza es que Jesús apareció alrededor del 30 a.C. Su hogar estaba en Galilea, su ciudad natal era Nazaret. Los salmos de Mateo y Lucas le describen como un activista del amor y la justicia que caminaba hacia un destino divino. El salmo de Marcos muestra al hombre

milagroso que salva al mundo a través de su sufrimiento. En los salmos de Juan, Jesús aparece como "el mundo", afirmando ser "la verdad, el camino y la vida". Jesús no creó una nueva teología, ya que como el resto de los israelitas creía en Dios como creador, juez y señor. Su llamada hacia el amor ilimitado hacia Dios por el hombre es un ejemplo del amor de Dios por los seres vivos. Su afirmación de que podía perdonar pecados en nombre de Dios fue acogida con horror, la seguridad con la que se ponía por encima de Moisés, de la ley y de los profetas destruyó los fundamentos de la existencia de los eruditos judíos. En una acción perpetrada por los conquistadores romanos, fue ejecutado por crucifixión. Según varios relatos del Nuevo Testamento, sus seguidores fueron testigos de su resurrección y su ascensión. Otras fuentes menos fiables afirman que fue abrazado por "Judías", un misterioso →Malkavian (en absoluto era el apóstol caído) tras ser descolgado de la cruz. Escribo estas últimas afirmaciones sólo para mostrar todas las opiniones. Cualquiera que crea en ellas debería ser empalado repetidamente.

• **Jinete:** →Cainita nómada del →Sabbat. La expresión se refiere probablemente a los cuatro jinetes del Apocalipsis.

• **Jinete Pálido:** →Nómada del →Sabbat. A menudo se utiliza para designar a un miembro de una banda de motoristas Sabbat.

• **Jocastianos:** Enigmática →línea de sangre de origen →Malkavian. Sabemos poco de ella.

• **Juramento de Sangre:** Término arcaico para el mayor vínculo posible entre los →Vástagos. Se crea

cuando un Vástago bebe la sangre de otro →vampiro en tres ocasiones, ya que el receptor de la sangre acaba reconociendo la supremacía del donante. El término moderno para este hecho es el de →vínculo de sangre. El juramento de sangre induce un profundo sentimiento de respeto en el sometido. Es algo parecido al amor, por lo que al igual que en este caso, el sometido sufre ataques de amargura.

• **Justicar:** Estos seis poderosos →Vástagos son los jueces que el →Círculo Interior ha nombrado para que actúen como vigilantes de la →Camarilla y las →Tradiciones. Los justicar representan la máxima autoridad de la Camarilla y de todos los Vástagos, con la excepción del Círculo Interior. Poseen un poder superior al de los →príncipes en lo que respecta a las Tradiciones. Deciden los castigos a imponer a aquellos que han violado las Tradiciones y el acusado no debe esperar compasión. Los justicar deben convocar un →cónclave para dispensar justicia, pero con el paso del tiempo, esta circunstancia se ha dado con menor frecuencia debido al aumento de su poder. Estos vampiros pueden convocar un cónclave siempre que lo crean necesario, ya sea para corroborar una decisión o para llegar a un consenso.

El período de vigencia del cargo es de 13 años y sólo el resto de los justicar pueden poner en duda sus acciones. Si las cosas se ponen feas, los oponentes pueden convocar un cónclave para solucionar la disputa.

Los justicar actuales son Jaroslav →Pasek (→Brujah), Maris →Streck (→Malkavian), →Cock Robin (→Nosferatu), Madame Guil (→Toreador), Anastasz di →Zagreb (→Tremere) y Lucinde (→Ventrué).

*Un aviso sobre los  
Jocastianos... Una de ellos,  
una mujer llamada Aysha,  
se atrevió a publicar una  
edición del Libro de Nod con  
mi nombre.*

*No importa si usas palabras  
modernas o no... un juramento  
de sangre es un crimen contra  
las ideas más básicas de  
libertad personal de cualquier  
Vástago. ¡Maldigo a  
cualquiera que se base en él!*



• **Kaen:** Nombre arcaico de →Cain, el →Padre oscuro, en dialecto →Ravnos.

• **Kafir:** Expresión árabe para designar a los "infieles". Término despectivo que los →Assamitas utilizan para referirse a los →Vástagos de otros →clanes.

• **Kahn, Marge:** Miembro del →Clan de la Luna; peligroso miembro de la →Mano Negra que afirma formar parte del →Clan de la Rosa. Está al frente de la supervisión de varias misiones. Mediante mentiras, traiciones y la prueba de que la Mano Negra es tan corrupta como cualquier otra secta, ha ascendido desde los puestos de agente de campo hasta la posición que ocupa en la actualidad. Solicita el reconocimiento de sus subordinados y les imputa cualquier fracaso. Por si todo esto no fuera suficiente, le rodea un oscuro halo de misterio, ya que existen rumores que afirman que posee tratos con demonios y que intenta subyugar a la Mano Negra.

• **Kamut:** Estos grupos poseen una estructura similar a las →cuadrillas de la →Camarilla con la excepción del hecho de que están formadas por miembros nómadas de la →Espada de Caín que comparten un objetivo común. Podríamos dividirlos en dos tipos. Los primeros están compuestos por jóvenes miembros de la secta que se unen por voluntad propia; los segundos están creados por →antiguos de la secta para llevar a cabo misiones especiales. De cualquier forma, los kamut son creados para dar respuesta a determinados problemas y afrontar misiones que están fuera del alcance de un solo individuo.

• **Karolus:** Este miembro holandés del →Clan de los Eruditos pertenece al →Sabbat. Tan sólo se sabe que es un chiquillo renegado del antiguo primogénito →Brujah de →Amsterdam. En principio frecuentó la zona de →Aix-la-Chapelle, estableciéndose a partir de 1997 en el triángulo Rin-Neckar. A menudo es confundido con Carlomagno debido a su nombre y a sus actividades en Aix-la-Chapelle.

• **Karsh:** Miembro del →Clan de la Bestia; poco se sabe de los orígenes de este guerrero y de su →sire, ya que no suele hablar de ellos. Pero aun así, pode-



mos afirmar muchas cosas de este extraordinario miembro del clan →Gangrel. Karsh es un musulmán practicante que incluso en la no muerte, nunca olvida realizar sus plegarias en dirección a La Meca. Es miembro fundador de la →Camarilla, y el →Círculo Interior acude a él cuando ni la diplomacia ni la sutileza dan los frutos esperados. Es el señor de la guerra de la secta, el primero y el único que ha ostentado este título y con las palabras adecuadas puede hacer que los justicar se encaminen a la batalla. Hace poco tiempo, entabló una discusión con →Xaviar, el antiguo justicar Gangrel, ya Karsh no desea dar la espalda a la Camarilla. Es probable que este conflicto continúe en el futuro y que de acuerdo a las tradiciones del clan, se produzcan encuentros sangrientos entre ambos. Por otro lado, existen numerosos rumores que rodean al hombre que ha arriesgado su existencia en incontables ocasiones luchando por la secta.

• **Kartariya:** Miembro del clan →Tzimisce de generación desconocida. Es probable que sea uno de los →Matusalenes más poderosos y enigmáticos que haya llevado a cabo acciones en las Últimas Noches. Kartariya, que también recibe el nombre de "aquél que posee múltiples brazos" en alusión a una extraña extrapolación de la →Disciplina de →Vicisitud, emigró al subcontinente indio hace milenios en busca de soledad, adoración y presas fáciles. Su batalla secular con un Matusalén →Nosferatu inspiró todo un ciclo de mitos que atesoran los nativos de la zona. Kartariya, el vencedor de esta guerra, reside en el santuario de su enemigo situado en la isla de Sri Lanka, defiende con fanatismo su propiedad privada y considera que toda la India es su territorio de caza. Tan sólo son bienvenidos en "su" India los →C.ainitas de su línea de

sangre que acceden a un →juramento de sangre. Los intrusos suelen ser atacados por sus poderosos →ghouls con apariencia de babuinos o de chimpancés gigantes.

• **Kaymakli:** Esta ciudad subterránea, como su gemela →Derinkuyu, sirvió tanto como lugar de aprendizaje para los →Capadocios y para el →ganado que vivía con ellos, que como refugio para los cristianos perseguidos. Pero Kaymakli alberga un secreto más oscuro, ya que cuando los mortales de la ciudad subterránea comenzaron a temer a los pálidos habitantes con quienes compartían el refugio, el propio →Cappadocius buscó el motivo. Aterrorizado, halló que el problema radicaba en el elevado número de vampiros, llegando a preguntarse cómo su sangre podía haberse extendido tanto. Todos los mortales fueron expulsados de Kaymakli y Cappadocius convocó a su clan. Desconozco quienes fueron los elegidos y quienes volvieron a salir de la ciudad, pero sólo emergió una pequeña parte del →Clan de la Muerte, el resto fue abandonado a un destino incierto en la ciudad que el propio →Antediluviano cerró mediante un ritual. Kaymakli cayó en el olvido hasta hace unos pocos años, momento en el que los →Heraldos de las Calaveras aparecieron en las filas del →Sabbar. Su desagrado por los miembros del clan →Giovanni alimentan los rumores que afirman que los Capadocios enterrados pudieron liberarse o fueron liberados.

• **Khabar:** Expresión árabe que significa "tradicición". Término que los →Assamitas utilizan para definir su fe y su código del honor.

• **Khayyin:** Término →Assamita para →Caín, el →Padre Oscuro.

• **Khunufseh:** Mago; uno de los últimos magos que sirvieron a la →Mano Negra con lealtad. El número de estos mortales se había ido reduciendo, pero Khunufseh inició una campaña para incrementar el número de magos que ingresaban en la secta. Al cabo de poco tiempo, la operación que orquestó desde una pequeña capilla de París se vio recompensada por el éxito, éxito que convenció incluso a sus oponentes →Cainitas. En la actualidad, la Mano disfruta de los servicios de unos pocos magos que han jurado lealtad a la secta gracias a los esfuerzos de Khunufseh.

• **Kiasyd:** Se sospecha que esta →línea de sangre es un resultado fallido de un experimento del clan →Lasombra. Un puñado de sus miembros intentaron hallar el origen de sus poderes con las sombras, pero por desgracia, algo salió mal durante el experimento, algo que más tarde se identificó con un mago que vendió a un Lasombra un ingrediente erróneo. Los participantes del ritual cambiaron física y mentalmente. Los *Amici Noctis* se reunieron y sentenciaron a todos excepto a uno a la →Muerte Definitiva. Marconi, un joven vampiro, fue desterrado y desposeído del derecho de →engendrar. Pero apareció siglos más tarde con varios chiquillos. Una noche, estos vampiros que se hacían llamar Kiasyd destruyeron a todos los →Vástagos de Estrasburgo y reclamaron el dominio de la ciudad. Físicamente, todos

los Kiasyd son delgados y altos, con ojos completamente negros y dedos alargados. Poseen Potencia y pueden manejar las sombras como su clan original. Pero han desarrollado un extraño poder que les permite interactuar con las →Hadas. La mayoría de los miembros de esta línea de sangre son eruditos que pueden pasar siglos en una biblioteca sin darse cuenta del paso del tiempo.

• **King III, Quentin:** →Malkavian de octava (antigua novena) generación; \*1776, †1811. Antiguo Príncipe del dominio de Boston. Huyó de la ciudad en 1999 cuando el conflicto entre las sectas convirtió a los Giovanni en la facción dominante de la ciudad.

• **King, Dr. Raoul J., Ph.D.:** →Gangrel. Nació y creció en Detroit. Este apreciado →Vástago es joven según los estándares de los no muertos, ya que fue →Abrazado en 1968 por otro famoso miembro de la comunidad científica, Lord →Ashton, y por ello pertenece a la undécima generación. El Dr. King se ha hecho famoso al publicar las notas de su →sire. Obtuvo su título universitario en la universidad de Michigan y trabajó como periodista y escritor. Escribió un libro sobre los romani, realizando labores de investigación en Gran Bretaña, entre otros lugares.

• **Kleist, Dieter:** →Toreador de séptima generación; \*1851, †1881. Dieter Kleist es el cronista de →Etrius, el →Vástago más poderoso de →Viena y miembro del →Consejo de los Siete. Nació en →Berlín y se encontró con Etrius en su juventud. Al cabo de poco tiempo, el consejero consiguió hacerse con sus servicios como sastre, por lo que éste debía visitar Etrius a Viena al menos una vez por año para entregarle sus últimas creaciones. Durante una de estas visitas, Etrius le contó quien era y le ofreció el camino hacia la noche. Por desgracia, la Toreador Maria de →Aragón se enteró de



la situación y lo →Abrazó. Etrius se enfadó, atrajo el objeto de su deseo a su →capilla y le mostró las costumbres de los →Vástagos con la ayuda de Astrid →Thomas. Se afirma que Etrius vinculó a Dieter para asegurar su lealtad, aunque nunca se ha podido demostrar este hecho.

• **Kornfeld, Katharina:** →Ventrué de sexta generación; \*1485, †1507. Primera chiquilla de Gustav →Breidestein. Nació en los últimos años de la despreciada →Inquisición como hija bastarda de uno de los sacerdotes que buscaba la destrucción de los →Vástagos con ahínco. Su madre trabajó como doncella de Breidestein.



rilla como los →serafines de la →Mano negra maldicen su nombre. Sin embargo, si nos fijamos en su *modus operandi*, parece improbable que se detenga a parlamentar con alguno de ellos. Sólo una cosa es cierta, Ivan, disfrazado de distintas formas, ha estado presente en la mayoría de los sucesos importantes de la historia de los →Vástagos.

• **Krieger, Marc:** →Caitiff de séptima generación; \*1451, †1476. Fue →Abrazado junto a otros dos Caitiff, pasó malos ratos en una época en que la →Camarilla era joven, los →principes regían sus dominios con puño de hierro y los →justicar dejaban que sus →arcontes cazaran →anarquistas como si fueran alimañas. Marc Krieger viajó al Nuevo Mundo y luchó al lado de Jeremy →MacNeil. Afirmaba que luchaba por la libertad de todos los →Vástagos, y que la palabra era su mejor arma. En Francfort/Main conoció a una joven →Tremere y se enamoró de ella, pero sus compañeros la destruyeron por sus contactos anarquistas. En la actualidad, se cree que Marc está en →Viena para vengarse de los Tremere.

• **Kuei-jin:** →Vástago oriental; el término pertenece a la jerga que utilizan los →Vástagos jóvenes. Proviene del japonés "Gui Ren" ("gente demoníaca").

• **Kumpania:** Equivalente →Ravnos de →cuadrilla. Suele utilizarse para designar a un grupo de →Cainitas que viaja con una familia de romanis o sinti.

• **Kupala:** Demonio cuyo corazón ha envenenado →Transilvania durante siglos. Según algunos, este espíritu de la tierra inspiró a los →anarquistas →Tzimiséc para que rompieran sus →juramentos de sangre e iniciaran la Revuelta Anarquista.

Quizá este Matusalén sea la verdadera razón que se oculta tras los rumores que indican que Malkav permanece en letargo bajo Jerusalén

• **Kothar:** →Nosferatu de sexta generación; historial desconocido, †1100 a.C. Nació 50 años antes de que David conquistara Jerusalén. Kothar viajaba entre los asentamientos del valle del río Jordán como un artesano itinerante. Pero cuando contrajo la lepra, fue exiliado al lazareto de Hinnom, donde la conquista judía no tenía importancia, ya que cualquier gobernante procuraba mantenerse alejado de los leprosos. Allí fue →Abrazado. A lo largo de los siglos, Kothar se convirtió en el portador de las palabras de Dios para los leprosos y a través de ellos, al resto del mundo. Desde la epidemia de peste negra del siglo XIV permaneció en letargo bajo Hinnom.

• **Kreyenko, Ivan:** →Ravnos, este nombre es el último de una larga lista en la vida de este →Cainita infame. Personifica lo que todos odiamos en los Ravnos. Este forajido ha cometido numerosos crímenes a lo largo de la historia. Tanto los →justicar de la →Cama-



• **Laberinto: 1.** El famoso laberinto construido por el rey Minos en Creta proviene de la mitología griega. – **2.** Los laberintos →Nosferatu son famosos por su utilidad como medida de seguridad en sus refugios subterráneos.

• **Laibon:** →Línea de sangre relacionada con los desiertos, las sabanas y las junglas del continente negro. Estos hijos de →Caín practican su propia forma de magia de sangre. Son los médicos primordiales de la región y todos ellos poseen un sentido de la justicia que proviene de las enseñanzas de su fundador, Kamiri →watherero, →Abrazado por un Cainita de la línea de sangre conocida como Fakir al Sidi, aunque se desconoce su clan de pertenencia. Los Laibon viven principalmente en el centro y sur de África, y parecen no tomar parte en la →Yihad que ocupa al resto de los →Vástagos. Su primera aparición en Europa fue durante la Edad Media, ganándose una merecida fama como narradores, aunque desaparecieron poco a poco de que la →Inquisición comenzara a actuar. Sólo siglos más tarde, con la colonización de África, el resto de los clanes volvió a establecer contactos con esta misteriosa línea de sangre cuyos miembros demuestran un control extraordinario de la →Bestia interior.

• **Laigle, Alain de:** →Toreador, historial desconocido. Alain, es un hombre hermoso que antaño fue un escultor famoso, ya que sus desnudos adornaron los jardines de París y Versalles. Tras su →Abrazo, destruyó a su →sire y huyó al Caribe, donde se rodeó de una horda de esclavos formada por 2000 mortales. Hasta la actualidad, Alain ha llevado una vida señorial y ha recibido a sus invitados con cordialidad. Hoy en día viaja de isla en isla hasta los rincones más recónditos del Caribe. En estos viajes, sus →ghouls nativos le transportan por canoa o motora.

• **Lamia: 1.** Progenie de Lamia (2). Los poderes que heredaron de su →sire los distinguían del clan →Capadocio, por lo que se convirtieron en una →línea de sangre fiel a su clan paternal. Según los indicios, todas las Lamias eran hembras. Incluso cuando el viejo Clan de la →Muerte fue perseguido y destruido por los →Giovanni, permanecieron al lado de sus

hermanos y lucharon junto a ellos. Si damos crédito a los Giovanni, ellos detuvieron la "adoración impia" de la Madre Oscura con la exterminación de la línea de sangre. – **2.** Miembro original del Clan de la Muerte; en vida fue una sacerdotisa de →Lilith, la Madre Oscura. Fue →Abrazada por →Lazarus y por ello debía haberse convertido en →Capadocio, pero el poder de la Madre Oscura era fuerte, por lo que continuó siendo Lamia, la primera Lamia (1). Aunque su →sire evitó el contacto con ella tras su Abrazo y, según la historia, nunca volvió a dirigirse a ella, se sintió en deuda con el clan. Pero nunca abandonó el culto a Lilith, enseñándolo a toda su prole. Su lealtad hacia el Clan de la Muerte persistió hasta su destrucción a manos de Augustus →Giovanni, aunque fue ella la que maldijo a la familia Giovanni para que su Beso no infligiera placer, sino dolor.

• **Lantla:** Nombre original de →Tiamat.

• **Larouche, Antoinette:** Miembro del →Clan de la Rosa de octava generación: \*1915, †1943; →primogénito de →Berlín. Fue uno de los primeros miembros del clan que se dedicó a una forma de arte que sólo fue posible tras los inventos llevados a cabo el siglo pasado. Pocas cosas pueden igualar la magia de la película, ¿qué si no puede captar un momento con tal intensidad como para que dure toda la eternidad? Por lo que sé, Antoinette perdió el control una sola vez, cuando su →sire fue destruido por cazadores mortales. Durante su época como primogénito, demostró ser un leal seguidor del →Príncipe Wilhem →Waldburg, por lo que los rumores que afirman que ha sido vinculada pueden ser ciertos.

• **Lasombra: 1.** Uno de los dos →clanes fundadores del →Sabbat. A diferencia de los →Tzimisce, los Lasombra se dedican a los asuntos políticos de la secta y lideran el Sabbat con astucia y autoridad. El clan posee la maestría de la →Disciplina de →Obtenebración. Muchos de sus miembros consideran que debería ser su clan el →Clan de los Reyes, y no el →Ventrué. Los →Vástagos que no pertenecen a la secta afirman que los Lasombra son falsos y traicioneros, aunque por supuesto, eso es mera propaganda. – **2.** Cainita de Tercera Generación y fundador de los Lasombra (1). Lasombra fue traicionado por su chiquillo →Gratiano durante la →Revolución Anarquista y diabolizado por un →Assamita *antitribu*. Como mínimo, esa es la versión oficial. Y no diré más.

• **Lasombra Verdaderos:** Nombre que los →Amis Noirs se han dado a sí mismos para satisfacer su vanidad egoísta.

• **Lazarus:** →Capadocio; el chiquillo del →Antediluviano →Cappadocius es probablemente una de las figuras más enigmáticas de los →Vástagos, en especial porque los rumores indican que todavía existe. Su papel en la historia es difícil de evaluar, aunque una cosa es cierta: representa un papel más importante y más oscuro que el que conocemos. Aunque el →Clan de la Muerte siempre tuvo problemas para influir en

*¡Siempre sostuve que la Madre Oscura cuida de ellas!*

*Por supuesto, todo eso son habladurías. Después de todo, lo importante es entender que el gobierno no es un privilegio, sino un noble deber. Pero los Guardianes nunca aprenderán...*

el Egipto setita, Lazarus llamó a esa tierra su hogar por toda la eternidad. →Abrazó a →Lamia y se preocupó por ella. Cuando Cappadocius convocó a toda su progenie en →Kaymakli, fue el único chiquillo del Antediluviano que hizo oídos sordos a la llamada. Más adelante, →Caias le pidió una explicación, iniciándose un conflicto épico entre los dos →Matusalenes. Caias fue destruido y Lazarus se sumió en el letargo. A partir de ese momento, su rastro se pierde en la arena del desierto, ya que no estuvo presente durante el Abrazo de Augustus →Giovanni y en la exterminación del clan. Pero parece tener relación con el Barón →Samedi o (con más probabilidad) con el →Capuchino. Si esto último es cierto, su papel en la destrucción de los Capadocios debe ser revisado. De cualquier forma, obtuvo algo de ello. Con toda probabilidad posee el mayor grado de conocimiento sobre su sire, su clan y sus objetivos.

• **Le Fanu, Antoine:** Miembro del →Clan de la Luna de quinta generación; #ca. 900. →Abrazó al Padre Iago (1077, como consejero de la condesa toscana Mathilda) y a William →Biltmore (1642). Principal oponente del →Matusalén →Nosferatu →Trajano. En la actualidad mantiene su vigilancia sobre el creciente influjo de Kuei-jin en la costa oeste americana, por lo que vive oculto en Los Ángeles.

• **Lealista:** Miembro del →Sabbat que se niega a seguir las órdenes de sus líderes por respeto a las metas de la secta. Los Lealistas creen que deben eliminar todas las restricciones para poder ser capaces de mostrar una lealtad verdadera a la secta. No gozan de gran popularidad en el Sabbat.

• **Leeland, Robin:** Miembro de séptima generación del →Clan de los Eruditos. Sus orígenes se remontan al primer milenio. Sus primeros días están envueltos en el misterio, aunque algunos creen que ya era un →Vástago durante el año 1100. Algunos incluso apuntan que su nombre y aspecto tenían cierta similitud con los bocetos del famoso Robin Hood. Robin no ha hecho ningún comentario al respecto, aunque le gusta impresionar a los →neonatos con historias sobre el Rey Ricardo Corazón de León, las →Cruzadas y sus noches en el bosque de Sherwood.

Sin importar quién puede haberlo →Abrazado, Robin ha luchado contra los tiranos desde siempre. Hizo su aparición en muchas revueltas campesinas durante la Edad Oscura. En la Revolución Francesa, apoyó el levantamiento popular contra la nobleza. Desde entonces, se ha mantenido activo en Europa. A diferencia de otros →Brujah, nunca ha viajado a América ya que considera que la influencia →Ventrué y →Toreador en Europa es su problema más importante.

• **Lengua Jarthis el Esclavista:** Este artefacto místico fue fabricado a partir de la lengua de Jarthis, un tratante de esclavos →Giovanni que fue destruido a mediados del siglo XIX. Este tratante era famoso por su labia, un rasgo que parece que enfadó a los →Nosferatu, ya que adquirieron los servicios de un →Assamita para des-

truirlo. Si una persona coloca este trozo de cuero en su boca, puede mentir sin ser descubierto. Si la coloca cerca de la oreja, la lengua funciona como un detector de mentiras, por lo que su poseedor puede discernir si una afirmación es cierta o no.

• **Lerterimas:** Miembro de cuarta generación del →Clan de la Luna. →Abrazó a →Louhi durante el 200 a.C.

• **Letanía de la Sangre:** Texto escrito con →vita sobre piel mortal o →Cainita para celebrar la memoria de los mártires del →Sabbat. La Letanía de la sangre une a los miembros de la secta y les da fuerza para afrontar el futuro.

• **Letargo:** El letargo es el estado de sopor tan extendido entre los →Vástagos (en especial entre nuestros antiguos). Se puede entrar en él de forma voluntaria, aunque se activa automáticamente si nuestros cuerpos no tienen acceso a la →vita. Este estado puede tener una duración breve o puede durar milenios. Tras este periodo de descanso, el →Cainita se despierta con un gran apetito.

• **Lextalionis:** →Caza de sangre.

• **Lhiannan:** Menciono esta →línea de sangre sólo a efectos académicos, ya que se extinguió. Desconocemos sus orígenes, pero se rumorea que los Lhiannan mantenían la fe y las creencias de los druidas celtas. Comprendían el poder que fluía por el interior de la tierra y eran capaces de utilizarlo. La línea de sangre estaba rodeada por un aura de salvajismo y magia, aura que significó su perdición, ya que los →cazadores de brujas de la →Inquisición podían detectarlos con más facilidad. Me pregunto cómo habría reaccionado la →Camarilla ante estos →Vástagos si todavía existieran en la actualidad. Probablemente la Inquisición nos hizo un favor.

• **Li, Ch'ang:** →Kuei-jin; el antiguo de Pekín posee un cargo similar al de los príncipes occidentales. Como mortal, cabalgó al lado de Genghis Khan y se convirtió en guardaespaldas de Kublai Khan tras la muerte del anterior. Despreció a los occidentales hasta su encuentro con Marco Polo, aunque en esa época, no se dejó llevar por sus instintos guerreros como lo hubiera hecho unos cuantos años antes. Pekín y la corte de Li Ch'ang se convirtieron en lugares donde incluso los occidentales podían permanecer a salvo. Li es un anfitrión perfecto, pero en Pekín las cosas han cambiado y la →Estirpe de Oriente caza a cualquier Vástago occidental.

• **Libro de Nod, El:** Según las leyendas, esta obra legendaria recopila la prehistoria de los →Vástagos. Por desgracia, la →Camarilla considera que muchas de ellas carecen de fundamento. *El Libro de Nod* recibe su nombre del territorio al este de →Edén al que →Caín viajó en primer lugar y constituye la crónica del nacimiento de los →clanes y el origen de la →Yihad. Una de las versiones más completas de esta obra fue compilada, comentada, anotada y diseñada con la ayuda del →Gangrel →Beckett, el →Malkavian →Anatole

*¿Qué opinas de los Nosferatu, Albertus?*

y mi querida colega →Lucita (consulta su biografía en el Apéndice II). En realidad, fue escrita por el Jocastiano →Aiysha utilizando mi nombre de forma injustificada debido a su buena fama en la llamada "comunidad científica".

*El Libro de Nod* está dividido en tres crónicas: la →Crónica de Caín, la →Crónica de las Sombras y la →Crónica de los Secretos. La Crónica de Caín es la parte más antigua de la obra, ya que fue escrita poco antes del nacimiento del Imperio Sumerio, alrededor del 4500 a.C. Los últimos fragmentos del texto están en latín, pero algunas partes están escritas en caracteres cuneiformes y arameos traducidos al alemán medieval. Aunque es seguro que *El Libro de Nod* no responde a todas las preguntas existentes sobre los Vástagos y Caín, el →Padre Oscuro, no hay duda de que es el documento más antiguo de la cultura de los →Antediluvianos proveniente del propio Caín, ser que según *El Libro de Nod* era un simple granjero. Considero que algunos de estos versos contienen las palabras originales de nuestro Padre Oscuro, como por ejemplo el debatido verso acerca de la "Ley del Castigo de Caín" de la Crónica de las Sombras. Creo que las famosas "Palabras de los Jefes de los Clanes", que recogen las declaraciones de →Brujah, →Ennoia, →Malkav, →Absimiliárd, →Arikel, →Veddharta y →Saulot son auténticas. (Ver →Nod).

• **Libro del Corazón Vacío:** Colección de cartas publicadas en el siglo XIV por el →Brujah Verdadero →Rathmonicus, pilar de la →Senda del Corazón Desolado.

• **Liga Humana:** Sociedad secreta →Tremere extinguida. Estaba formada por la minoría Tremere que buscaba recuperar la mortalidad. Tenían la esperanza que la purificación de sus almas les permitiría unirse a las filas de los mortales, por lo que mostraban su amor por ellos mediante la caridad, la compasión y la defensa. Por supuesto, las imposiciones de la jerarquía Tremere y la condenación de su propio estado dejó poco espacio a estos pensamientos compasivos...

• **Liga Oradea:** Alianza de los →Tzimisce del este de Europa. La liga cuenta con tan sólo doce miembros, pero todos ellos son ancianos que repudian a los →anarquistas de su clan. Por lo que he oído, la alianza mantiene el sencillo acuerdo que cualquier que intente enfrentarse a algunos de sus miembros se ganará doce enemigos poderosos. Sencillo, aunque efectivo.

• **Lilins:** Vampiros que adoran a →Lilith. →Bahari.

• **Lilith:** En el Talmud, *Lilith*. Primera mujer de →Adán; en la mitología judeo-babilónica un demonio femenino de la tormenta. Consulta →Madre Oscura, →*El Libro de Nod*.

• **Linaje:** Aunque los →Vástagos más jóvenes han olvidado por completo este término tradicional, personalmente (y conmigo muchos de mis compañeros) la prefieren a la expresión coloquial →línea de sangre,

ya que una línea de sangre puede ser difuminada o vuelta a dibujar, mientras que el firme tronco de →Caín del que todos procedemos es inamovible.

• **Línea de Sangre:** La aparición de las líneas de sangre es un misterio ya que nadie ha conseguido dar una respuesta universal. El gran número de pequeñas líneas, las distintas versiones de su creación (en los casos en los que se conocen) y los extraños poderes que demuestran sus miembros hacen que esta tarea no sea sencilla. Cuando creemos que hemos encontrado una respuesta, llegan noticias de otra línea de sangre existente en el planeta que no encaja en absoluto en la tesis.

De forma general, podemos afirmar que las líneas de sangre no descienden de los →Antediluvianos. Para algunas, eso no es exactamente cierto, pero todas ellas difieren tanto en sus filosofías y poderes del →clan original que no forman parte de él, ya sea porque fueron expulsadas o eligieron este camino. El principal criterio para distinguir una línea de sangre de un clan es, como he afirmando, que la primera no desciende de un Antediluviano. Quizá los números también sean importantes, ya que en comparación con los grandes clanes, las líneas de sangre poseen un número terriblemente pequeño de miembros (la mayoría de ellas cuentan con menos de 100 individuos en todo el mundo). A grandes rasgos podemos definir dos formas de creación de una línea de sangre. La primera y más común proviene del →Abrazo de un mortal con extraordinarios poderes. Si su filosofía difiere mucho de la de su →sire y decide abrirse camino en solitario, es posible que desarrolle distintos poderes debido a las condiciones de vida, a sus convicciones o a su fe. Si es capaz de transmitir esos poderes a su prole mediante el Abrazo, asistimos al nacimiento de una nueva línea de sangre con poderes e ideales únicos. No es necesario que estas habilidades sean desarrolladas por el →Cainita, de hecho no es lo normal. Cada vez es más frecuente que otros seres sobrenaturales interaccionen con el Cainita o con un grupo de ellos. Estos seres sobrenaturales pueden poseer poderes y principios que difieran de los nuestros. Demonios, fantasmas, magos e incluso cambiaformas pueden haber inspirado ciertas líneas de sangre. La segunda posibilidad de creación, mucho más rara, está relacionada con la creación "artificial". Según mis conocimientos, sólo ha ocurrido en dos ocasiones, y en ambos casos, la meta principal era la creación de sirvientes no muertos capaces de perder su vida para defender a sus amos en combate. Elaborados rituales arcanos crearon Cainitas con poderes propios mediante ingredientes que no conozco ni quiero conocer.

Para finalizar, déjame incluir una lista de las líneas de sangre más comunes que poseen su propia definición en este libro: →Baali, →Gárgolas, →Hermanos de Sangre, →Hijas de la Cacofonía, →Jocastianos, →Kyasid, →Laibon, →Lamia, →Lhiannan, →Mnemo-sine, →Nagaraja, →Samedi.

Solo puedo estar de acuerdo con mi maestro  
Albertus... y creedme, sé de lo que estoy hablando.

*En ambas ocasiones, mi clan fue crucial en el proceso de creación... Creo que puedo dar por supuesto que esta parte de nuestra investigación ha terminado de una vez por todas. Ten en cuenta mis observaciones sobre las Gárgolas.*

Este grupo es tan fascinante como misterioso... Si supiera quién es el "Oscuro"...

Lilith... una de las mujeres más fascinantes de nuestra prehistoria. El lector puede consultar el tercer apéndice del libro... ¡y temblar!

Bien, creo que es obvio que las cosas fueron un poco distintas... Personalmente, asumo que el alma del Antediluviano consiguió usurpar el cuerpo de la criatura... Pero si eso es cierto ¿dónde está ahora?

• **Lodin:** Miembro del →Clan de los Reyes; aunque el antiguo Príncipe de →Chicago fue destruido hace varios años y su puesto permanece vacante, se le menciona aquí porque introdujo una innovación en la →Camarilla durante sus últimos años de la que muchos →antiguos no están muy contentos; las cuadrillas de guerra: grupos formados por →Vástagos jóvenes para luchar contra los enemigos de la Camarilla. En otras palabras, grupos de jóvenes →Cainitas que ponen su existencia en peligro para defender a los antiguos noche tras noche. Los problemas inmediatos son obvios, pero debo destacar lo cerca que la Camarilla se ha situado en la imitación de los métodos del monstruoso enemigo al crear esas manadas.

• **Londres:** La capital de Gran Bretaña y de la Commonwealth fue mencionada por primera vez por Tácito como el asentamiento romano de Londinium. La ciudad del río Támesis es un puerto importante y centro comercial de primer orden de Europa. En ella se sitúa la residencia real, el gobierno, el parlamento, el arzobispado anglicano de Canterbury y el arzobispado católico de Westminster. Durante siglos Londres ha sido el escenario de un conflicto entre los →Ventrué y los →Tremere que ha amenazado con extenderse por toda la isla. Pero el →Clan de los Reyes mantuvo la capital como su dominio gracias a los esfuerzos del Príncipe →Mithras. Incluso su desaparición durante los bombardeos alemanes de la Segunda Guerra Mundial no alteró la situación, ya que Lady Anne →Bowsley le sucedió como príncipe del dominio.

• **López, Alfonso:** →Lasombra *antitribu* de generación desconocida. Como otros muchos Lasombra, Alfonso huyó a Granada durante las purgas del clan acaecidas en el siglo XV. Pensó que la piratería era el mejor modo de atacar a sus egoístas compañeros. Sus planes dieron fruto, y todos los esfuerzos Lasombra por arrestarle fueron inútiles, convirtiéndose en una especie de monstruo en las historias que los antiguos Lasombra narraban a los jóvenes neonatos. Como no se le ha visto desde hace más de 50 años, muchos tienen la esperanza de que tanto él como su nave se hayan hundido en el fondo del mar. Otros asumen que está planeando una gran campaña contra su clan.

• **Lotharius:** →Tremere de quinta generación; \*1000, †1030; antiguo →Príncipe de →Viena. Lotharius, chiquillo de →Etrius, se convirtió en líder de la →capilla Tremere de Viena poco tiempo después de ser →Abrazado. Durante una estancia en →Berlín en 1235, encontró a Karl →Schreck, el temido →cazador de brujas, lo conquistó y lo Abrazó. En 1351 regresó a Viena y se proclamó príncipe de la ciudad, un cargo que ostentó hasta que entregó la ciudad a su →sire a finales de la Edad Media. Se desconoce su residencia actual.

• **Louhi:** →Malkavian de quinta generación; \*292 a.C., †220 a.C. Chiquillo de →Lerterimas. Esta vieja arpa

siempre apesta a productos alquímicos y lleva un bastón oscuro con varias runas incrustadas en él. Louhi, cuyas habilidades taumáticas rivalizan con las de los →antiguos →Tremere, causa terror en vastas zonas de Finlandia. A lo largo de los años su locura se ha vuelto más profunda, y en la actualidad se rumorea que está confeccionando un gran ritual para ocultar el sol.

• **Loz:** Se especula que es uno de los cuatro "Aralu" (o →Antediluvianos) que descansan en →Enoch. Se asume que Loz es un nombre alternativo para →Toreador.



• **Lucian(o):** Nombre que el →Antediluviano →Cappadocius utilizó durante la época del imperio romano.

• **Lucinde:** →Ventrué de sexta generación; \*1640, †1656. Lucinde consiguió el cargo de →justicar de su →clan en 1998. Fue →chiquilla de su predecesor Severus. Recuerda poco de su vida como mortal. Desde su →Abrazo, ha servido a casi todos los justicar Ventrué como →arconte (en ocasiones porque ellos lo querían, pero a veces porque ella lo quería).

• **Ludwig el Rojo:** Probable miembro del →Clan de la Rosa. Es uno de los ladrones de arte más famosos tras Alexis →Sorokin. Su verdadera identidad es un misterio absoluto, a pesar de que entre su incontable número de víctimas se encuentran varios →antiguos de distintos clanes. Se afirma que su *modus operandi* es tan perfecto que "bordea el arte", aunque considero que es un uso inapropiado del término. Además, parece ser un experto en el arte de varias épocas, lo que corrobora su posible pertenencia al clan Toreador.

• **Lugoj:** También conocido como Quebrador de promesas. →Anarquista del clan →Tzimisce. Presumiblemente; Lugoj diabolizó al fundador del clan Tzimisce y se sumió en letargo tras ello. Lugoj tenía un pacto con el demonio →Kupala, por lo que se afirma que éste le entregó la fórmula para romper →juramentos de sangre. Según los rumores recientes, Lugoj fue destruido hace mucho tiempo.

• **Lujuria:** Expresión que designa a aquellos →Vástagos que beben de forma regular de mortales intoxicados con alcohol u otras drogas para experimentar un "viaje de segunda mano".

• **Luo:** Una de las sectas de →Cainitas más antiguas de Kenya. Sus fundadores fueron →Setitas que viajaron hacia el sur en busca de las fabulosas fuentes del Nilo y acabaron encontrando lo que en la actualidad es el lago Victoria. Según las leyendas Setitas, las fuentes poseen poderes secretos, por lo que se establecieron allí y decidieron proteger el lugar de los extranjeros. A

lo largo de los siglos, se fueron convirtiendo en una secta violenta que luchaba en primera fila para proteger África de los conquistadores. Sólo el más antiguo sabía la verdadera razón para esta agresividad, los jóvenes utilizaban tácticas de guerrilla para atacar, torturar y matar a los hombres blancos. Durante un tiempo, colaboraron con los Nyayo, pero la actitud pacífica de este grupo desagradó a los Setitas, por lo que es cuestión de tiempo hasta que se derrame la sangre de ambos bandos.

• **Luz solar:** La luz solar represente una amenaza mayor que la del fuego para los →Vástagos. Ningún →Cainita es totalmente inmune a los efectos destructivos del sol, aunque el daño recibido depende de la intensidad de la luz. Incluso la luz difusa que atraviesa las cortinas, los rayos del amanecer o la luz solar que atraviesa el cielo nublado pueden causar quemaduras severas. La exposición directa a la luz solar implica una dolorosa →Muerte Definitiva tras unos pocos segundos de agonía.



• **MacLaren, Ian:** →Ventrué; famoso banquero escocés →Abrazado en →Londres en el siglo XIX. Hasta 1979 fue uno de los inversores con más éxito del →Clan de los Reyes, pero en ese momento tuvo una serie de errores financieros que le obligaron a abandonar su hogar. Viajó al Nuevo Mundo y se convirtió en Príncipe de Kingston/Ontario.

• **MacNeil, Jeremy:** →Brujah de octava generación; \*1631, =1657; figura prominente entre los →anarquistas de Los Angeles. Jeremy nació en las Highlands escocesas durante la época en que su clan apoyaba al príncipe Charles I, y pronto adquirió la reputación de un guerrero hábil entre los miembros de su clan. Durante una emboscada llamó la atención de un Brujah que pensó que el joven escocés podía ser una adición importante para otra clase de clan.

El clan mortal de los MacNeil no volvió a aceptar a Jeremy, ya que temía que fuera la semilla del diablo.



Pero Jeremy continuaba luchando de noche por la causa de su clan mortal. Al cabo de poco tiempo también luchó por los irlandeses, ya que sufrían la opresión de los ingleses con más fuerza que los escoceses. Descubrió que los ingleses se negaban a abandonar sus derechos sobre Irlanda y que la guerra por la libertad sería larga y sangrienta. Asqueado por el derramamiento de sangre, viajó a Estados Unidos, donde descubrió que los conflictos también estallaban en las colonias. Decidió tomar partido y apoyó la lucha por la independencia.

Como muchos otros Brujah, Jeremy se vio obligado a desplazarse hacia Los Angeles como consecuencia de la expansión →Ventrué. Cuando el príncipe de la ciudad, un →Toreador, ordenó a sus sicarios que atacaran al escocés, Jeremy se convirtió en el blanco del grito anarquista por la libertad. Cuando el polvo se hubo asentado, se había convertido en el nuevo líder de Los Angeles.

Hace varios años que no se ha oído hablar de él, por lo que comienzan a surgir dudas acerca de su paradero.

• **Mad Tom:** →Malkavian de generación desconocida. También se desconocen las principales fechas de su vida y su muerte. Estuvo al cargo de un manicomio británico, →Sire de →Crazy Jane, a quien convirtió en uno de sus esclavos vampíricos. Fue destruido cuando ella cometió →Amaranto sobre él.

• **Madre Oscura:** Nombre reverente para →Lilith.

• **Madrid:** Capital →Sabbat de Europa desde 1997. El tamaño de Madrid es el único motivo por el que la →Camarilla nunca se ha atrevido a atacar la Metrópolis del →clan →Lasombra por iniciativa propia. Después de tanto tiempo, existe un vínculo intenso que me une a mi ciudad de nacimiento, pero coexiste con un sentimiento de odio por haber sido manipulada por las garras de mi →sire durante tanto tiempo.

• **Magister:** Apelativo arcaico para el →clan →La-sombra.

• **Malachite:** →Malaquita.

• **Malaquita: 1.** Mineral  $[Cu_2CO_3(OH)_2]$  formado por un carbonato verde de cobre del cual se extrae este mineral y que suele utilizarse para fabricar objetos ornamentales y joyas. **-2.** Miembro del →Clan de los Ocultos, llamado Roca de →Constantinopla y fundador de la familia Malaquita durante la →Trinidad(I). Malaquita desapareció antes de la caída de la ciudad, aunque en la actualidad acecha en las callejuelas de Damasco en busca de los infernales →Baali.

• **Maldición de los Tremere:** →Ritual que el clan de los →Brujos ejecutó en el →Tratado de Tiro y que convirtió la →vita de los →Vástagos en un veneno para los →Assamitas. La maldición de los Tremere fue derrotada en 1998.

• **Maldición de sangre:** Plaga misteriosa que hizo que muchos →Vástagos se sumieran en la locura y en la destrucción durante 1997-99. Atacó con gran viru-

*Cuanto más pienso en Lilith, más oscuro me parece su papel en nuestra historia. Leed la misiva que Beckett me dirige en el Apéndice III y sabréis a lo que me refiero.*

*¿Cazando Baalis? Una idea inteligente... Como siempre digo, todos deberíamos aprender del Clan de los Ocultos.*

lencia las ciudades de Berlín y Atlanta. Sus consecuencias sólo son comparables a las grandes epidemias de la Edad Oscura. Se especula con la posibilidad de que el medio de contagio fuera un virus creado por el →Sabbat. Owain ap Ieuan encontró la cura de forma desconocida.

• **Malkav:** →Vástago de Tercera Generación y fundador de los →Malkavian; \* ca. 4000 a.C. Según una misiva de Rafael de →Corazón dirigida a Genevieve →Orseau que cayó en mis manos, es el segundo fundador de más edad y hermano gemelo de →Arikel, el fundador del →clan →Toreador. En las primeras noches de nuestra historia pudo haber sido uno de los Vástagos más poderosos, pero →Caín lo maldijo con la locura como castigo por un crimen importante. Cuando cayó la →Segunda Ciudad, Malkav y los suyos huyeron a →Petra. Más tarde, en especial bajo el reinado de Nerón, Malkav se mostró activo en Roma.

Se cree que Malkav es el antiguo Vástago que permanece en letargo bajo Petra. También existe la posibilidad de que se encuentre bajo →Jerusalén. De cualquier forma, en algún lugar de Oriente Próximo está enterrado un Antediluviano devorado por la locura, motivo por el que esta zona está sumida en una catarsis continua de rebelión. Un erudito →Lupino mostró su acuerdo con esta teoría, aunque otras fuentes menos creíbles asumen que Malkav descansa en algún lugar cercano al Polo Norte.

• **Malkavian:** El →clan Malkavian ha sufrido mucho y todavía lo hace en la actualidad. Cada miembro del clan está afectado por la locura y acaba convirtiéndose en su esclavo. A lo largo de la historia →Cainita, los Malkavian han sido temidos por su extraño comportamiento y deseados por sus quiméricas visiones. Los →Vástagos que se relacionan de forma regular con ellos afirman que estos Vástagos son más inestables que nunca en su fase mórbida y que la locura se comporta como una enfermedad infecciosa. Incluso aunque los Malkavian están divididos y desorganizados, las inexplicables asambleas de estos Cainitas han hecho que muchos →antiguos se pregunten acerca de la visión del futuro de los miembros de este clan, y teman la respuesta.

• **Malthas:** →Ventrué; el →Matusalén del →Clan de los Reyes estuvo presente en varios sucesos importantes de la sociedad de los →Vástagos en Transilvania, donde su presencia disgustaba a los →Monstruos. En la actualidad es un →monitor famoso del →Inconnu que se ha mostrado activo en la zona durante un largo período de tiempo.

• **Manada Fundada:** →Manada →Sabbat que se ha asentado en una ciudad.

• **Manada Nómada:** A diferencia de las →manadas fundadas, las manadas nómadas viajan por el mundo, permaneciendo un tiempo limitado en los lugares que son de su agrado hasta que se aburren o han causado demasiados problemas. A menudo suelen tener más

miembros que una manada fundada, llegando a alcanzar hasta 30 →Cainitas.

• **Manifiesto Anarquista:** Libelo creado por Salvador →García. En él, el autor intenta animar a todos los →anarquistas del mundo a que se rebelen contra sus →antiguos. Insiste en nociones como la democracia y la libertad absoluta, llega a afirmar que fue →Abrazado por un →Brujah a comienzos del siglo XX y confiesa su papel en la fundación del →Estado Libre Anarquista y en la →diablerie del antiguo →Príncipe de Los Ángeles. El texto alcanza su clímax cuando narra el intento para destruir a →Petrodón, el antiguo →Justicar →Nosferatu, lo que parece indicar que García podría haber tomado parte en su asesinato. En uno de los capítulos del Manifiesto Anarquista, el autor describe el papel de los anarquistas a lo largo de la historia, destacando →Cartago y la Revolución Francesa, algo que no llegó a experimentar debido a su condición de hijo del siglo XX.

• **Mano:** →Mano Negra, →Manus Nigrum.

• **Mano Negra:** 1. Unidad militar del →Sabbat. Esta eficiente fuerza de choque consiste en su mayor parte de →Assamitas *antitribu*, →Brujah *antitribu*, →Gangrel *antitribu* y →Salubri *antitribu*. Sus funciones son parecidas a las de una policía secreta, por lo que es temida por toda la secta. Sus cuatro líderes reciben el nombre de →Serafines. - 2. Nombre moderno que se aplica a la extinta organización secreta de los →Tal-mahe-Ra.

• **Manus Nigrum:** La legendaria y temida →Mano Negra o →Tal'mahe'Ra. La secta es tan secreta que la mayoría de →Cainitas desconocen su existencia. Al inicio se desarrolló en el Viejo Mundo como un culto de la muerte. Con el paso del tiempo, la secta se dividió en una sección oriental llamada Tal'mahe'Ra y una occidental, la Manus Nigrum, como consecuencia de una serie de desacuerdos respecto al futuro de la secta. A diferencia de la rama oriental, la Manus Nigrum estaba interesada en la política de los →Vástagos. Con el paso de los siglos, ambos bandos de la secta se volvieron a unir. Poco sabemos acerca de las metas de esta secta, algunos afirman que cazan →Antediluvianos, mientras que otros están convencidos de que los antiguos →Tzimisce llevan a cabo una guerra en la sombra contra la secta. También se rumorea que sus miembros se encargan de recopilar la genealogía de cada Vástago con el que se encuentran, así como la localización de su refugio para presentarlos ante los fundadores del clan. Lo mismo ocurre con la leyenda de los "Aralu de →Enoch", o de los antiguos en letargo. Después de todo, parece probable que la Mano se vea a sí misma como el servidor directo de algo que el resto de la sociedad Cainita considera legendario o teme más que las llamas del infierno. No estoy seguro de los nexos de unión entre esta secta y la →Mano Negra →Sabbat, pero existe cierto paralelismo, por lo que puede ser una especie de secta dentro de otra secta.

*No importa lo mucho que forzó la situación con la maldición de sangre, estoy orgulloso de mi compañero de clan. Pero eres que la actitud mesiánica que Owain ha estado exhibiendo desde entonces es demasiado extraña.*

Cuando hables de la Mano Negra, deberías distinguir entre las dos Manos. No confundas la difunta Manus Nigrum con las tropas de elite del Sabbat, en especial si estas últimas están a la escucha. Estoy seguro de que les disgustará que les llames sirvientes de los Antiguos.

*¡Todos los rumores que afirman que esta persona fue originalmente miembro de mi casa y clan han perdido su razón de ser! Aprendero al maestro Bindawara su erudición histórica.*

• **Marcello, Tomás:** Miembro del clan →Tremere; se desconoce tanto su historia como su generación; Príncipe de Caracas. Tomás afirma su dominio a lo largo de una zona habitada por más de dos millones de mortales, aunque los →Brujah y →Toreador de la zona ponen en duda su autoridad. Hasta el momento, las acusaciones que le imputan como colaborador del →Sabbat y su extraña semblanza con algunos miembros del clan →Giovanni no han evitado que continúe en el poder.

• **Marchettus el Osado:** →Brujah de sexta generación; \*1198, #1234. Miembro de los →fundadores.

• **Marcón, Corinne:** →Tzimisce de sexta o séptima generación. Este famoso diseñador de moda →Cainita es especialmente conocido entre los →Toreador. Sus diseños alcanzan precios elevados y sus creaciones se adhieren al cuerpo de los →Cainitas como una segunda piel. Resulta sorprendente lo bien informada que está Corinne acerca de la gente que utiliza sus prendas de vestir.

• **María:** María, que llegaría a ser conocida por María la Negra, recibía el nombre de Mari en su vida mortal y era la *gina* de un poderoso *lugal*, o vigilante regional, de la ciudad de Ebla. Cuando →Mikail fue →Abrazado, María era una mujer hermosa que se convirtió en uno de sus primeros seguidores. Creía que él era el dios que afirmaba ser.

María fue su seguidora más leal, por lo que Mikail la recompensó con su sangre y conservó su belleza convirtiéndola en su →ghoul. Le enseñó a leer y escribir. Durante décadas, María fue su favorita, pero esto no fue suficiente para salvarla.

Cuando Ebla fue asediada, Mikail desapareció. María estaba atrapada en la ciudad y pasó los últimos días de su vida poniendo por escrito su historia, su conocimiento y su odio por su benefactor en tablillas de arcilla. Cuando los invasores entraron en la ciudad, María se empaló en la espada de Mikail, impregnando las tablillas con su sangre.

Las tablillas fueron condenadas por toda la eternidad mientras ardían en las llamas que consumieron la ciudad. Fueron recuperadas tres siglos más tarde en unas excavaciones en la ciudad natal de María. Después de la última caída de Ebla en el siglo XVIII, fueron esparcidas por todo el mundo conocido. Algunas llegaron hasta Ugrit transportadas por refugiados. Uno de los poseedores de las tablillas intentó vendérselas a un escriba que hablaba la lengua de Ebla. El escriba, un sirviente →Baali, reconoció las palabras de María en el cuento de un ghoul y las llevó hasta su maestro, un sacerdote de Baal llamado Anaduk.

Tras un cuidadoso examen, el hombre se dio cuenta de que las tablillas contenían algo más que las memorias de María, también contenían sus sentimientos. Con la ayuda del →Auspex, canalizó el odio y la pasión destructiva que contenía el relato. Podía sentir la →vite de María, notar su →Presencia, y pronto llegó a la con-

clusión de que la deseaba más que cualquier otra cosa. Desesperado, buscó una forma de devolverle la vida y pidió ayuda a Anoster, un miembro de una sociedad formada por 36 demonios llamada Decani.

En su esfuerzo por revivir a la mujer, Anaduk vendió su alma a Anoster. Anoster le envió un súcubo que devoraría las tablillas y se convertiría en el resultado de todo lo que estas contenían.

Peró las tablillas estaban incompletas, por lo que María sólo pudo ser parcialmente restaurada. Era hermosa, pero negra como las tablillas quemadas, rebosante de odio y recuerdos incoherentes. Mató a Anaduk y bebió su sangre, y al hacerlo se convirtió en Baali. Escapó hacia la noche y comenzó a buscar el resto de las tablillas para recuperar sus recuerdos perdidos. Durante siglos buscó los fragmentos su identidad, siguiendo su sexto sentido para encontrar las restantes tablillas. Tuvo éxito: recuperó y devoró todas sus memorias. María consiguió su objetivo y descubrió de nuevo al patriarca de →Constantinopla, ya que ése era el deseo de →Michael. Cuando Peter el Humilde la llevó hasta él, destruyó a ambos →Cainitas y diabolizó al patriarca. Pero al sumergirse en sus memorias descubrió que nunca había querido abandonarla y que sólo lo encontró porque éste lo había querido así. Arrasó la ciudad y destruyó toda la progenie de Michael que pudo encontrar. Finalmente, se rebeló contra Anoster, su tutor demoníaco, y planeó su caída. Durante el siglo XVIII acumuló el poder suficiente como para destronar a Anoster y convertirse en miembro de pleno derecho de los Decani.

• **Marij:** María.

• **Marijava:** Son los cazadores secretos, la familia →ghoul de los →Tal'mahe'Ra. En el pasado, el cabeza de familia era el líder de culto Thuggee, una secta criminal de piratas y asesinos que servían a Kali, la diosa oscura. También servían a los antiguos magos de los Tal'mahe'Ra y como recompensa a sus servicios fueron convertidos en ghouls. Toda la familia trabajaba para la secta a la vez que era educada para robar y asesinar. Finalmente, todos los miembros de la familia fueron seleccionados como ghouls. Este fue el comienzo de la familia ghoul que todavía sirve a la secta como ladrones, asesinos y espías.

• **Márquez, Enrique Alberto:** →Arzobispo del →Sabbat durante el siglo XIX. Enrique Alberto fue uno de los firmantes del →Pacto de la Compra.

• **Máscara:** Fuerza de choque fundada por Terente →Merik en el dominio de →Milwaukee. El trabajo de la Máscara era salvaguardar la →Mascarada en ausencia de →arcontes y →justicar.

• **Mascarada:** Hábito (o mejor →Tradición) de mantener a los mortales ignorantes de la existencia de los →Vástagos. Se supone que la función de la Mascarada es la de evitar que los Vástagos sean destruidos por los mortales y fue introducida cuando que la →Inquisición se cobró las vidas de muchos Vástagos. El término fue

creado por el →Toreador Rafael de →Corazón durante los primeros años de la →Camarilla.

• **Matusalén:** Si los →Antediluvianos son los dioses de los →Vástagos, los temidos Matusalenes son los semidioses y avatares. En ocasiones, cerca del milenio de edad, sucede un profundo cambio en los →Cainitas. A veces el cambio es físico, otras es emocional o psicológico. Sea lo que sea, el resultado es que el Vástago deja de ser humano. Los Matusalenes han trascendido del reino terrenal al reino sobrenatural, por lo que en ocasiones se retiran a ese mundo, donde pueden evitar los colmillos de jóvenes Cainitas entrando en letargo. Sus poderes son lo suficientemente importantes como para poder continuar con sus planes de forma mental, comunicándose mística o telepáticamente con sus peones. La mayoría de los Matusalenes pertenecen a la cuarta o quinta generación.

Los Vástagos temen a los Matusalenes, ya que suponen que poseen una serie de rasgos horribles. Se rumorea que algunos Matusalenes poseen la piel de piedra y otros relatos narran terribles desfiguraciones y bellezas imposibles de contemplar. Algunos sólo pueden beber la →vita de otros Vástagos, mientras que otros dirigen el destino de países enteros desde sus gelidas tumbas.

• **Meerlinda:** →Tremere de cuarta generación; #1022. Se convirtió en →Vástago de forma artificial al mismo tiempo que →Tremere. →Sire de John →Diamond (a finales del siglo XVIII) y probablemente de John →Dee (1608). Miembro del primer →Círculo Interno Tremere. Originalmente era la responsable de las islas Británicas, pero sus deberes cambiaron de forma drástica cuando Tremere le puso al frente del continente norteamericano durante la gran redistribución.



• **Meg la Roja:** →Brujah de séptima generación. A finales del siglo XVIII se unió a una →cuadrilla de

→Vástagos rebeldes y viajó a Australia. Fueron los primeros colonos no muertos de este continente, pero al poco tiempo de llegar a Australia su alianza se hizo trizas. Meg rompió todos los lazos con sus antiguos aliados cuando una revuelta mortal que había instigado acabó en un baño de sangre. Se retiró tras el escenario, reapareciendo dos veces de su exilio: durante su primera aparición fomentó la rebelión entre los colonos mortales, regresando una segunda vez para →Abrazar un criminal de Melbourne del que se había enamorado. Este criminal, llamado Leslie →Taylor, la destruyó al cabo de poco tiempo.

• **Mendelssohn, Nathan:** →Tremere de séptima generación; \*1576, #1634. Nathan es un →Brujo muy influyente que reside en →Viena y es chiquillo de Karl →Schreck. Se le considera un tradicionalista, motivo por el que existen tantos rumores en torno a él. Se afirma que pertenece a varias sociedades secretas, que según la fuente, gobiernan el destino de todos los Tremere, o incluso de todos los →Vástagos. Sólo una cosa es cierta. Nathan caza a los renegados que se desvían de las órdenes de Viena sin compasión y sin descanso.



• **Menelao:** →Brujah; el filósofo, guerrero y antiguo rey es →chiquillo del propio →Troile. Sabemos que creyó en el sueño de un →Cartago pacífico donde los →Vástagos pudieran alcanzar la →Golconda, aunque no solía pasar demasiado tiempo en la ciudad, ya que iba en busca de aliados contra Roma. Esto evitó que se diera cuenta de lo que sucedía en ella y que no estuviera presente cuando Cartago fue destruida. Pero este representante del →Clan de los Eruditos pertenece a los pocos que no acusó al →Clan de los Reyes ni utilizó su odio contra ellos. Menelao culpó a la Toreador →Helena. Está seguro de que traicionó a la ciudad, por lo que la



batalla entre ambos →Matusalenes ha durado milenios. Probablemente todavía envíen a incontables peones a pelearse entre ellos.

• **Merik, Terence:** →Ventrué; \* Kent 1645; #Kent 1683; fue destruido en →Milwaukee en 1992. Antiguo →Príncipe del →Dominio de Milwaukee, destruido por la →Máscara que él mismo había fundado.

• **Metamorfosistas:** Seguidores de la →Senda de la Metamorfosis.

• **Michael:** 1. Hebreo "aquél que es como dios", un arcángel. - 2. (→Mikail, →Beshter); →Toreador, el va-



gabundo, el patriarca, musa de la familia micalita y arcángel. El chiquillo de →Arikel era considerado un patrón de las artes en el Imperio Romano y fue el miembro más poderoso de su clan en caminar por las calles de la Ciudad Eterna. Pero cuando el Senado Eterno era una sombra de sí mismo, cuando la *Pax Romana et Vampirica* había sido olvidada y los clanes luchaban entre ellos, abandonó Roma en compañía de sus amantes →Antonius y →Dracón para convertir sus sueños en realidad. En →Constantinopla, la →Trinidad encontró lo que había estado buscando y durante siglos modelaron la ciudad, el →ganado y los →Vástagos a la imagen de su sueño. Pero la destrucción de Antonius y la desaparición de Dracón devastaron al patriarca. Se había convertido al cristianismo en Roma y deseaba ser como el arcángel. De hecho, en sus últimos años creyó ser el propio arcángel Miguel y escogió la apariencia de un ángel de cristal. Fue destruido durante la Cuarta →Cruzada cuando los cruzados arrasaron la ciudad.

• **Michaela:** →Ventrué. Se rumorea que el antiguo Príncipe de →Nueva York, al igual que →Lodin, llevo un poco lejos las →Tradiciones de la →Camarilla. Para combatir al →Sabbat, →Abrazó un gran número de chiquillos. Michaela murió durante la batalla de Nueva York de 1999.

• **Mictanteclé:** →Mictlantecutli.

• **Mictlantecutli:** →Gangrel de cuarta generación (originalmente de quinta generación); \*67 a.C. en el norte del Pacífico; #51 a.C.; →sire desconocido (Mictlantecutli lo llama "el extraño"). Cometió →diabrería sobre un →Nosferatu desconocido. Fue adorado por los aztecas como dios de la muerte.

• **Miedo Rojo:** Nombre alternativo para el →Rötschreck.

• **Mikail:** →Michael, →Beshter.

• **Milán:** Antigua capital →Sabbat de Europa. Fue entregada a la →Camarilla por su príncipe, el antiguo →Arzobispo →Giangiuleazzo, en 1997.

• **Milliner:** 1. Una de las familias más jóvenes que se ha unido al clan →Giovanni. Fue absorbida en la década de los 50, aunque ya supervisaba algunas operaciones secretas del →Clan de la Muerte en Estados Unidos desde hace un siglo. Es probable que el propio Augustus →Giovanni estuviera enamorado de Francis Milliner, el cabeza de familia, y le ofreciera el honor de unirse a la familia. En los años posteriores, los Milliner han demostrado su lealtad y se rumorea que Augustus tiene planes importantes para ellos. - 2. Francis Milliner Giovanni es el cabeza de la familia más joven de las que componen el Clan de la Muerte. En su época de mortal trabajó con algunos Giovanni para crear un imperio financiero en los Estados Unidos. Su éxito acabó abriéndole las puertas del clan a su familia.

• **Mischa:** →Malkavian de →Viena; generación desconocida. Merece ser mencionado en esta obra por su comportamiento arquetípico. Los →Vástagos como

Fue un gran fracaso... Pero ese es el camino de las buenas intenciones. Al final significan la perdición.

Giangiuleazzo debe ser destruido... Representa un factor incontrolable para todos los que trabajan con él.

Mischa explican el terror que infligimos a las almas de los mortales. Su salvaje apariencia cambia cada hora como la de un camaleón. Su cabello y sus rasgos faciales (incluso su sexo) sufren un cambio constante. Quizá pase lo mismo con muchos otros Malkavian, y bajo su fachada sencilla duerma un terror que no somos capaces de imaginar.

• **Misterios:** →Siete círculos de misterio.

• **Mithras: 1.** Dios ario de la India y Persia, símbolo del sol y la luz. **-2.** →Ventrué, el supuesto chiquillo del →Antediluviano fundador del →Clan de los Reyes fue →Abrazado más de 1000 años antes de Cristo. Aunque la creencia en el dios volvió a revivir en el Imperio Romano y sirvió a los Ventrué para contagiar el patriotismo al pueblo, los Ventrué no tuvieron nada que ver con ello. Se creyó que había muerto hasta que volvió a aparecer en →Londres durante el Renacimiento. En poco tiempo, se convirtió en →príncipe de la ciudad. A lo largo de los siglos que duró su mandato, un largo y sangriento enfrentamiento unió su destino con el de los →Tremere →Meerlinda y John →Dee. Pero al final no fueron las maldiciones de los brujos los que acabaron con él, sino que fueron los bombardeos del Tercer Reich. Desapareció tras la Segunda Guerra Mundial y hasta hace poco creímos que había sido destruido. Pero en los últimos tiempos se ha visto en Londres a un →Vástago que guarda cierta apariencia física con el antiguo príncipe, un genio táctico de enorme poder que podría ser el desaparecido Ventrué. En caso de que sea Mithras, el significado de sus acciones no queda claro, pero probablemente esté preparando un golpe decisivo contra los brujos de Winchester.

• **Mnemósine:** →Línea de sangre →Malkavian y →Brujah cuyo nombre proviene del de la musa griega de la memoria. Este grupo de adoradores de →Caín ziteora el conocimiento de los →Vástagos mediante el estudio del →Padre Oscuro y →*El Libro de Nod*. Es probable que su miembro más prominente sea Aristotle de Laurent (puedes consultar su biografía en el Apéndice Dos).

• **Moderados:** Los moderados son una de las numerosas facciones del →Sabbat que se oponen a la rigidez de la secta. No son tan radicales como los →lealistas, pero muestran su oposición al creciente número de leyes y disposiciones que no tienen lugar entre los →Cainitas. Si la mayoría de la secta se parara a meditar, acabaría perteneciendo a los moderados, ya que aunque las cosas funcionan, podrían ir mejor.

• **Mohenjo Daro:** Esta ciudad de los Drawida, una antigua tribu india, fue conquistada por los Arios alrededor del 1500 a.C. y es la cuna del clan →Ravnos.

• **Moloch:** →Baali; en función del origen que prefieras para esta →línea de sangre infernal, Moloch fue uno de los tres primeros Baali →Abrazados por →Ashur o pertenece a la siguiente generación y fue Abrazado por →Shaitán. De cualquier forma, se cree que nunca ha

confiado en Shaitán y lo mantiene vigilado. Moloch fue el principal motivo tras el gran número de cultos a Baal en Mesopotamia y →Cartago. Fue el amante de →Troile y halló su destrucción en Cartago.

• **Momia: 1.** Cadáver que no se ha podrido gracias al embalsamamiento o al secado natural. El arte de embalsamar estuvo muy desarrollado en el antiguo Egipto (tumbas reales). **-2.** Debido al Hechizo de la Vida desarrollado por la propia →Isis, algunos escogidos viven para siempre. Mueren como cualquier otro mortal, pero son resucitados y conservan sus recuerdos de vidas pasadas. Durante su «época de muerte», habitan en el Inframundo, por lo que suelen poseer un conocimiento profundo de este lugar y de los cultos de la muerte. Practican su propia forma de magia que proviene de los días en que →Osiris luchó contra →Set. El número de momias se está reduciendo, ya que cuando Set y sus seguidores destruyeron el culto de Isis, se perdió el Hechizo de la Vida. El dios oscuro intentó conseguir el mismo objetivo, pero sus esfuerzos fracasaron, creando seres retorcidos que se alimentaban de su odio. Varios grupos han estado buscando el hechizo durante siglos, pero sus fragmentos no son comunes. Probablemente cayó bajo el poder destructor de Set y se perdió para siempre.

• **Monçada, Arzobispo Ambrosio Luis:** →Lasombra de sexta generación; arzobispo →Sabbat. Como Ambrosio nunca pudo ser Papa a pesar de todos sus esfuerzos, ostentaba el mismo título en la no muerte que ostentó en vida. Sin embargo, tenía más influencia en esta posición que muchos de los que alcanzaron la Santa Sede. Como líder de la gran abadía de →Madrid, tenía un considerable poder sobre los nobles de la ciudad, quizás incluso sobre todo el país. Era el poder que se ocultaba tras el trono.

Sus métodos llamaron la atención de los Lasombra, quienes hicieron todo lo posible para →Abrazarlo. Debido a su riqueza, Ambrosio tenía muchos aliados y protegidos en todos los monasterios de la península Ibérica. En poco tiempo, abrazó a los individuos más capaces. En cuestión de años, los principales monasterios estaban ocupados por sus chiquillos, unos →Cainitas leales a él y al Sabbat. Aunque algunos insisten que la imitación por parte del Sabbat de la estructura de la Iglesia católica se diseñó para honrarle, siempre lo negó. El hecho de que fuera el primero en utilizar la →Inquisición como arma contra sus rivales políticos (y que fuera un experto en este campo) es menos honorable. Pero la buena época pasó, y la posición dominante de España se fue volviendo más frágil. El poder y la influencia de los monasterios también decreció, y finalmente, Ambrosio tuvo que reconocer que aunque continuaba estirando de las cuerdas, las marionetas ya no le obedecían. A partir de ese punto, se involucró por completo en la →Yihad. A petición propia, el Sabbat se concentró en el Nuevo Mundo.

Como estaba demasiado habituado a su hogar como para abandonarlo, Ambrosio permaneció en Europa.

Fue destruido por mi querida consejera Lucita y su amante Fátima →al-Faqadi en 1999.

- **Monitor:** Los monitores son →Cainitas que eligen vigilar ciudades y regiones por el bien de su secta, el →Inconnu. Son representantes antiguos y poderosos de nuestra raza. Siguen un estricto código que les prohíbe interferir con la política y otros asuntos de los →Vástagos. Su misión consiste en observar y permanecer ocultos. Estos Cainitas suelen residir en lugares donde uno o dos antiguos poderosos manejan las cuerdas tras el escenario. Es probable que su misión consista en vigilar y comprender las acciones de estos Vástagos, no las miserables luchas internas entre el príncipe y sus primogénitos o la guerra entre la →Camarilla y el →Sabbat.

- **Monomancia:** Duelo de honor tradicional →Sabbat que se desarrolla de acuerdo a una serie de reglas. Estos duelos suelen celebrarse cuando un joven miembro de la secta desea convertirse en →ductus. Las monomancias suelen acabar con la →Muerte Definitiva de uno de los participantes.

- **Monstruos:** Apelativo de los →Tzimisce.

- **Montaigne, Fédéric:** Obispo →Sabbat del siglo XIX. Uno de los firmantes del →Pacto de la Compra.

- **Montano:** Hermano de →Gratiano y →Boukephos; →Lasombra *antitribu* de cuarta generación. Personaje fascinante y no querido por todos mis compañeros de clan. Extraña maravilla, ya que Montano fue uno de los pocos que dieron la espalda al →Sabbat desde el principio y se unió a la →Camarilla. Montano no es famoso por la astucia característica de nuestro clan, sino por su humanidad, motivo principal del odio que el resto de los Lasombra muestra hacia él. Como chiquillo de los fundadores del clan, conoce los motivos de Lasombra con más detalle que el resto de los degenerados de mi clan, y ese es el principal motivo por el que me hubiera hecho eco de su moralidad incluso si no hubiera decidido unirme a la Camarilla.

- **Montpierre, Simone:** →Toreador de séptima generación; \*París 1628; #1650; antiguo miembro de la pri-



mogenitura de →Francfort. Un Toreador se enamoró de la joven actriz y escritora, como suele pasar a menudo, y la →Abrazó para protegerla de un intento de asesinato por parte de un noble que se sentía injuriado por uno de sus dramas. Por desgracia, comprobó que la mayoría de →degenerados no compartían su gustos artísticos y la llamaban *poeuse*. Durante la Revolución Francesa, tuvo suerte, ya que vio los signos en el pueblo y huyó de París. Volvió en compañía de François →Villon, uno de los pocos Toreador a los que le gustaba su arte. Tras la época de Vichy, François la envió a Francfort para apagar los restos del fascismo.

- **Montreal:** Importante ciudad →Sabbat de Canadá. Uno de los principales centros industriales y comerciales del país situado en la provincia de Quebec, cuenta con más de 1,2 millones de habitantes. En la actualidad existen varias facciones que luchan por el liderazgo de la ciudad. Los expertos definen a la urbe como el corazón espiritual del Sabbat. La propia secta llama a Montreal la "Ciudad de los Milagros Oscuros".

- **Mortaja:** Barrera de incredulidad y tristeza que separa la tierra de los vivos del inframundo y la muerte de la vida.

- **Mortis:** →Disciplina desarrollada por los →Capadocios para descubrir los secretos de la muerte. Intenta explorar la muerte desde todos los puntos de vista, desde la traición de destripador hasta la muerte pacífica. Se rumorea que los maestros del Mortis podían desafiar a la propia muerte. Los que utilizan esta Disciplina se muestran fascinados por la muerte y el más allá.

- **Mukhtar Bey:** Caitiff de séptima generación; →príncipe de El Cairo; #1354. Desde el momento de su →Abrazo, Mukhtar ha liderado la sociedad →Cainita de la capital egipcia, cumpliendo uno de los signos de la Gehena que profetiza →*El Libro de Nod* desde hace más de 600 años.

- **Muerte Definitiva:** Destrucción irrevocable de un →Vástago.

- **Mulo:** Expresión despectiva que los →Ravnos utilizan para designar a miembros de otros clanes. Su significado literal es "muerto".

- **Munafiqun:** Expresión árabe que significa "hipócrita". Término que los →Assamitas utilizan para definir a los →Vástagos de la →Camarilla.

- **Muñecas de sangre:** Mortales que ofrece su →vita a un →Vástago de forma voluntaria. Muchas de estas muñecas de sangre sienten un placer retorcido en el Beso y buscan de forma activa a →Cainitas dispuestos a beber su vita.

- **Mustafa:** →Ventrua; con la ayuda de los →Toreador y de este miembro otomano del →Clan de los Reyes, se consiguió arrebatar el poder de →Estambul de manos de los →Tzimisce, por lo que ocupa el puesto de príncipe desde entonces.

- **Myrtale:** Nombre alternativo de Petaniqua.



busto de arenisca que la representa. Para diversión de los →principes europeos, hace poco tiempo se declaró "reina de Europa". Se cree que su →refugio se halla en el →dominio de →Berlín.

• **Neferu:** →Seguidor de Set; este →Matusalén infantil y la →Corte de Fuego comparten la misma historia, ya que fue ella la responsable de su creación en una época en que los →Toreador griegos y los →Ventrué romanos intentaron conquistar su tierra natal. Conoció la corte como un lugar que el resto de los →Vástagos debían visitar para dirigirse a los vampiros de más alto rango de su →clan. En realidad, utilizó la corte para descubrir las debilidades de sus visitantes y preparar el ataque de las Serpientes. Aunque la corte ha sufrido diversos asaltos, tanto ella como la corte han resurgido de las cenizas en otro lugar.

• **Neftis:** En los mitos de →Set, Neftis es su hermana-esposa que le traiciona por su hermano →Osiris.

• **Neonato:** Cainita joven →Abrazado recientemente.

• **Nergal: 1.** Según las palabras de →Moloch, Nergal fue una corruptora →Baali, una →Cainita egoísta convencida de su propia divinidad. Sus halagos y palabras dulces le permitieron seducir a →Arikel, convenciéndole para que compartiera su conocimiento con ella, e hicieron que →Troile discutiera temas filosóficos de extraordinaria importancia frente a ella. Al parecer, había planeado sacrificar toda una ciudad en honor de sus maestros demoníacos, pero la arrojada intervención de diversos clanes puso punto y final. Parece que los →Lasombra asestaron el golpe definitivo, por lo que Nergal fue consumida por la hambrienta oscuridad. Probablemente fue ella la que más tarde reapareció en →Ashur afirmando ser →Shaitán, el primer Baali. - **2.** Curiosamente, Nergal es también uno de los nombres de los cuatro →Aralu de →Enoch. La →*Manus Nigrum* creía que era el →Antediluviano →Ventrué, pero ahora que Enoch se ha convertido en ruinas, la verdad nunca verá la luz.

• **Nictuku:** Nictuku es una palabra que los →Nosferatu utilizan sólo en rumores susurrados. Con la excepción de tres →Vástagos que no están vinculados a su →sire, se cree que los Nictuku forman parte de la →progenie airada de →Absimiliard. Las leyendas los describen como unos seres demoníacos cuyos nombres sirven para que cualquier miembro del →Clan de los Ocultos se estremezca de terror debido a la tarea que su sire les asignó. Fueron creados para cazar y destruir a todo Nosferatu que no estuviera vinculado al →Antediluviano (el clan que conocemos como Nosferatu en la actualidad). Pero si nos fijamos en detalle en las actividades de los Nictuku llegaremos a la conclusión de que representan una amenaza para todos los Vástagos, no tan solo para los Nosferatu.

• **Nido de Águila:** Fortaleza →Assamita; →Alamut.

• **Nigromancia:** La Nigromancia es una →Disciplina y una clase de magia que se dedica de forma exclusiva a doblegar las almas de los muertos. A lo largo del

• **Nagaraja:** →Línea de sangre repugnante y misteriosa cuya existencia desconocen muchos →Vástagos, aunque en este caso puedo afirmar que la ignorancia es una bendición. Probablemente provienen de los magos que →Abrazaron los →Tal'mahe'Ra y su lealtad con la secta fue total hasta su destrucción acontecida hace unos años. Se rumorea que los miembros supervivientes de esta línea de sangre buscaron refugio con los →Catayanos en algún lugar de Asia meridional. Sus poderes son extraños, ya que parecen poseer cierta maestría sobre el vacío y son unos buenos nigromantes. Pero su dieta les convierte en unos seres repugnantes, ya que son incapaces de alimentarse de la →sangre de sus víctimas, debiendo ingerir su carne.

• **Narsés:** →Lasombra de sexta generación; \*480 d.C., ≈568 d.C. Comandante jefe de Justiniano. Se cree que Narsés fue →sire de →Alfonso de Venecia y enemigo de Belizar alrededor del 1000 d.C.

• **Navaja Barbera de Aaron:** Esta navaja mágica fue creada por un hijo de la Luna a principios del siglo XVII. En la actualidad tan sólo conocemos su nombre (Aaron) y el hecho de que odiara el contacto físico de sus víctimas. El →Malkavian utilizaba la navaja para extraer sangre de ellas porque tenía aversión a alimentarse directamente de los mortales por miedo a ensuciarse. A lo largo del tiempo, la navaja ha cambiado de propietario en repetidas ocasiones. Se afirma que este artefacto es capaz de escoger víctimas con sangre virgen, las presas favoritas de Aaron. Se cree que la hoja es capaz de crear heridas que necesitan algo más que sangre para curarse.

• **Necros:** →Malkavian de quinta generación; \*350 aprox., ≈320 a.C.; →sire desconocido. Es el único Malkavian de →Vancouver y un personaje prominente entre los →Nosferatu locales. Necros fundó la gran biblioteca de la ciudad. Es extremadamente inteligente.

• **Nefertiti:** También conocida por Nofret-ete o Nofretete. Esposa del rey egipcio Akhenaton. →Seguidor de Set de cuarta generación; \*1350 a.C. aprox., ≈1032 a.C. →Chiquilla de →Set. Mujer de gran belleza de pelo oscuro y ojos azabache. Es famosa por un

*Por lo que he oído, los miembros del Clan de los Ocultos debatieron sobre una teoría basada en antiguos documentos. Según esta, los Nictuku no son los monstruos o demoníacos que creemos que son, sino que el término Nictuku representa un título honorífico que significa "sirviente de los antiguos".*

Hay más respecto a los nihilistas de lo que estoy dispuesta a escribir.

tiempo se han desarrollado diversas escuelas de Nigromancia, por lo que los →Cainitas de hoy en día pueden estudiar varias sendas nigrománticas. Abundan los rumores que apuntan a la existencia de sendas ocultas, pero no se sabe nada cierto sobre ellas. Al igual que ocurre con la →Taumaturgia, la Nigromancia permite la comunicación con los habitantes del Inframundo.

- **Nigronomistas:** Apodo para los seguidores de la →Senda de la Muerte y el Alma.

- **Nihilistas:** Seguidores de la →Senda de la Noche.

- **Ninmug:** Uno de los "Aralú". Algunos miembros de la →Mano Negra verdadera afirman que es →Absiniliard.

- **Noches Eternas:** Término poético que →*El Libro de Nod* utiliza para referirse a la →Gehena.

- **Nod:** Tierra situada tras el jardín de →Edén, donde, según ciertos capítulos de →*El Libro de Nod*, "la luz del paraíso ilumina el cielo y las lágrimas de nuestros padres humedecen el suelo" y hacia donde →Adán y →Eva se dirigieron tras ser expulsados del paraíso. Aquí tuvo lugar el fratricidio de nuestro →Padre Oscuro. Es posible que en el antiguo enoquiario Nod signifique "tierra desconocida", y por ende pueda aplicarse a todas las tierras más allá del Edén que carezcan de nombre.

- **Nodista: 1.** Erudito dedicado al estudio de →*El Libro de Nod* →2. Seguidor de la →Senda de Caín.

- **Nómadas:** Miembros nómadas del →Sabbat o miembros de una →manada nómada.

- **Nosferatu: 1.** En general, el →Clan de los Ocultos es famoso por la horrible apariencia de sus miembros, apariencia que no sólo se manifiesta en sus relaciones con el resto de los clanes, sino también en la forma que tienen de buscar refugio. Durante milenios, el clan se mantuvo alejado de los ojos de los mortales, lo que desarrolló su afinidad por las alcantarillas, las catacumbas y los túneles subterráneos. Estos reinos, llamados →laberintos, existen en la mayoría de las ciudades. En la sociedad →Cainita, los Nosferatu son famosos (o infames) por estar muy bien informados y comerciar con esta información. Su conocimiento representó una buena defensa contra la persecución innecesaria en el pasado, pero en la edad de la información algunos de los →antiguos están comenzando a darse cuenta del potencial real de los Nosferatu. El clan ha pertenecido a la →Camarilla desde los albores de la secta, a pesar de que los →Toreador continúan denunciando que cada Nosferatu es un monstruo abominable. Sus objetivos son desconocidos, pero algunos rumores afirman que se están preparando para el incremento de ataques a manos de los →Nictuku. En la actualidad representan uno de los principales pilares de poder que la Camarilla posee en Norteamérica. →2. El fundador →Antediluviano del clan era un apuesto cazador. Sin embargo, tras su →Abrazo (a manos

de →Zillah), una pequeña cicatriz apareció en su cuerpo. Enfadado por lo que Nosferatu veía como una mutilación terrible, se convirtió en uno de los principales agitadores durante la destrucción de los miembros de la Segunda Generación. Por este motivo, →Caín le maldijo con la fealdad como castigo por su vanidad. Según ciertas leyendas, Nosferatu creyó que podía librarse de la maldición exterminando a toda su progenie de la faz de la tierra. Para conseguir este fin, engendró a los Nictuku. También se le conoce por el nombre de →Absiniliard.

- **Nostinus, Gracis:** →Ventrué de octava generación. El representante del →Clan de los Reyes en la primogenitura de Milwaukee todavía llora la destrucción del Imperio Romano a manos de los bárbaros del norte. Aunque debió ser muy joven en esa época, todavía planea su venganza. Nadie se sentirá intimidado por él en un combate, y a veces me pregunto si ha perdido el juicio. De todos modos, es un político excelente y un maestro estratega. Aspira a convertirse en →príncipe de la ciudad en poco tiempo, un hecho como mínimo improbable.



- **Novena Ola:** →Culto de la Gehena fundado en 1890 que adoptó el nombre a partir de un poema de Tennyson. Su cita es "No dejaremos que las brujas sobrevivan". Los miembros de este culto creen que la →Gehena llegará cuando la magia del mundo haya alcanzado un nivel crítico llamado "el Diluvio" o "el Segundo Diluvio". Este nivel de magia permitirá que los →Antediluvianos se levanten de su sueño. Según los miembros más antiguos del culto, la →Mascarada no solo oculta la existencia de los →Vástagos de los mortales, sino que evita que los →Vástagos se incorporen a su sentido de la realidad.

La Novena Ola ha diseñado un plan para evitar la llegada de la Gehena. En primer lugar, la Mascarada debe mantenerse sin importar el coste y con cualquier método necesario. Por este motivo, la Novena Ola odia al →Sabbat, ya que cree que esta secta llevará a todos los Vástagos a su destrucción. Este es el motivo por el que no aceptan como miembros a →Cainitas del Sabbat o de la →Mano Negra.

En segundo lugar, el culto debe erradicar a todos los magos de la tierra para evitar que hagan que el resto de los mortales vea nuestra realidad. En último lugar, el culto ataca a los extraños seres conocidos como →hadas (aunque suelen llamarlas "sidhe"). Los seguidores no muestran dudas respecto a su filosofía y apuntan a ciertos extractos de →*El Libro de Nod* y a sus propias teorías con respecto a la naturaleza del →letargo y a los poderes místicos de los Vástagos para ofrecer pruebas de sus creencias. Muchos miembros del culto creen que las hadas ya han establecido avanzadillas en la Tierra, por lo que se encargan de recoger información sobre las hadas, desde testimonios ocasionales hasta antiguos relatos, mitos o leyendas. El culto posee una gran biblioteca en Edimburgo que contiene numerosas obras místicas, recipientes con sangre de magos, hombres lobo y hadas para experimentar y un mapa completo de las líneas de poder. A pesar de que la psique de sus seguidores parece irracional y difusa, sus peligrosas actividades pueden causar muchos problemas a aquellos Vástagos que mantengan relaciones casuales con magos o hadas.

• **Nuckalavee:** →Probablemente Nosferatu. La Despellejada, como también es conocida, parece ser algo más que una simple criatura legendaria presente en los mitos de los aborígenes australianos. Podría ser uno de los temidos →Nictuku. Un detalle especialmente escabroso es su adicción por los cerebros, alimento que constituye la parte principal de su dieta.

• **Nueva Orleáns:** Con respecto al ambiente, Nueva Orleáns muestra algunas similitudes sorprendentes con ciertas novelas populares. De noche, los →Vástagos son los dueños indiscutibles del dominio, participando en la →Yihad con la misma crueldad que en cualquier otro lugar. Pero a pesar de todas las limitaciones económicas y políticas que la ciudad soporta, existe un elevado número de Vástagos que la consideran su hogar. La historia de Nueva Orleáns se remonta a una fecha anterior a la de su fundación por Jean Baptiste le Moyne a orillas del Misisipi en 1718. De hecho nos debemos remontar hasta la Tercera Guerra Púnica, cuando un tribuno romano llamado →Gaius Marcellus fue mortalmente herido a la edad de 23 años. Un →Ventrué le →Abrazó y Gaius se dio cuenta de que había cosas más importantes en juego que las preocupaciones de los mortales. Durante varias décadas, el →neonato permaneció al lado de su →sire y cumplió con las tareas que le fueron asignadas, pero la insignificancia del papel de su sire en la Yihad le hicieron abandonar →Roma.

Durante los siglos que Gaius pasó en terreno francés, nunca olvidó la ciudad que ayudó a erradicar. Hacía tiempo que había olvidado las leyendas que contó a →Doran, su primer →chiquillo, acerca de la gloria de →Cartago. A principios del s. XVIII, Dorán abandonó Europa en busca del Nuevo Mundo, asentándose en Luisiana como único Vástago de la zona. Al no estar preparado para la llegada de otro Vástago a su territorio existían grandes posibilidades de pasarlo por alto, pero Simón de →Cosa, el recién llegado, no se mantuvo oculto demasiado tiempo. Se enfrentaron en múltiples ocasiones y durante los primeros años del conflicto, Dorán convirtió en su →ghoul a Jean Baptiste le Moyne (Sieur de Benville), el gobernador de la zona. Desde ese momento Simón concentró todos sus esfuerzos en derrocarlo. Tras conseguirlo, no volvieron a tener noticias del español hasta 1718, cuando de Benville fundó la ciudad de Nueva Orleáns. Simón continuó peleando contra Dorán durante los siguientes 40 años. No mostró simpatía alguna por las visiones de Dorán y continuó luchando por expulsar a su enemigo. En 1743, estuvo a punto de conseguir su objetivo cuando Dorán perdió su influencia sobre Benville. De Cosa estaba convencido de que su enemigo se encontraría en una grave desventaja sin la presencia de su ghoull y lanzó un golpe con la ayuda de un reducido grupo de seguidores, golpe que fue en vano. Otro de sus intentos llevado a cabo en 1755 casi tuvo éxito, ya que Inglaterra reclamó Acadia (hoy conocidas por New Scotia y New Brunswick) para la Corona. Sin embargo, al mismo tiempo, los llamados *cajun* se asentaron en Nueva Orleáns y en los territorios circundantes, y Dorán acordó una tregua con los →hombres lobo. A pesar de todos estos fructíferos planes, había una cosa que Dorán no tenía bajo su poder, la política internacional. Cuando los →Brujah españoles se enteraron de las maniobras de De Cosa, utilizaron su influencia en el Nuevo Mundo para apoyarlo. De Cosa aprovechó la oportunidad y se alzó contra Dorán, expulsándolo de la ciudad. Pero los colonos franceses no deseaban estar bajo un gobierno español. Cuando estalló la rebelión, el Conde Alexander O'Reilly viajó desde España, destruyó a varios servidores de Dorán y puso fin a la insurrección. Pero a pesar de ello, De Cosa no pudo destruir al representante del Clan de los Reyes. Este último regresó y se convirtió en →príncipe de la ciudad hasta 1955, año en que fue destruido y substituido por Marcel →Guilbeau. En 1960 estallaron una serie de revueltas en la ciudad cuando los blancos intentaron hacer cumplir las leyes de segregación (el príncipe echó la culpa a los →magos locales, aunque los Vástagos más jóvenes de Nueva Orleáns siguen considerándolo como responsable). Según el príncipe, el infame "Incendio de Nueva Orleáns" también fue ocasionado por los magos. La ciudad cobija a 500.000 habitantes, aunque más de 1,2 millones de ellos se asientan en los suburbios.

• **Nueva York:** Principal ciudad de los Estados Unidos, situada en la desembocadura del río Hudson; está dividida en 5 distritos: Manhattan, Brooklyn, Bronx, Queens y Long Island; posee una superficie de 770 kilómetros cuadrados y más de 10 millones de habitantes. La población está formada por mortales de cualquier nacionalidad y etnia, la mayoría de los cuales viven en zonas marginales de la ciudad, como Chinatown, Harlem (afroamericanos) y Bronx (judíos). La ciudad de Nueva York alberga la sede de las Naciones Unidas y posee varias universidades, museos famosos y teatros (incluyendo al Metropolitan). La estatua de la libertad, uno de los monumentos más imponentes de la ciudad, está situada en una isla a la entrada del puerto. Nueva York se ha convertido en uno de los principales centros industriales de Estados Unidos y en un centro internacional de tráfico aéreo y marítimo.

La ciudad fue fundada en la parte meridional de la península de Manhattan en 1609 por Henry Hudson, un comerciante de pieles. Al principio, el asentamiento recibió el nombre de Nueva Amsterdam. En 1626, el holandés Peter Minnewit compró la península a los nativos por 24\$. En 1664 la colonia fue ocupada por el ejército inglés.

A pesar de toda la propaganda que el →Sabbat ha utilizado en la ciudad, Nueva York nunca ha formado parte de su dominio, ya que es demasiado grande como para que los →Cainitas hayan podido erradicar todos los núcleos de resistencia. Como un tributo a su colorida población mortal, la ciudad está dividida en varias esferas vampíricas de influencia, territorios, Elíseos y zonas delimitadas. El lugar está repleto de Vástagos, aunque muchos de ellos son →Caitiff, vampiros de sangre diluida o carentes de aliados políticos.

Antes del exitoso ataque que la →Camarilla realizó para retomar Nueva York, el Sabbat controlaba la mayor parte de la ciudad y casi toda la población mortal residía en su esfera de influencia. Los distritos del Bronx, Queens y Long Island formaban parte de su dominio. El antiguo →Arzobispo de Nueva York, un →Lasombra de séptima generación llamado Francisco →Polonia, controlaba la ciudad con mano de hierro y nunca permitió que se pusieran trabas a sus planes de conquistar el resto de la ciudad para la →Espada de Caín. Por desgracia, sus estrategias eran fácilmente contrarrestadas por los Vástagos de la Camarilla, ya que su principal obsesión consistía en bloquear la ruta de suministros para matarlos de hambre (sin duda pensaba que se trataba de un asedio medieval). También tenía en mente llegar a un acuerdo con los →Lupinos de Central Park y apoyar financieramente a los →Giovanni y a los →Seguidores de Set para aplacarlos hasta alcanzar el grado de confianza suficiente para arrasarlos de un golpe, un ataque que nunca llegó. Incluso a pesar de que Francisco sospechaba que los Giovanni aceptaban su dinero mientras introdu-

cían a miembros de la Camarilla en la ciudad, carecía de pruebas que confirmaran estas sospechas. Si hubiera llegado a saber el alcance de la traición, con total seguridad hubiera atacado a los nigromantes sin las pruebas necesarias.

Es obvio que la fuerza de la Camarilla en la mayor parte de Norteamérica habría desaparecido en unas pocas noches si la secta no hubiera tenido acceso a Wall Street y a Madison Avenue. Las consecuencias de perder el control de los mercados financieros y los medios de comunicación a manos del Sabbat eran demasiado importantes como para no arriesgarse. Por este motivo, la Camarilla se aferró a Manhattan con una persistencia increíble. Incluso antes de la reconquista de la ciudad, más de 100 Vástagos vivían en la zona reclamada por la Camarilla, dedicando sus esfuerzos a partes iguales a manipular las reuniones de los consejos de dirección, apoyar a los artistas y luchar en una guerra que no podían permitirse el lujo de perder. El antiguo →príncipe, un miembro del →Clan de los Reyes de séptima generación llamada Michaela que fue destruida durante la campaña Sabbat contra las posesiones de la Camarilla de la Costa Este, aunque al menos consiguió mantener su dominio el tiempo necesario para conseguir el permiso del →justicar de su clan para engendrar progenie sin restricciones de cara a defender y estabilizar las fronteras de su territorio. Sus actividades permitieron que la secta tuviera un lugar seguro desde donde lanzar el ataque cuando el consejo de guerra de la Camarilla decidió recuperar el corazón y el alma de los Estados Unidos. La primera fase del ataque consistió en una amplia campaña de reclutamiento de agentes voluntarios por parte de la Camarilla: oficiales de policía, trabajadores de las alcantarillas, inspectores de hacienda, etc. El ganado se encargó de obtener la información necesaria para los ataques decisivos que se efectuarían posteriormente.

La segunda fase puso en evidencia que la guerra hace extraños compañeros de cama. Los Seguidores de Set vendieron →vitae radioactiva a todos los miembros Sabbat de la ciudad. La intención de este movimiento era hacer que los Cainitas pudieran ser localizados con facilidad por los sirvientes de la Camarilla.

Durante la tercera fase, la Camarilla compró el apoyo de los Giovanni ofreciéndoles oportunidades de negocio a cambio de que los →Ventrué utilizaran la influencia Giovanni para transportar →arcontes y →cuadrillas de guerra a la ciudad.

Una vez concluidos los preparativos, la Camarilla conquistó Nueva York en unas pocas noches. Las pérdidas fueron aceptables y al cabo de poco tiempo los Vástagos de la ciudad se asentaron, colocando a →ghouls y otros agentes en lugares clave para incrementar el nivel de seguridad. Por desgracia, Francisco escapó de sus garras y planea vengarse de la Camarilla por arrebatárle "su" ciudad. Otra causa potencial de problemas son los persistentes rumores sobre de la

existencia de →Antediluvianos bajo la ciudad. Como Nueva York necesitaba un príncipe capaz, el consejo de guerra nombró a Calebros, un →Nosferatu dedicado y fácilmente manipulable como Príncipe de Nueva York. Pero su principado no iba a ser largo, ya que renunció a él al poco tiempo de ser nombrado. A pesar de que la ciudad sin príncipe debe afrontar muchos problemas, el World Trade Center fue derribado el 11 de septiembre cuando dos aviones secuestrados chocaron contra las torres gemelas. Las repercusiones de este suceso están más allá de nuestra comprensión.

• **Nut:** Diosa del cielo en el antiguo Egipto. Se le representa como una mujer (a menudo provista de alas) que se inclina sobre la tierra.

• **Nyayo:** Son conocidos entre los →Vástagos de Kenia como "aquellos que siguen las huellas del Anciano", en referencia a Jomo Kenyatta, ser que llevó a Kenia a la independencia. La meta que persiguen es nada más ni nada menos que la de liberar África de las guerras y disputas entre la →Camarilla y el →Sabbat. Aunque la organización está abierta a miembros de todos los clanes, la mayoría de ellos pertenecen al clan →Gangrel. Mbogo Bisara, su fundador, también es miembro del →Clan de la Bestia. Hasta la fecha, los esfuerzos de los Nyayo han sido de naturaleza política, social y económica, intercalándolos con huelgas violentas. Los intrusos que se atreven a entrar en su esfera de influencia (circunscrita al territorio keniano) son tratados con violencia y brutalidad.



• **Obeah:** Los poderes de curación de los →Salubri han salvado las vidas de muchos →Vástagos (así como las de muchos mortales). Los practicantes de esta →Disciplina son unos expertos sanadores del cuerpo, aunque con la práctica adecuada son capaces de extraer el alma de otra persona. Esta capacidad pudo ser el motivo por el que muchos Vástagos creyeron en la propaganda →Tremere acerca de los Salubri. Esta Disciplina parece estar relacionada con el tercer ojo que poseen todos los Salubri: siempre que cualquier Vástago (Salubri o no) tenga conocimiento de ella, desarrollará un tercer ojo en la frente.

• **Obertus:** 1. Familia de aparecidos del clan →Tzimisce. – 2. Orden Tzimisce cuyos miembros, junto a los monjes ghouls →Akoimetai, adoran a →Dracón, su fundador. La práctica cristiana de la adoración de los iconos puede tener sus raíces en la orden. Según fuentes bien informadas, muchos de los iconos de la actualidad no muestran el rostro de Cristo o de los santos, sino los de Dracón u otros Tzimisce. El territorio natal de la orden estaba situado en un cañón del valle de Lycos cercano a →Constantinopla. Sus miembros dedicaban el tiempo a acumular conocimiento y mantener una de las mayores bibliotecas, donde almacenaban valiosos manuscritos procedentes de la desaparecida biblioteca de Alejandría. Tras la destrucción de Constantinopla durante el siglo XV, la orden y su biblioteca desaparecieron sin dejar rastro. Puede que los manuscritos hayan sido trasladados a un refugio secreto o hayan sido destruidos, perdiéndose para siempre del alcance de los eruditos Cainitas.

• **Obispo:** Título →Sabbat. Otros títulos similares son Diácono, Gran Madre o Padre. Forma adecuada de dirigirse; su excelencia. Nivel jerárquico: inmediatamente inferior al de →arzobispo. Responsable de una ciudad. Las ciudades sin arzobispo suelen ser gobernadas por un consejo formado por de tres o cinco obispos. La debilidad de esta forma de gobierno radica en la aparición de conflictos potenciales. Por ello, el consejo de obispos responde ante el →cardenal al que se subordina. Si es necesario, el cardenal puede

restaurar el orden a la fuerza. Los obispos son responsables del gobierno, la dirección y el crecimiento espiritual de los →Cainitas de la ciudad. La mayoría de los obispos fueron sacerdotes de manada con anterioridad y han sido ascendidos a su nueva posición por sus compañeros. Pero también existen obispos que provienen de los →Ducti. A diferencia de lo que ocurre en el caso del arzobispo, el poder de un obispo se basa más en la diplomacia que en la fuerza. Las disputas internas que se producen en un consejo de obispos despojado de la guía de un arzobispo trae a la memoria de algunos →Vástagos las intrigas de una →primogenitura de la →Camarilla.

• **Obtenebración:** →Disciplina de los →Lasombra. Los →Cainitas que se han convertido en maestros de este inquietante arte pueden manipular, animar e incluso atravesar la sombra de cualquier persona u objeto para cruzar grandes distancias con un solo paso.

• **Ofuscación:** Mediante este increíble poder, los →Cainitas pueden ocultarse de las miradas de los mortales. Mientras no decidan mostrarse por voluntad propia pueden mantenerse ocultos durante tiempo indefinido. Debido a que el uso de esta Disciplina actúa influyendo la mente de las personas, los →Vástagos no puede utilizarla para ocultarse de dispositivos mecánicos. A pesar de la existencia de varios clanes con un buen dominio de esta Disciplina, los →Nosferatu son los maestros por excelencia.

• **Ojo de la Serpiente:** Una de las sociedades secretas →Tremere más oscuras, su existencia parece ser fruto de los rumores, pero se cree que ha desarrollado una serie de rituales relacionados con las serpientes y sus habilidades.

• **Operación Arco Largo:** Nombre que recibió el plan concebido por el →Nosferatu →Warwick para poner bajo su influencia al sur de Nueva Inglaterra. En Zurich convenció al →Malkavian William →Biltmore y al →Brujah →Pendragón para forjar una alianza llamada la →Trinidad y acompañarle a Nueva Inglaterra para poner el plan en marcha. Los puntos preliminares de su cooperación fueron puestos por escrito en el llamado →Tratado de Zurich.

• **Orden:** Expresión usada para designar la esfera de influencia de un →Pontífice →Tremere.

• **Orden de Hermes:** La Orden de Hermes tiene su origen en las tradiciones del antiguo Egipto y de oriente próximo. Estos orgullosos magos guardan sus secretos celosamente. Se cree que algunos miembros de la orden originaron el clan →Tremere durante el siglo XII.

• **Orden de las Cenizas Amargas:** Estos poderosos →Vástagos sólo han hecho su aparición en las leyendas. Cuando varios cruzados mortales se dirigían hacia Tierra Santa, fueron emboscados a mitad de viaje por un poderoso Vástago que →Abrazó hasta el último hombre y les hizo beber de un grial con poderes

*¿Cómo lo perdieron? Aunque no pongo en duda la existencia de la Orden de las Cenizas Amargas (al menos en el pasado), me parece un poco presuntuoso afirmar de que poseían el grial de Cristo.*

semejantes a los del santo grial del cristianismo. El nombre de la orden proviene de una serie de leyendas que indican que Cain fue sentenciado a "comer sólo cenizas amargas". Aparentemente fue el grial el que otorgó a sus miembros los extraños poderes que mostraron en el combate contra sus enemigos, ya que en la actualidad carecen de ellos. Se desconoce el motivo de su derrota, aunque existen ciertas especulaciones que indican que están enterrados en algún lugar de oriente próximo y que uno de ellos todavía monta guardia frente a sus tumbas. Según otros rumores, alguien les robó el grial, probablemente el mismo vampiro que abrazó al grupo de cruzados. Nadie sabe con certeza si se trata de invenciones o la orden existió en realidad.

• **Orden de los Naturistas:** Sociedad secreta →Tremere. Sus miembros, de acuerdo con antiguos principios druídicos, afirman que los →Vástagos forman parte del gran entramado de la naturaleza y deben reconocer su papel en él. El líder de la orden es →senor de varias →capillas irlandesas. Se cree que los miembros de esta orden conocen la magia de los druidas y son capaces de hablar con los animales, de invocar grandes enjambres de langostas y de controlar el tiempo meteorológico.

• **Orden de los Quaesitori:** Sociedad secreta →Tremere. Sus miembros fueron expulsados por el →Consejo de los Siete, debiendo pasar el resto de su existencia como descastados. Sin embargo, no está claro si esta orden existe o se trata de un rumor. Probablemente, esta orden tenga su origen en los Quaesitori y en la →Orden de Hermes. Los iniciados deben seguir un determinado código del honor que les une a la orden, jurando servir a las tradiciones de los Quaesitori, así como a respetar el código hermético de conducta, que consideran superior al de los Tremere. Circulan toda clase de rumores con respecto a esta orden, algunos de ellos afirman que ayuda a los magos a derrocar al clan Tremere o que es una marioneta en manos del →Inconnu.

• **Orden de Mercurio:** Alianza de magos herméticos de la antigua →Roma. Tras largas luchas por el dominio de la ciudad y del imperio, primero contra los →Ventrué liderados por →Camilla y más adelante contra el Senado Eterno, sus miembros pasaron a formar parte de la alianza contra →Cartago durante la última guerra Púnica. Estos seguidores de los ideales del dios Mercurio estaban más interesados en la expansión de su influencia a través de la economía y el comercio que en la guerra. Tras la caída de Cartago, los →Vástagos

de Roma sólo tuvieron que enfrentarse a insurrecciones esporádicas de algunos de sus miembros. Al final, la orden desapareció.

• **Orden de St. Blaise:** Facción minoritaria del →Sabbat. St. Blaise fue una santa del siglo XIV conocida por sus aptitudes curativas de las enfermedades respiratorias. Muchos miembros del Sabbat se fijaron en la forma en que los mortales eran bendecidos en el día de St. Blaise (3 de febrero), en el que las gargantas de los devotos eran rozadas por un par de velas en forma de cruz, como si bendijeran su futuro alimento. De forma sorprendente, esta facción ha permanecido activa hasta la actualidad, aunque la veneración de los santos entre los mortales ha quedado reducida a la población seglar. La mayoría de los defensores de este grupo se dedican a expandir el poder del Sabbat en el interior de la Iglesia católica.

• **Orden del Wyrm:** Sociedad secreta →Tremere. Sus miembros defienden creencias apocalípticas entremezclando extractos de →El Libro de Nod con los de otro manuscrito que afirman poseer. Aunque la orden es leal al clan Tremere, sus miembros creen que el fundador del clan ha sido reemplazado por otro ser, no un →Vástago, sino algo más poderoso.

• **Orden Imperial de Maestros Guardianes del Edén:** Ala radical de la →Orden Real de Guardianes del Edén fundada en el siglo XIX.

• **Orseau, Geneviève:** Miembro del →Clan de la Rosa. Es uno de los chiquillos más prestigiosos del clan, ya que mantiene una de las mayores escuelas de arte →Toreador que han existido. Aunque suele ser denostada en algunos círculos, ha demostrado su talento artístico en múltiples ocasiones. En la actualidad se ha convertido en uno de los críticos de arte más famosos del mundo. Pero lo que le convierte en algo excepcional es que afirma ser una de las pocas →hadas que han sobrevivido al →Abrazo. Según ciertas fuentes, en ocasiones ha utilizado extraños poderes que podían dar cierta credibilidad a esta afirmación.

• **Osiris:** 1. Dios de los muertos del antiguo Egipto. 2. Osiris, hermano de →Set, también fue →Abrazado, aunque se desconoce si se trató de un miembro de la Segunda o la Tercera Generación. Se opuso al padre de todas las Serpientes, entablado una larga y sangrienta batalla. Al final, Set pudo alzarse con la victoria y destruir a su hermano. Sólo la →progenie de Osiris, una oscura y extinta →línea de sangre conocida como los →Hijos de Osiris sabía los detalles del desenlace.

*Enfermedades respiratorias, yo veo. Si yo estuviera en su lugar les recomendaría una buena búsqueda para las geladas noches invernales.*

*A veces me pregunto por qué me molesto en imprimir todo esto.*

*¿Tremere renegados? ¿Y los talentos? Bien, veo que en todos sitios ocurren cosas...*



• **Pacto de la Compra:** Tras el desequilibrio de poder a favor de la →Camarilla estadounidense acontecido en los siglos XVIII y XIX, el →Sabbat se negó a admitir su derrota y se dedicó a limar sus disensiones internas antes de volverse a centrar en sus objetivos originales: la Camarilla y los Antiguos.

En 1803, el año en que Thomas Jefferson, el presidente americano, compró todos los territorios continentales al oeste del Misisipi de manos de los franceses, el Sabbat firmó el tratado conocido como Pacto de la Compra el 9 de septiembre. Este pacto prohibía los enfrentamientos entre los miembros de la →secta para fomentar la unidad, constituyendo una decisión inusual en la historia del Sabbat. En él se declaraba que el Sabbat era una entidad libre en el que sus miembros debían realizar ciertos sacrificios por su libertad. Aquellos miembros que violaran este pacto se convertirían en víctimas de una →caza de sangre. Entre los firmantes se encontraban →Gorchist, el antiguo regente, el Cardenal Radu →Bistri, el Priscus Livia Boleslava →Czerny, el Arzobispo Enrique Alberto Márquez y el Obispo Frédéric Montaigne.

Por desgracia para el Sabbat, el Pacto de la Compra llegó demasiado tarde. Pero sus miembros eran supervivientes y a pesar de los problemas causados por la Camarilla, la secta pudo capear el temporal. Sin embargo, el mantenimiento de la unidad fue imposible, ya que los →Lasombra y los →Tzimisce se inculparon mutuamente por la pérdida de los Estados Unidos. En esta ocasión, el Sabbat del Nuevo Mundo casi consiguió destruirse por completo, pero la historia mortal salvó a los →Cainitas, ya que su conflicto tuvo el punto álgido al mismo tiempo que la guerra de secesión. La Camarilla también se apropió de numerosas ciudades canadienses, ya que el Sabbat estaba demasiado debilitado por sus luchas internas. El →Código de Milán, declaración destinada a poner fin a estos problemas, constituyó una revisión mejorada del Pacto de la Compra.

• **Padre Iago:** →Malkavian de sexta generación; \*Siena 1038, #Florenca 1077. Pasó su existencia mortal como confesor personal de Mathilda, la condesa italiana

→chiquilla de Antoine →LeFanu. Tras su →Abrazo, su locura fue empeorando poco a poco hasta que adoptó el nombre de Lazarus. En la actualidad, viaja por toda América promulgando sermones heréticos. En ocasiones, adopta el sencillo nombre de "James".

• **Paladín:** Título que el →Sabbat otorga a un →Cainita que sirve a la →secta como guardaespaldas y asesino. Se le prohíbe ser miembro de la →Mano Negra. Los paladines suelen ser conocidos como Templarios.

• **Pálidos:** →Abominación.

• **Palla Grande:** Gran celebración →Sabbat que se celebra la víspera de Todos los Santos (31 de octubre) y en la que todos los miembros de la secta son invitados a la ciudad más cercana para participar en la fiesta. A menudo, la Palla Grande adquiere la forma de un gran baile de máscaras en el que suelen contemplarse extraordinarios disfraces creados a partir del talento moldeador de carne de la →Viciisitud. Algunos mortales suelen acudir a esta fiesta como invitados (o como plato principal).

• **Pander: 1.** →Caitiff perteneciente al →Sabbat en honor de Joseph →Pander (2), su fundador. →2. Pander, Joseph: Nombre de un →Vástago sin clan perteneciente al →Sabbat. En la Guerra Civil Sabbat de 1950, Joseph proclamó su pertenencia a un clan soberano formado por sus seguidores al que dio su apellido. Tras largas y airadas discusiones, su causa fue aceptada como válida y los líderes de la secta reconocieron el nuevo clan.

• **Papillon:** Expresión acuñada por los →Vástagos jóvenes en referencia a aquellos vampiros que se entremezclan con la sociedad mortal para conseguir su sangre.

• **París:** París, la ciudad del amor y mi dominio natal, es tan importante para los franceses como cualquier otra capital mundial lo es para su país respectivo. El poeta François →Villon del →Clan de la Rosa es el →Príncipe de París. Pero existen numerosos →Vástagos que se han cansado de los siglos de supremacía →Toreador y como resultado de ello, París alberga a varios →anarquistas influyentes que desean poner fin al estricto principado de François Villon.

• **Parovich:** →Nosferatu. Me resulta un misterio cómo un hombre que creció en →Nueva York junto a un →príncipe destruido por el →Sabbat pudo convertirse en →primogénito de →Milwaukee. Pero la →Camarilla debe aprender por sí misma en quién confiar.

• **Partida de Guerra:** Ritual →Sabbat en el que las →manadas y los →Cainitas compiten entre ellos para dar caza a un objetivo específico. El objetivo acaba siendo destruido y los ganadores beben su →vite.

• **Pascek, Jaroslav:** →Brujah de séptima generación; \*1345, #1371. →Chiquillo de Jan Berger. →Justicar del →Clan de los Eruditos desde 1998. Jaroslav nació como hijo de un eslavo y de una mujer gitana que pasaba por el pueblo. Tras ser abandonado por su madre en la



frontera alemana, fue recogido y criado por monjes, uniéndose a la orden al llegar a la adolescencia. A los 18 años, Jaroslav sufrió una crisis de fe y como remedio, se convirtió en el instrumento elegido por Dios para purificar. Consiguió atraer un pequeño número de seguidores para predicar su propia versión de la Reforma 150 años antes de Lutero e inició una cruzada contra los clérigos faltos de fe. Si no hubiera sido →Abrazado por los no muertos, podría haber dado lugar a la reforma con varios años de antelación.

Durante una reunión nocturna con sus seguidores en la que acabó incendiando la catedral, Jaroslav permaneció junto al edificio en llamas, alimentando su fuego religioso para que sus seguidores pudieran librar toda la región de sus pecados. Una semana más tarde, dos personajes sombríos le ofrecieron la posibilidad de continuar con su cruzada desde otro punto de vista.

El Abrazo transmutó su concepción de Dios. Su nuevo "rebaño", una →cuadrilla de Brujah, le hizo ver que el mundo de los →Vástagos estaba tan corrupto como la iglesia católica. Le impulsaron a destruir a ciertos Vástagos que según ellos eran los enviados de Satán en la tierra. Pero los adversarios de la cuadrilla eran numerosos, por lo que su primer siglo de existencia estuvo teñido de sangre y entrañas. Aquellas noches escarlatas vieron su fin con el nacimiento de la →Camarilla. En ese momento, Jaroslav se sumió en letargo para volverse a levantar alrededor del 1650. Continuó con su cruzada, y en 1834 fue recompensado con el cargo de →arconte. Se espera que su elección como justicar Brujah de nuevos impulsos al clan bajo la dirección de un campeón experimentado. No hace mucho tiempo recibió información de sus agentes de →Montreal que le impulsó a crear un centro de inteligencia de la Camarilla en Ottawa.

• **Passaglia, Martino della:** →Giovanni; único motivo que tienen los →Vástagos del este de Pekín para sentirse a salvo. Este Giovanni puede ser un poco anticuado, pero ha residido en la capital china durante mucho tiempo, el suficiente como para crear un enclave propio alrededor del Hotel Peace. Para el resto de los Vástagos, es el único ser al que pueden acudir en un ambiente hostil. Además, sus contactos del mercado negro son lo suficientemente buenos como para obtener cualquier cosa que el corazón de un →vampiro pueda desear.

• **Patriota:** Término anticuado que reciben los seguidores de la →Senda del Acuerdo Honorable.

• **Pedder, Robert:** →Ventrue. El antiguo →Príncipe de Hong Kong tomó una sabia decisión cuando abandonó la ciudad antes de que se incorporara a China y cayera en manos de los →Kuei-jin. A pesar de que algunos →antiguos y ciertas →arpias no muestran su aprobación ante esta decisión, las acciones violentas que tuvieron lugar en la ciudad le dan la razón. Pero esta decisión no ha sido fácil para este representante de séptima generación del →Clan de los Reyes, ya que gobernó como Taipan desde 1842. Durante su principado fue conocido por la equidad de sus actos.

• **Pendragón, Roman:** Miembro de sexta generación del →Clan de los Eruditos; \*1683, †12.08.1703. Roman, hijo de un terrateniente inglés, ascendió en el ejército inglés y parecía estar predestinado a un asiento en el Parlamento. Pero durante una visita a Suiza, su naturaleza carente de escrúpulos atrajo la atención de →Selina la Oscura, quien le →Abrazó. Roman mostró una gran afinidad por su nueva existencia y sus poderes de no muerto. Con la ayuda de su →sire se convirtió en la estrella rutilante de los →Vástagos suizos, a pesar de su



ascendencia inglesa. Pero mientras que Selina la Oscura le pedía que permaneciera junto a ella, se entrevistó con →Guillaume, el →Príncipe de →Zurich, quien acabó convirtiéndose en su mentor. Guillaume le informó que su sire había vinculado a su progenie; pero que los efectos se disolverían si conseguía evitar beber su →vita en el futuro. Aprovechando un descuido de Selina, Roman fue capaz de sumirla en el →letargo y huir hacia Inglaterra, donde alcanzó fama como uno de los →Brujah más influyentes de las Islas Británicas. En 1885 se vio obligado a abandonar Inglaterra cuando el resto de Brujah se alzaron contra él por temor a sus ambiciones. Regresó a Suiza, donde conoció a William →Biltmore y a →Warwick, dando lugar a la →Operación Arco Largo.

• **Pennington, Jane:** →Crazy Jane.

• **Penobscott, Alicia:** →Ventrue; la hermosa →Príncipe de Managua es una excepcional manipuladora de mortales y posee un gran número de contactos entre la clase más opulenta del país. Su principado en la única ciudad de Nicaragua en manos de la →Camarilla cuenta con el apoyo →Tremere. El resto del país está bajo dominio de los →Giovanni y del →Sabbat, por lo que son frecuentes los encuentros sangrientos. Para preservar la →Mascarada, Alicia castiga con la →Muerte Definitiva cualquier infracción de las tradiciones.

• **Pergaminos de la iluminación:** 13 pergaminos que los fundadores legendarios del →Culto de la Iluminación utilizaron siglos atrás para escribir su sabiduría.

• **Perro: 1.** Expresión despectiva para →Lupino. **2.** Término para un portador de enfermedades infecciosas, su origen proviene de "perro de plaga".

• **Perth:** Capital de Australia Occidental. Perth y el suburbio de Fremantle constituyeron el dominio del →príncipe →Tremere Lumley hasta su destrucción a manos de los →anarquistas. Las bandas que asolan la ciudad en la actualidad esperan la venganza de los →brujos, venganza que todavía tiene que llevarse a cabo.

• **Petra:** Palabra griega que significa "piedra" o "roca". Ciudad perdida del antiguo imperio nabateo situada en Jordania (habitada desde el segundo siglo antes de Cristo hasta el apogeo del imperio romano). Sus ruinas forman una hermosa estampa. En la actualidad, todos los intentos que los →Vástagos han realizado para acercarse a la ciudad se han encontrado con tormentas de arena que los han abortado. Todos los Vástagos que han hallado una forma de introducirse en ella han desaparecido para siempre.

• **Petrenkov, Milov:** →Gangrel; este →antiguo del →Clan de la Bestia pertenece a los →fundadores de la →Camarilla. Durante los primeros años de la →secta, fue uno de sus miembros más orgullosos, siendo capaz de concentrar largas oratorias en concisas exposiciones. Pero a lo largo de los siglos, resultó evidentes que estaba cambiando. Comenzó a ver al resto como si fuera un depredador, acto que acabó convirtiéndole en uno de ellos. El viejo Gangrel perdió su batalla con la →Bestia y huyó hacia los Cárpatos, su tierra natal.

Aunque desconocemos su destino, es muy probable que haya sufrido la →Muerte Definitiva a manos de la →Inquisición o haya fenecido víctima de otros →Vástagos.

• **Petrodón:** →Nosferatu; el antiguo →Justicar del →Clan de los Ocultos fue víctima de un intento de asesinato, aunque no se ha encontrado ningún rastro ni de los asesinos ni de los que orquestaron el crimen. Se afirma que su destrucción ha cambiado la forma de hacer política de los →antiguos de la →Camarilla, en especial de los miembros del →Círculo Interno. La →Muerte Definitiva de uno de sus subordinados directos les ha hecho ver que pueden convertirse en objetivos, por lo que se han retirado de la vida pública y han comenzado a expandir rumores para confundir a sus perseguidores. Petrodón era especialmente severo con los anarquistas, una actitud que conserva →Cock Robin, su sucesor.

• **Petronius, Titus Petronius Arbitr:** Este miembro del →Clan de la Rosa; senescal de Nerón y autor de uno de las obras más importantes de la antigua sátira (el *Satiricón*) fue →Abrazado el 65 d.C., por →Michael, su patriarca. El amor hizo que siguiera a su →sire hasta →Constantinopla, convirtiéndose en el miembro más representativo de los →Toreador en el lugar. Durante las ausencias del patriarca, lideró la familia micaelita y se vio obligado a colaborar con los →Lasombra, ya que aparentemente fue el único Toreador interesado en la prosperidad de Constantinopla cuando finalizó la →Trinidad(1). Se desconoce cual fue su destino tras la caída de la ciudad, pero es muy probable que fuera destruido en los caóticos sucesos.

• **Phuri Dae:** Expresión →Ravnos para una mujer sabia o poseedora de habilidades mágicas.

• **Pieterzoon, Jan:** Miembro del →Clan de los Reyes; primer →chiquillo de →Hardestadt. Es famoso en Europa por su genio táctico, ya sea en acuerdos de paz entre →principes rivales o estableciendo la defensa de la →Camarilla contra el →Sabbat. Jan, holandés de nacimiento, es un maestro en hacer que distintas partes se pongan de acuerdo para conseguir un objetivo común. E incluso a pesar de que podría haber optado a un →dominio en el Nuevo Mundo debido a su edad, pone el éxito de la Camarilla por encima de sus propias metas.

• **Pirámide:** Expresión usada en referencia a la jerarquía interna de los →Tremere.

• **Pisanob:** Originariamente esta una alianza de sacerdotes aztecas practicaba una versión propia de →Necromancia, pero fue descubierta por los →Giovanni y admitida en el clan. Su nombre tiene orígenes mayas y significa "espíritus de los muertos que caminan sobre la tierra". Según la mitología maya, estos espíritus se encargaban de torturar a los vivos persiguiéndolos en sueños. Los Pisanob actuales son los descendientes de esos sacerdotes aztecas, una de las ramas más importantes de los Giovanni que carece

He escuchado ciertos rumores que afirman que las Phuri Dae constituyen una línea de sangre en el seno del clan Ravnos.

¡Por el amor de...! ¡Qué halago!

de ese apellido. De todas formas, han desarrollado un gran sentido del honor y deber con el clan. La riqueza y los placeres no son importantes para ellos, ya que prefieren la erudición y el desarrollo de nuevos ritos nigrománticos. El súbito cambio de actitud del →Sabbat, con gran influencia en Centro y Sudamérica, hacia los miembros de la familia ha reducido el número de miembros de esta rama.

• **Plischke, Thomas:** Identidad falsa que la →Justicar →Malkavian Maris →Streck utiliza cuando viaja de incógnito.

• **Pochli:** Fundador de la familia de los →Pisanob. Algunos vampiros afirman que su aspecto les recuerda el de los dioses emplumados de la mitología centroamericana. Casi nunca abandona su refugio situado en un antiguo templo del centro de México, ya que prefiere utilizar el gran número de →ghouls que tiene a su servicio. Durante los últimos años, ha librado una cruel batalla contra los →Cainitas del →Sabbat. Estos →Vástagos le temen, ya que afirman que es capaz de extraer el alma del cuerpo de sus víctimas y convertirlas en esclavos carentes de mente. Fue uno de los primeros no muertos en informar de la presencia de los →Heraldos de las Calaveras, noticia que preocupó al clan →Giovanni. De momento, la exterminación sistemática de su familia es su principal preocupación, aunque los líderes Giovanni parecen no alterarse por esta noticia.

• **Polonia, Francisco Domingo de:** →Sabbat; →cardenal de los territorios Sabbat de la costa este americana; →Lasombra; ≈1600 aprox. Advenedizo que supo cómo utilizar las →Cortes de Sangre Lasombra para sus fines. Responsable de la masacre de Atlanta, la cual abrió las puertas a la conquista de la ciudad por el Sabbat en 1999. No puede entender el éxito de la →Camarilla en →Nueva York. Proviene de España. En su vida mortal emigró a México, donde los Lasombra descubrieron su potencial como soldado y explorador. Más adelante, fue el único superviviente de un ataque →Lupino a Santa Fe. Consiguió información importante sobre las estrategias del enemigo que le sirvió para ascender por la pirámide Lasombra y Sabbat. Siempre ha dejado claro que ha sobrevivido gracias a sus habilidades y a la suerte, pero hay otros que lo ponen en duda y le acusan de connivencia con el enemigo. Su rasgo más importante es su sangre fría, faceta en la que rivaliza con los →Tzimisce. Es capaz de desarrollar estrategias complejas y desarrollarlas a lo largo de dilatados períodos de tiempo.

• **Pontífice:** Cargo de alto rango en la jerarquía →Tremere.

• **Potencia:** Los →Vástagos que dominan esta →Disciplina poseen una fuerza física inhumana. Esta Disciplina es común entre los →Giovanni, los →Brujah, los →Lasombra y los →Ventruue, aunque la mayoría de los clanes tiene conocimiento de ella.

• **Presencia:** Esta →Disciplina permite influir de forma sobrenatural en las emociones ajenas. Resulta interesante saber que puede ser empleada para afectar a un gran número de personas al mismo tiempo, independientemente de su raza, religión, sexo o clase social. Incluso la diferencia generacional no limita la efectividad de esta Disciplina. Además de los usos directos, también otorga a su poseedor un aura mística indescriptible. Una voluntad de hierro es la mejor (y única) defensa contra la Presencia. A pesar de su poder, la Disciplina también posee sus desventajas: sólo puede influir las emociones, y estas pueden disparar diferentes modos de actuar en distintas personas. Los →Brujah, los →Seguidores de Set, los →Toreador y los →Ventruue son los maestros más conocidos de esta Disciplina.

• **Primera Ciudad:** Nombre común de →Enoch.

• **Primogénito:** Los primogénitos son los →antiguos que actúan como representantes locales de su →clan en un →dominio, así como el título que esos antiguos ostentan. A menudo, cada clan posee un representante en la primogenitura, aunque en algunas ciudades los →príncipes niegan el acceso a determinados clanes, mientras que en otras hay varios →Vástagos del mismo clan que ostentan el mismo cargo. En teoría, el primogénito representa a su clan en el cuerpo gobernante de la ciudad, pero en la práctica, la primogenitura recuerda a la mayoría de los observadores al "Club de Viejos Vástagos", un lugar donde abunda la traición y la competición por adquirir bonos. Normalmente, los primogénitos se reúnen cuando el príncipe lo considera necesario. En las ciudades con príncipes poderosos o déspotas, los primogénitos no son más que una colección de títeres, mientras que en otros lugares, el príncipe puede afirmar su dominio sólo gracias a que el consejo de primogénitos lo desea. Es importante remarcar que el príncipe no es el primogénito de su clan. A pesar de que algunos Vástagos afirman que sería una ventaja que un clan tuviera dos votos, nadie puede cambiar este aspecto de la tradición.

• **Príncipe:** →Vástago más prominente de un dominio, título reconocido por la →Camarilla. Este poderoso personaje es normalmente un →antiguo, aunque algunos →ancilla del Nuevo Mundo han ascendido a esta posición. El título de príncipe es sólo eso, un título asignado para formalizar el papel, sin importar el sexo. El título no es hereditario. En algunas ocasiones, el príncipe posee un título apropiado para el país en que reside, ya sea barón, conde, sultán o cualquier otro término relacionado con el gobierno. Los príncipes afirman su poder en territorios del tamaño de ciudades, pero no las "gobiernan", algo que podría sugerir su título metafórico. Su papel es más el de un supervisor o un juez que el de un monarca. Se espera de ellos que pongan especial cuidado en el cumplimiento de las →Tradiciones y el mantenimiento de la →Mascarada. Sin embargo, no todos los príncipes conocen este papel informal, y a algunos de ellos ni siquiera les importa. Los Vástagos de una ciudad no

*En ocasiones tengo la impresión  
que los títulos son más  
importantes que el poder real.  
Pero con la llegada de la  
Selena desaparecerá la  
aristocracia.*

deben jurar lealtad al príncipe, pero si se pone en duda su derecho al cargo, puede utilizar la fuerza para defenderlo. Según la tradición, es el Vástago de más edad el que tiene derecho al principado, pero por otro lado, cualquier Vástago puede desafiarlo. Sólo el príncipe puede crear →progenie y posee la última palabra sobre la interpretación de las Tradiciones. La mayoría de los príncipes reciben el apoyo de sus →primogénitos, una institución de Vástagos compuesta por representantes de todos los clanes. Estos Vástagos deben apoyar al príncipe mientras mantenga la Mascara y proteja la ciudad en tiempos difíciles. Según la Quinta Tradición, el príncipe puede extender su territorio hasta la ciudad en que reside y solicitar a todos los Vástagos de su dominio que se le presenten. Además, puede distribuir los terrenos de caza de acuerdo con su deseo. Para finalizar, la Sexta Tradición le otorga el poder de convocar una →caza de sangre contra cualquiera que cause problemas.

Todo lo anterior es pura teoría, ya que en ocasiones el príncipe es un títere de uno o varios primogénitos, mientras que en otras, el príncipe gobierna sobre la ciudad y mantiene el Silencio de la Sangre. La forma de imponer las Tradiciones también varía en las distintas ciudades, así como las costumbres ancestrales establecidas por estos augustos no muertos.

• **Prior:** →Abad.

• **Priscus:** Plural: Prisci. Título →Sabbat. Los prisci actúan como consejeros del →regente y los →cardenales.

• **Progenie:** Expresión colectiva que define a todos los →chiquillos engendrados por un →sire.

• **Prometeos:** Secta medieval extinta. Creían que Cartago era una utopía donde los →Vástagos y el →ganado coexistieron de forma pacífica. A pesar de que durante la existencia de los prometeos estas nociones eran simples recuerdos, se aferraron a su sueño. Insistieron que esa clase de sociedad sería necesaria para sobrevivir al despertar de los →Antediluvianos, ya que al considerarse dioses, tratarían a los Vástagos y a los mortales como sus vasos y esclavos. Sólo una coexistencia pacífica nos podía proteger de las manipulaciones de los →Matusalenes, llamados de forma colectiva →Inconnu.

El nombre de este grupo estaba basado en el mito griego de Prometeo, quien se ganó la ira de los dioses al entregar el fuego al hombre. Resulta difícil adivinar si su defensa de la humanidad significó algún cambio, ya que todavía sabemos muy poco del Inconnu.

• **Provincia:** Zona de influencia de un →regente que rodea una →capilla →Tremere.

• **Putanesca:** Poco se sabe sobre esta rama familiar del clan →Giovanni. Se rumorea que sus miembros poseen gran habilidad para conseguir especímenes y materiales para la experimentación, aunque la mayoría son contrabandistas, proxenetes y chantajistas. Cuando los Giovanni deben llevar a cabo negocios sucios, suelen confiar en ellos.



• **Qadi:** Título usado por los →Tal'mahe'Ra para designar al miembro de la secta equivalente al →justicar.

• **Qufur am-Heru: 1.** Expresión del antiguo egipcio que puede traducirse por "el ser que me protege". Título usado por la jerarquía interna de los Seguidores de Set. Según la leyenda, Qufur am-Heru fue el primer mortal que →Set convirtió en →ghoul. Supuestamente, no era tan sólo un guerrero de gran habilidad, ya que también era su consejero más importante. Todo



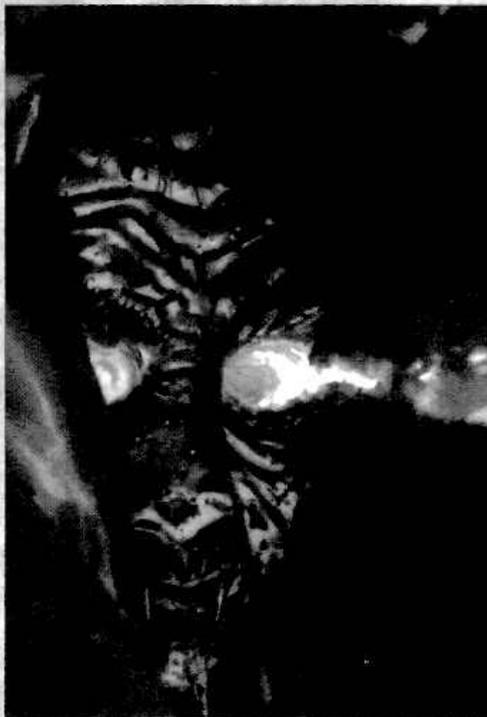
indica que Set →Abrazó a varios miembros de la progenie de su primer vasallo, ya que los anales Setitas registran a tres →Vástagos con este nombre. Según la tradición, el Qufur am-Heru Abraza un →chiquillo cada vez que la premonición le indica que ha llegado el momento propicio. Esto nos indica que este título también posee una importancia mística. El sucesor escogido suele pertenecer a la rama familiar original, por lo que existen probabilidades de que el Qufur actual sea un descendiente directo del primer ghoul (aunque no podemos verificarlo). A partir del nombramiento, el elegido abandona su nombre por el de Qufur, convirtiéndose en uno de los grandes guardianes de Set. ¿Qué miembro de un clan alineado con la →Camarilla o el →Sabbat otorgaría un alto cargo a un ghoul y decretaría que todos los futuros sucesores deben asumir el nombre del ghoul? Probablemente ninguno.

– 2. →Seguidor de Set de séptima generación; \*desconocido, ≈525 a.C. Aunque pasa la mayor parte de su existencia en letargo, es uno de los pocos Vástagos de su edad que consigue adaptarse a los cambios del mundo que le rodea. Durante los últimos siglos se alzó repetidas veces a lo largo de la época en la que la fe en el panteón egipcio comenzaba a declinar. Sabemos que enseñó personalmente a los huérfanos y a los escolares los principios de su fe durante la invasión Napoleónica para salvar el culto de Set de la extinción. En la actualidad existen ciertas evidencias (obvias para los Vástagos informados) de que continua actuando como guardián de la fe. Desconocemos si estas actividades le han sido encomendadas como una labor mística relacionada con el regreso de Set. Según los Vástagos que se han encontrado con él en persona, interpreta las visiones de Set de una forma especial. Es posible que la aceptación del título de Qufur am-Heru cree una conexión mística entre el Vástago y el fundador del clan. La mayoría de los miembros del clan lo tratan como un extraño debido a sus opiniones religiosas. Si damos crédito a las afirmaciones de sus compañeros, es él el que trata a sus compañeros Setitas como extraños.

• **Quimerismo:** Los →Ravnos son los herederos de un legado de ilusiones y esta Disciplina les permite ponerlo en práctica. Como Disciplina, el Quimerismo es una forma de conjuración en la que el →Vástago puede utilizar su fuerza interior para traer a la vida a fantasmas espectaculares. A pesar de todo, las ilusiones creadas mediante el Quimerismo se hacen pedazos cuando se enfrentan al poder revelador del →Auspex.



• **Ra:** 1. Antiguo nombre egipcio del sol, así como del dios sol. Ra solía representarse como un humano con cabeza de halcón, siendo considerado como el creador del universo y el padre del faraón. —2. Según la tradición →Setita, el dios sol fue un poderoso líder que consiguió unificar el Alto y Bajo Reino. Sus chiquillos Geb y Nut engendraron a otros chiquillos contra la voluntad de Ra: →Osiris, →Isis, →Nefitis y →Set. Set, temiendo que sus propios nietos pudieran poner en peligro su poder, ejecutó a Geb y a Nut, y cegado por el odio, se rebeló contra su abuelo, por lo que fue desterrado y Osiris substituyó a Ra en el trono tras su retiro.



• **Rabbat:** Miembro del →Clan de los Ocultos. También conocida como Cloacina, la diosa de las alcantarillas. Este famoso miembro de su clan en Praga llegó a ser →primogénita en Venecia, aunque en la actuali-

dad se ha convertido en una →descastada de la sociedad vampírica, y en cualquier sitio donde hace acto de presencia le acompañan la muerte y la enfermedad. De alguna forma fue infectada con la peste bubónica durante la Edad Media. Aparentemente no está enferma, aunque la enfermedad se ha adaptado a la circulación sobrenatural de su sangre de una forma tal que inflige la →Muerte Definitiva a todos los Camitas cercanos a ella.

• **Rafastio:** Familia de →aparecidos al servicio de los →Tal'mahe'Ra. Muchos de ellos fueron brujas o sacerdotes Wicca que carecían del poder de los →magos verdaderos aunque estaban familiarizados con la magia de sangre o →Taumatúrgia. En general, han servido a la secta como guardianes del conocimiento taumatúrgico y eruditos del ocultismo, aunque nunca han representado un papel activo en lo que respecta a las diversas actividades de la Mano. Sus raíces familiares se remontan al norte de Italia, aunque en la actualidad, la mayoría de sus miembros viven en el Nuevo Mundo. Desconocemos si los Rafastio han sobrevivido a reciente declive de la secta que los mantuvo protegidos.

• **Raffin, Gerald:** Nombre mortal de →Tío Fétido.

• **Rasputín, Grigory Yefimovich:** Clan desconocido; \*1865, †1916. Monje ruso demente. Favorito de la corte de Nicolás II desde 1905. Consiguió influencia en la familia del zar gracias a su trabajo. A pesar de la creencia popular, no fue asesinado durante la Revolución Rusa, sino que fue →Abrazado por un →Vástago desconocido. A partir de ese momento, se escondió en los subterráneos desde donde hace que la vida del pueblo ruso sea lo más dura posible. Su locura está más allá de cualquier comprensión, ya que aterroriza a los rusos para mantenerlos divididos. Disfruta con



los engaños y ha llegado a convencer a los →Nosferatu de →Berlín de que es uno de ellos. Los →Setitas rusos afirman haberlo Abrazado, pero lo más probable es que se trate de una falacia.

• **Rathmonicus:** →Brujah Verdadero legendario, autor de →*El Libro del Corazón Vacío*.

• **Rave:** El término proviene de una moda originada entre los mortales ingleses que se ha expandido por todo el globo. Por razones inexplicables, los jóvenes →Brujah han adoptado esta práctica. Normalmente, un rave comienza tras un evento de la contracultura que la mayoría de los Brujah visitan con regularidad. El anfitrión deja una pista que no lleva de forma directa al lugar de la fiesta, sino hacia otra parte. Las pistas más populares suelen estar compuestas por grafitis, letras de canción o direcciones. Durante un rave, hasta diez pistas diferentes conducen hacia una gran fiesta rodeada por música disonante a gran volumen en el que el anfitrión pone →vasos a disposición de sus invitados para asegurarse que su estancia es lo más placentera posible. Debido a que llegan a atraer a Brujah de otros dominios, los raves se han convertido en oportunidades para coordinar aquellas actividades del clan relacionadas con Brujah de distintas zonas.

• **Ravnos: 1.** Los orígenes de este →clan se remontan al "Reino Medio", zona que incluye el dominio de la India (→Mohenjo Daro). Para ser más exactos, algunos Ravnos parecen formar parte de las grandes familias gitanas. Prefieren una forma de vida nómada y suelen ser despreciados por la sociedad de los →Vástagos (de forma similar a como los romani son tratados en la sociedad moderna). Debido a su baja reputación en asuntos de traición, robo, engaño y a la expansión de la discordia, suelen ser despreciados en cualquier lugar. Los miembros de este clan responden a este sentimiento mostrando su desprecio tanto al →Sabbat como a la →Camarilla. Son famosos por su capacidad de crear ilusiones que usan para engañar o dañar físicamente a sus víctimas. Sin embargo, cuando escribíamos estas líneas, el clan sufrió un terrible destino: todos los miembros del clan, sin aviso o motivo aparente, sucumbieron a sus →Bestias, dejándose llevar por un →frenesí sin límites. En menos de una semana, estos sucesos llegaron a su fin, pero temo que la historia del clan haya acabado en este punto, ya que sólo unos pocos Ravnos sobrevivieron a la →Semana de las Pesadillas (muchos se destruyeron entre ellos y otros fueron abatidos antes de poner en peligro la →Mascarada). En la actualidad sólo existe un puñado de ellos en todo el mundo, aunque se afirma que el Sabbat cobija a un número importante de Ravnos *antitribu*. - 2. A pesar de las leyendas que afirman que fue el →chiquillo favorito de →Caín, es más probable que Ravnos perteneciera al grupo de →Antediluvianos que fundaron los trece →clanes y por lo tanto fuera un miembro de la Tercera Generación. Mi alusión en pasado a este Vástago es intencional, ya que se levantó en 1999 y acto seguido

fue destruido. Por supuesto, su levantamiento coincide con los sucesos que hicieron temblar a su clan desde sus cimientos, y su destrucción confirma las afirmaciones anteriores: ¡El clan Ravnos ya no existe! Las consecuencias de este hecho todavía son motivo de debate entre los eruditos →Cainitas. ¡La Camarilla deberá reaccionar con rapidez ahora que conoce la naturaleza de la amenaza de los Antediluvianos (algo que el →Círculo Interior siempre rechazó), una amenaza real y que llama a las puertas de hierro de su ignorancia!

• **Rawis:** Estos →Cainitas fueron conocidos como "Guardianes del Conocimiento". La tarea de este grupo perteneciente a los difuntos →Tal mahe'ra era proteger y estudiar las →Guarded Rubrics.

• **Re:** →Ra.

• **Real Orden de los Maestros Guardianes del Edén:** Culto de la →Gehena fundado en 1645. Este culto busca los refugios de los →Antediluvianos para destruirlos y así evitar la Gehena.

Durante el siglo XIX, algunos de sus miembros más radicales se cansaron de los métodos de los eruditos, fundando la →Orden Imperial de los Maestros Guardianes del Edén para trabajar de forma más radical. La aparición de los →Vástagos de sangre diluida a finales del siglo XX no sorprendió demasiado a la Real Orden. En la actualidad, la facción más conservadora de la orden se encuentra dividida por la indecisión, aunque está considerando el exterminio completo de estos vampiros, ya que sin ellos el →Tiempo de la Sangre Diluida carece de sentido, y sin él, los →Antediluvianos permanecerán en →letargo durante más tiempo. De todas formas, los sectarios hacen todo lo posible por evitar que sus enemigos tengan conocimiento de estos planes.

Por otro lado, la facción radical está demasiado sorprendida por las distintas posibilidades como para preocuparse y ha decidido enviar a varios equipos de investigación a los refugios más probables de los Antediluvianos.

• **Rebekah:** →Ventrué. Desconozco como un famoso diabolista que bebió la sangre de →Elihu, su propio →sire, pudo unirse al →Inconnu, aunque su creciente influencia en la política de la inestable →Chicago acabará poniendo fin a su pertenencia a la secta de una u otra forma. Durante dos siglos ocupó el cargo de →monitor de la ciudad, pero la →Muerte Definitiva de →Lodin apagó la llama de vitalidad que ardía en su interior, por lo que acabó relacionándose con los →anarquistas de forma regular. Puede que nunca lleguemos a conocer la reacción de su secta a estos excesos. Si llegara a desaparecer en el futuro, el incidente hablaría por sí mismo.

• **Rebuscar:** Término que hace alusión al acto de alimentarse de los vagabundos. Los Vástagos que suelen alimentarse de esta forma reciben el nombre de "rebuscadores".

*¿Antediluvianos? Forto-  
ría. Todo esto puede haber  
sido consecuencia de los actos de  
un puñado de antiguos  
Ravnos para eliminar a los  
miembros débiles del clan.  
Hasta que no tengo una  
evidencia real que confirme la  
existencia de los  
Antediluvianos, no creeré en  
ellos.*

Me queda Aisling, por tu bien y el de tu estimado clan, espero que la similitud acabe aquí. En caso contrario tendrías que estar preparados para la ira del Círculo Interior, ¿verdad?

• **Recipiente:** Fuente potencial de sangre, normalmente se aplica a un miembro del →ganado.

• **Recluta:** Expresión →Sabbat que sirve para designar a los nuevos miembros de la →secta que se han unido a ella en contra de su voluntad.

• **Refugio:** Expresión común utilizada para referirse al lugar al que un →Cainita se retira para protegerse de los rayos del sol y de sus enemigos. Si seguimos al pie de la letra la Segunda →Tradición, el →Vástago es soberano de su refugio y puede atacar a cualquier otro vástago en él.

• **Refugio Comunal:** Expresión →Sabbat para designar el →refugio de la →manada.

• **Regente: 1.** Rango de la jerarquía Tremere. Normalmente es el jefe de una →capilla. - **2.** Líder del →Sabbat, en la limitada extensión en que esta →secta puede aceptar que un →Cainita ostente este título.

• **Reina Oscura:** →Lilith, Madre Oscura.

• **Reinante:** →Vástago que ha vinculado a otro obligándole a beber su →vite tres veces.

• **Reinegger, Ilse:** →Ventrué de quinta generación; desconocemos las fechas importantes de su existencia. →Abrazó a Gustav →Breidestein en 1220. En 1224 llegó a →Berlín procedente de Belitz en compañía de su →chiquillo para asentarse en ella. En su papel como líder de los →Vástagos de la zona, demostró ser más ingeniosa que Erik →Eigermann, su predecesor, hasta que Gustav cometió →Amaranto sobre ella en 1312.

• **Reino:** Esfera de influencia de un →señor →Tremere. Los reinos pueden ceñirse a fronteras geográficas, como pequeñas zonas de un país o un continente. Otros

reinos pueden estar compuestos por otra clase de zonas, como industria, comercio, política o agencias gubernamentales. En estos casos no existe una frontera definida para ellos.

• **Retief, Rund:** →Ventrué; desconocemos las fechas más importantes de su vida; #1900 aprox. Rund fue →Abrazado durante la Guerra de los Bóers y al principio sirvió a los líderes Ventrué del Transvaal. Posteriormente se convirtió en uno de los principales instigadores del movimiento anti-apartheid sudafricano. Su éxito costó las vidas de muchos Ventrué, por lo que muchos miembros del →clan aseguran que sus días están contados.

• **Revuelta Anarquista:** Una de las mayores rebeliones de →Vástagos jóvenes contra sus →sires y →antiguos. Dio lugar a la aparición del →Sabbat.

• **Rikard, Vencel:** →Ventrué de séptima generación; \*990; #1013. Caballero cristiano arquetípico. Vencel llegó a Budapest cuando el rey Geza propuso que un contingente de caballeros bávaros se convirtiera en su guardia de elite. Allí recibió el →Abrazo a manos de →Bulscu y se convirtió en →Príncipe de Budapest poco tiempo más tarde. Al principio de su existencia, Vencel juró proteger a su →sire con cualquier método necesario. Obligado por una petición de apoyo →Tremere, tuvo que desafiar a los →voivodas →Tzimisce que deseaban arrastrarlo hasta su guerra de →Transilvania. Cuando Bulscu se sumió en →letargo, Vencel se encargó de vigilarlo. Tras el despertar de su sire en el siglo XVI, permaneció a su lado, viviendo en la ciudad desde entonces.

• **Río de Janeiro:** La antigua capital de Brasil es el centro económico y cultural más importante del país. Río, al igual que cualquier otra ciudad del mundo, posee dos caras. Por un lado podemos encontrar un lujo decadente, mientras que por otro las bandas de la muerte pululan por los barrios pobres. Para los →Cainitas, esta ciudad les ofrece un carnaval eterno, ya que Río de Janeiro es una ciudad libre donde ambas →sectas se mantienen alejadas de la política y todos los Vástagos son bienvenidos. Sin embargo, Río puede ser una de las ciudades más letales para los Vástagos descuidados; aquí no serán destruidos por motivos políticos, sino por la mera sensación de apagar la vida de un Vástago. Los motivos para crear una ciudad libre de las maquinaciones de la →Yihad pueden encontrarse en los dos clanes predominantes de la ciudad: los →Toreador y los →Lasombra. Tras luchar durante siglos, decidieron considerar la ciudad como "dominio común", un dominio donde el oro y las piedras preciosas comenzaron a fluir. Por este motivo declararon un carnaval eterno en la ciudad a principios del siglo XIX. Los Vástagos de cualquier secta son bienvenidos siempre que sean capaces de olvidar la política durante su estancia en la ciudad. La urbe se ha convertido en una especie de lugar de vacaciones para los no muertos, ya que el gran número de turistas y los barrios marginales (para aquellos



## LÍNEA TEMPORAL DE LA REVUELTA ANARQUISTA

- Siglo XIII: Fundación del Movimiento Anarquista, según fuentes →Brujah.
- Siglos XIII-XIV: Guerras de la Inquisición. Los →anarquistas destruyen a sus →antiguos, los →Assamitas aparecen y las rebeliones de neonatos estallan por toda Europa.
- 1205: Los anarquistas firman la paz con los Assamitas y entre ambos destruyen al →Antediluviano →Lasombra.
- 1240: Comienza la revolución anarquista.
- 1381: Revuelta de campesinos en Inglaterra. →Tyler es →Abrazada por Robin →Leeland.
- 1394: →Meerlinda, la consejera →Tremere y el →Ventruue →Hardestadt proponen una coalición de →Vástagos. La sugerencia es recibida con apatía.
- 1395: Hardestadt es destruido cuando Tyler ataca su castillo.
- 1420: Clímax de la Revuelta Anarquista
- 1435: Primera mención de la división de los Vástagos con relación a la "Camarilla".
- 1444: Augustus →Giovanni diaboliza a →Cappadocius.
- 1450: Una epidemia de peste en Europa incrementa las desconfianzas entre los →Vástagos, ya que los →Tremere han aparecido recientemente. La mayoría de los Vástagos de Londres de novena y décima generación desaparecen tras beber de →ganado enfermo. →Mithras lo utiliza como excusa para capturar al líder de la →capilla Tremere y destruirlo. Desaparece un gran número de servidores mortales de los Tremere. Se inicia el Renacimiento. El →Toreador Rafael →de Corazón realiza su famoso discurso que da origen a la fundación de la →Camarilla y a la →Mascarada. →Etrius desplaza a los Tremere de su capilla en →Ceoris, →Transilvania hacia →Viena.
- 1456: Fundación de los →Servidores de Irad.
- 1460: Inicio de la Guerra de las Rosas en Inglaterra.
- 1462: Constantinopla cae en manos de los turcos.
- 1492: Colón descubre América.
- 1493: Final de la Revuelta Anarquista. →Convención de Thorns.

depredadores que no pueden permitirse los remilgos o no les importa demasiado) ofrecen suficiente comida. Gracias a la impresionante mezcla de clanes de la ciudad, en ella se puede encontrar cualquier cosa que desee un corazón Cainita. Pero recuerda, Río de Janeiro es tan peligrosa como bella.

• **Ritos de Creación:** Ritual especial que convierte a un →Cainita del →Sabbat en un verdadero miembro de la secta. Los Ritos de Creación se diferencian del →Abrazo en el sentido que cualquiera puede ser Abrazado, aunque estos reclutas no son Sabbat hasta que hayan superado los Ritos de Creación (no siendo considerado como Cainita hasta entonces).

• **Rodina:** →Ravnos de cuarta generación; desconocemos las fechas más importantes de su vida. →Abrazó a Durga →Syn el 922. Supuestamente fue destruida durante la →Semana de las Pesadillas en julio de 1999.

• **Roma:** La Ciudad Eterna. Según la leyenda fue fundada por Rómulo el año 753 a.C. Ninguna otra ciudad ha influido tanto en la historia de los mortales y de los →Vástagos en mayor medida que Roma, la capital de la Italia moderna y la sede del papado. Roma fue nada más ni nada menos que el centro espiritual del mundo occidental. Pero no deseo recrearme en la historia mortal de la ciudad, ya que tanto Roma como el Imperio Romano introdujeron cambios importantes en nuestra historia en general y específicamente en la del →Clan de los Reyes.

La sociedad vampírica de la ciudad fue fundada por una →Matusalén →Ventruue etrusca llamada →Tinia. Los asentamientos crecieron lo suficiente como para permitir que los representantes de distintos clanes coexistieran de forma pacífica. Era la primera vez que se daba esta situación desde la caída de la →Segunda Ciudad. Roma, así como Cartago, su gran enemiga, tenían ese tamaño. Los siglos y milenios anteriores habían visto como clanes que dominaban ciudades en exclusiva peleaban contra otras ciudades. La reunión de distintos clanes en una sola ciudad obligó a crear nuevas reglas para asegurar una coexistencia pacífica. Mientras que Cartago fracasó debido a sus ideales, al rencor →Brujah y a la corrupción →Assamita, Roma aseguró su esplendor espiritual declarando la *Pax Romana et Vampírica*, honor que debemos a los representantes del →Clan de los Eruditos, del →Clan de la Noche, del →Clan de la Luna y del Clan de los Reyes.

La *Pax Romana et Vampírica* prohibió la Yihad en las fronteras de la ciudad (más adelante se extendería a todo el imperio), representando un triunfo del estado frente al individualismo. Los antiguos de mayor edad crearon el Senado Eterno, entidad encargada de gobernar y legislar. El senado fue el predecesor de las asambleas de →primogénitos, tal y como las conocemos en la actualidad. Al mismo tiempo se fundó el Senado Ventruue, entidad que ya no existe en la actualidad. Los consejos de dirección de la actualidad son

*No puedo confirmar si el nombre era irónico o no, aunque seguramente no tengo en cuenta el sentido de la sutileza de mis antiguos.*

pobres imitaciones comparadas con los ideales, el poder y la influencia del senado original. Ambos senados garantizaban los mismos derechos de participación para todos los →Cainitas sin importar su edad. En el caso del Senado Eterno, estos derechos tampoco hacían diferencias entre los diversos clanes.

Sólo la amenaza de Cartago obligó a introducir cambios posteriores, en especial por parte del Clan de los Reyes, ya que fue →Camilla el que tuvo el coraje necesario para oponerse al creciente poder de los →Brujah cartagineses. El Senado Eterno lo eligió como *pater patriae*, padre de la patria. Su nuevo cargo le hizo asumir la presidencia del Senado Eterno, convirtiéndole en el Vástago más poderoso del imperio. Más adelante, los Cainitas que ocuparían un cargo semejante recibirían el nombre de →príncipes. Esta nominación no sólo decantaría el poder a favor del Clan de los Reyes, sino que también supuso una transformación importante en la política del clan. A partir de ese momento, la mayoría de Ventrue, que eran vistos como guardianes del conocimiento, historiadores de Caín y de sus leyes, se convirtieron en líderes del mayor imperio de su época. Quizá mis palabras caerán en oídos sordos, pero este cambio de actitud política que transmutó a los Ventrue en el verdadero Clan de los Reyes engendró grandes discusiones en el Senado Ventrue. Los discursos entusiastas de Camilla, su triunfo sobre Cartago y las subsiguientes acciones relacionadas con mortales como Julio Cesar y Augusto disolvieron cualquier rastro de oposición en el seno de su clan. Y así nos convertimos en lo que somos y por lo que somos despreciados en la actualidad: los líderes de los hijos de Caín. Sólo un puñado de nosotros, como →Ea Adapa y yo mismo, se mantuvieron firmes en sus antiguos ideales.

Pero con el paso de los siglos llegó lo inevitable. La Yihad fue abriéndose paso hacia los corazones de los Vástagos romanos. Demasiados clanes intentaron influir a los líderes mortales y todo acabó en locura. Había demasiados enemigos tras las fronteras del imperio y éste fue desmoronándose, perdiendo una provincia tras otra, y con él fue desapareciendo la *Pax Romana*. Tras la destrucción de Camilla, el Senado Eterno se retiró de la sociedad no muerta, hasta que durante el siglo III d.C sus miembros llegaron a ser conocidos por los Incogniti (→Inconnu). Al final el Imperio Romano occidental se deshizo, iniciándose una larga era de oscuridad.

Durante los siglos que han pasado desde entonces, la ciudad ha tenido numerosos príncipes y muchos clanes han intentado influir sobre ella. Debido a la presencia del Vaticano, de la catedral de San Pedro y de la →Sociedad de Leopoldo (posee su cuartel general en Roma), la ciudad se ha vuelto inhóspita para los Vástagos. La fe es demasiado fuerte en ella y sus efectos son desagradables para nosotros. Sólo los →Nosferatu permanecen en las catacumbas y alcantarillas de Roma.

• **Romaní:** Término política y científicamente correcto para referirse a los gitanos.

• **Ropajes de Vileza:** Artefacto místico poseedor de un nombre inapropiado en posesión del →Sabbat. Esta vestidura sacerdotal posee una bendición y una maldición a la vez. La bendición revela a su poseedor la enigmática →Disciplina →Giovanni llamada →Nigromancia, mientras que la maldición se asegura de que todos los seres amados que toquen los ropajes pierdan todos sus sentimientos hacia el portador.

• **Rosa:** A menudo llamada Querida de →Montreal. Allison Benson, este miembro del →clan →Tzimisce es famoso por cambiar su apariencia de macho a hembra en intervalos aleatorios. Al poco tiempo de su →Abrazo, diabolizó a su →sire, por lo que ahora es de novena generación. Sabe todo lo que ocurre en Montreal y es una excelente fuente de información.



• **Rothschild, Meyer Amschel:** →Nosferatu de séptima generación; \*1743, †1812. Miembro de la extinta primogenitura de →Francfort. Durante sus años mortales como banquero, Meyer Amschel consiguió construir un impresionante imperio financiero que llamó la atención de los Nosferatu. Con la excepción de los doce años de dominio nazi, Meyer Amschel pasó toda su vida en Francfort, siendo uno de los →Vástagos más influyentes del dominio.

• **Rötschreck:** El →Miedo Rojo, como también se le llama, no es otra cosa que el temor al fuego. Aunque existen muy pocas cosas capaces de destruir a los →Vástagos y muchos de los →Condenados parecen despreciar su existencia, ciertas formas de daño nos aterrorizan. El Rötschreck es la reacción instintiva de pánico que nos hace huir de las llamas. Los estímulos inofensivos o que están bajo nuestro control, como encender un cigarrillo, no suelen desatar esta reacción en circunstancias normales. Se necesita un gran coraje para evitar ser víctima de las garras del Rötschreck.

• **Ruthven, Lambach:** →Antiguo →Tzimisce de séptima generación; \*1100 aprox. →Chiquillo de →Tabak. →Sire de →Drácula y modelo de la obra "El Vampiro" de Polidori. Miembro del →Sabbat.



• **Sabbat:** Reunión nocturna de brujas y hechiceros que se llevaba a cabo durante el Renacimiento en determinadas fechas (como en la víspera de Todos los Santos) para renovar su alianza con el infierno. Se decía que el propio diablo llegaba a tomar parte en algunos Sabbat, ya fuera bajo su verdadera forma o asumiendo la apariencia de una cabra u otro animal. Durante estas reuniones se celebraban orgias y otros ritos (como misas negras). — 2. Secta maligna de →Vástagos dedicada a la adoración de →Caín, nuestro →Padre Oscuro. Los miembros de esta secta suelen llamarla la →Espada de Caín. Su historia anterior al acuerdo de la →Convención de Thorns es incierta. Si consideramos las distintas teorías sobre el origen de la secta, sólo hay un hecho del que no hay dudas: el Sabbat adquirió importancia tras la →Revolución Anarquista, en la que los →Lasombra y los →Tzimisce se libraron de la voluntad de los →Antediluvianos cometiéndolo →Amaranto sobre sus fundadores.

A lo largo de los siglos, la secta del Sabbat se separó de nuestro Padre Oscuro y adquirió una naturaleza violenta conforme fueron desatándose actos de brutalidad. En la actualidad, el Sabbat es la secta dominante en gran parte de la costa este americana, aunque los eventos recientes indican que la secta tiene dificultades para mantener los dominios que arrebató a la →Camarilla.

Aunque el Sabbat se parece a la Camarilla en algunos aspectos, esta última es considerada el gran enemigo del Sabbat. Según los miembros del Sabbat, la Camarilla representa todo lo malo de los gobiernos, religiones y cultura moderna en general. Según el Sabbat, los →Cainitas son superiores a los mortales, los cuales sólo sirven como alimento o como pasatiempo. Los Cainitas del Sabbat no están interesados en ascender a peldaños elevados en la sociedad mortal (o en la sociedad de aquellos que se hacen pasar por mortales). Esta secta representa una amenaza considerable para cualquier ciudad que se ponga en su camino, ya que crece como un carcinoma hasta que la ciudad se desmorona. En ningún momento de la historia ha causado tantos pro-

blemas a la Camarilla como en la actualidad. Muchas ciudades, antiguos centros de poder de la Camarilla, han caído en manos del Sabbat.

Desde el exterior, el Sabbat parece ser una secta cuyos miembros no saben hacer otra cosa que cometer →diabrería y extender la discordia entre la sociedad Cainita. A pesar de la justificación de la crítica, esta visión unidimensional de la secta es errónea. La cultura del Sabbat se desarrolla alrededor de los principios de libertad y lealtad. Sus miembros intentan hacer que los Vástagos de la Camarilla se unan a su salvaje forma de vida. En algunos momentos, parece como si la secta se hubiera infiltrado con éxito entre los →Brujah y los →Toreador. En teoría, el Sabbat lucha contra los Antediluvianos, ya que los considera una amenaza real para todos los Vástagos, aunque en ocasiones se le denuncia como un miembro involuntario de sus planes. Pertenecer al Sabbat significa convertirse en un soldado participante en una guerra santa contra monstruos caníbales que transmitieron la →Maldición de Caín durante las primeras noches y que constituyen el mal más puro en sentido bíblico. Para el Sabbat, somos nosotros o ellos en esta lucha eterna, donde "nosotros" excluye a cualquiera que no sea miembro de la secta. Los Vástagos del Sabbat son fanáticos que caminarían hasta las llamas del infierno por el bien de su secta. Se abalanzan contra sus enemigos y los despedazan de forma similar a la de una manada de lobos. Pero las rivalidades internas, cismas, traiciones y viejas afrentas están sellando el destino de la secta. Por fortuna para la sociedad no muerta, por cada tres pasos que el Sabbat camina hacia delante es forzado a retroceder dos debido a las disensiones internas. Las →manadas, que forman el núcleo del Sabbat, son cuadrillas de Vástagos unidos por una supuesta meta común. Los clanes del Sabbat no son considerados como grupos separados, y no existe nada parecido a reuniones o asambleas de clanes.

En algunos casos, los miembros de Sabbat recién →Abrazados son enterrados en fosas comunes o sujetos a brutales "Abrazos en masa". Si consiguen desenterrarse sin ayuda, los nuevos →reclutas están preparados para unirse a sus compañeros de secta, ya que se han liberado de las debilidades que les impuso la mortalidad. El Sabbat corrompe muchas de las tradiciones y prácticas de las instituciones que aborrece. Por ejemplo, sus miembros utilizan los cargos de la iglesia católica en su jerarquía interna y se burlan de los sacramentos convirtiéndolos en versiones grotescas. El rito más importante es el de la →Vaulderie, en el que los miembros de la secta beben la sangre del resto. Esto les libera de cualquier →vínculo de sangre y también evita que sean sometidos a uno con posterioridad, aunque sus nuevos vínculos sanguíneos con el resto (conocidos como Vinculum) pueden ser tan fuertes como cualquier →juramento de sangre. Los Vástagos del Sabbat participan en otros rituales (rituales que parecen ser infinitos). Muchos Vástagos del Sabbat conocen algún ritual que les permite estar atentos durante el día por cortos períodos de tiem-

*Maestro Aristotle, no deberías haber gastado tanta tinta en esa abominación. Una definición más que suficiente podría haber sido "Perros rabiosos que deben ser exterminados".*

po. Otros rituales incluyen la danza del →fuego y otros modos de interactuar con las llamas.

A pesar de su falta de organización formal, el Sabbat ofrece un gran número de oficios a sus miembros. Además de los cargos derivados de la iglesia mencionados con anterioridad, existe una rama más agresiva. Esta incluye a los →templarios y a los →paladines, que sirven como guardaespaldas y asesinos al servicio del →regente, los →prisci y los →cardenales. El Sabbat suele recibir el nombre de →Mano Negra, pero la Mano Negra parece ser un pequeño grupo en el interior de la secta. Los Vástagos del Sabbat son capaces de comunicarse en una lengua secreta desconocida para la Camarilla.

• **Sabbat Verdadero:** Expresión que se aplica al iniciado del →Sabbat que ha sobrevivido a sus →Ritos de Creación y ha demostrado su lealtad a la →secta.

• **Sacerdote:** Título →Sabbat. Este cargo se aplica al líder espiritual de una →manada. El sacerdote puede ser el líder de la manada, aunque no es necesario que lo sea. Es el responsable del bienestar espiritual de la manada.

• **Saiced, Dr. Fatima:** →Lasombra. Esta doctora en psicología se ha dedicado al estudio de las peculiaridades y mutaciones de la →Obtenebración durante varias décadas. Se la considera un miembro experto en la materia.

• **Salubri:** Si preguntas a un →brujo qué les ocurrió a los Salubri, la respuesta será que este clan de devoradores de almas fue extinguido. Ambas afirmaciones son falsas, no eran devoradores de almas, ni están extinguidos. La →progenie de →Saulot ha estado perseguida desde el →Amaranto de →Tremere sobre su fundador, pero no todos han sido descubiertos. Los unicormios (como fueron llamados antes de que la propaganda Tremere los convirtiera en cíclopes) eran un clan pacífico muy alejado de las actividades demoníacas de las que fueron acusados. El clan estaba dividido en dos ramas gemelas: sanadores y guerreros, esta última creada como respuesta a la necesidad de defenderse contra los enemigos demoníacos. De todas formas, siempre había más sanadores que guerreros. Sus poderes les permitían curar heridas físicas y psicológicas. Además, la mayoría de los Salubri estaban destinados a ser lo más humanos posibles (muchos de ellos intentaron seguir los pasos de su fundador para alcanzar la →Golconda). Aquellos que no creían que podrían llegar a esa meta seguían la llamada Vía Dolorosa. La ética de esos valores morales les obligaba a causar el menor daño posible al mundo. La última consecuencia de esos ideales era la de dejarse diabolizar por su propio →chiquillo. Continuaba siendo un misterio cómo los Tremere consiguieron destruir al clan, pero los tiempos están cambiando. Cada vez son mayores los rumores que indican que un pequeño grupo de Salubri sobrevivió a siglos de persecuciones, y un gran número de *antitribu* han aparecido en el →Sabbat. Están decididos a pelear

contra los brujos para cobrar venganza. Me pregunto si no estamos ante una situación de justicia divina.

• **Salubri antitribu:** Tras creer que estaba extinto durante siglos, la reaparición del clan en 1998 causó un gran tumulto entre los →Vástagos, y en especial entre los →Tremere. Un Vástago de este clan llamado →Adonai apareció de la nada en la alta jerarquía →Sabbat. →Abrazó una camada de →chiquillos y declaró la guerra a la →Camarilla por el dolor que la secta había infligido a su clan y por el apoyo que prestaba a los →brujos.

• **Samadji:** Su traducción literal a partir de la lengua gitana significa "herencia". Poderosa forma de →draba que se traspasa de →sire a →chiquillo del clan →Ravnos.

• **Samedi:** Los llamados "zombis" constituyen una de las →líneas de sangre más enigmáticas. Su apariencia exterior se parece a la de un cadáver en avanzado estado de descomposición, y los rumores afirman que continúan descomponiéndose tras su →Abrazo. Son unos nigromantes expertos, aunque su capacidad más terrorífica consiste en ser capaces de contagiarse a otros →Vástagos la podredumbre que sufren. Debido a sus poderes y su apariencia, podemos asumir que proceden de la rama →Giovanni o →Nosferatu, aunque ningún clan ha declarado su responsabilidad en esta línea de sangre. Como muchas otras líneas, se mantiene neutral en la guerra que enfrenta a la →Camarilla con el →Sabbat. Sus miembros son famosos por servir a otros Vástagos como guardaespaldas y mercenarios. Se asume que el Vástago que se hace llamar Barón Samedi es el miembro más antiguo de la línea, aunque en raras ocasiones habla sobre sus orígenes. Supuestamente visitó →Venecia hace poco tiempo para entrevistarse en persona con Augustus →Giovanni. Aunque su visita no había sido anunciada, entró y salió del mausoleo sin recibir ningún daño. En apariencia vino a entregar un mensaje para el →Capuchino. A pesar de la afirmación de los Giovanni de que destruyeron a todos los →Capadocios, cuando echo un vistazo a los últimos acontecimientos, no puedo creerles. Los Samedi pueden poseer distintos poderes, pero su apariencia no era infrecuente entre los miembros del →Clan de la Muerte a finales de la Edad Media (consulta →Troglodytia).

• **Samiel:** →Salubri. El →chiquillo del →Antediluviano →Saulot fue el primer gran guerrero del clan. Según algunos relatos apócrifos, era un hombre joven que se sentía incómodo con su papel como sanador. Al final, el propio →Cain sugirió que el chiquillo aprendiera el arte de la guerra para mantener su equilibrio. Por este motivo, los fundadores de los clanes →Brujah y →Gangrel le cuidaron y se convirtieron en sus mentores. Se transformó en un joven guerrero de cuerpo y mente endurecido, preparado para defender a los débiles e inocentes y luchar contra la maldad del mundo. Adoptó el nombre de Samiel, nombre bajo el que se convertiría en una leyenda.

sus escritos sobre las experiencias vividas se convirtieron en el código de honor de todos los guerreros del clan Salubri.

• **San Francisco Redwood Revel:** →Reunión periódica del clan →Gangrel.

• **San Gerande, Arturo:** →Ventrué. Este →príncipe de la →Camarilla es una excepción a la norma de los →Vástagos sudamericanos, ya que posee el →dominio de Belize. Su dominio es pequeño, pero es uno de los pocos lugares del continente donde la secta afirma su poder. El príncipe está bien preparado para el combate contra el Sabbat de México al norte y de Guatemala al sur y ha enviado varias peticiones de apoyo militar y financiero a los →antiguos europeos. Tres guardaespaldas →Samedi protegen a este orgulloso y valiente Vástago.

• **Sangre:** →Vita. Fluido vital de los hombres y otros animales que circula en un sistema orgánico cerrado y es impulsada por el corazón; funciones: transporte de oxígeno, dióxido de carbono, nutrientes, productos de deshecho y sustancias activas. La vita →Cainita transporta la herencia de una persona y es lo que hace que un →Vástago sea lo que es.

• **Sangre de Gigante:** Artefacto mágico legendario en posesión del →Sabbat. Para impresionar a los nuevos miembros de la →secta, los →antiguos suelen narrar a los jóvenes →reclutas las propiedades de esta maravillosa poción que fue extraída de la sangre de un gigante y que es capaz de conferir a bebedor una fuerza sobrenatural. Para finalizar la noche de leyendas, uno de los antiguos extrae un vial de uno de sus bolsillos y distribuye su contenido entre los impresionados reclutas. Y a pesar de que esa poción no es nada más que jarabe rojo, causa unos efectos inesperados en la mayoría de los bebedores.

• **Sangre Débil:** →Vástago que están más lejos de →Cain de la decimotercera generación. Conforme la →Gehena se acerca, su número va incrementándose.

• **Sangre del Corazón:** Último residuo de la →vita de un →Vástago que bebe el diabolista en el acto del →Amaranto antes de consumir el alma de la víctima.

• **Sangris, la Serpiente:** →Serpiente de la Luz de séptima generación. Antiguo miembro de la →Inquisición Sabbat residente en →Montreal. Los rumores e historias sobre él son muy numerosos, aunque sólo podemos verificar un pequeño número de ellos. A menudo se afirma que se relaciona con demonios y propaga enfermedades letales de la sangre.

• **Sanguijuela: 1.** Mortal que bebe la →sangre de un →Vástago pero carece de amo. **-2.** Expresión →Lupina para "vampiro".

• **Sanguinus:** →Disciplina aberrante que los →Tzimisce confirieron a los →Hermanos de Sangre. El Sanguinus está relacionado con la →Vicisitud y les permite combinar e intercambiar partes corporales con otros, una práctica verdaderamente horrible.

• **Sargatanas:** Uno de los supuestos nombres del →Antediluviano →Ravnos.

• **Sarrasine:** →Seguidor de Set. Esta serpiente de sexta generación posee una larga y turbulenta existencia. Fue →Abrazado en →Bizancio durante el reino de Justiniano, siendo capaz de utilizar las armas de las serpientes con una gracia sin igual. Al cabo de pocos siglos había superado a su →sire y le había robado su último secreto. Sobrevivió a la caída de la ciudad y permaneció oculto durante cierto tiempo, reapareciendo en Gran Bretaña persiguiendo otros objetivos. Viajó hasta allí para sabotear la estructura de poder →Ventrué, pero poco tiempo después decidió abandonar Inglaterra y marcharse a Australia. Haciéndose pasar por un miembro del →Clan de la Rosa, se convirtió en el consejero de confianza del Ventrué →Abram, futuro →Príncipe de Sidney. En 1950 declaró Sidney ciudad libre y de momento la →Camarilla no ha respondido a este movimiento. Es probable que todavía sea considerado como un →Toreador. Mientras tanto, Sidney se está convirtiendo en una ciudad segura para los criminales →Cainitas de cualquier clase. La única →Tradicición que se mantiene es la de la →Máscara. La ciudad depende de esta política ya que el príncipe no impone la Tercera Tradición, por lo que hay un elevado número de Vástagos por las calles.

• **Saulot:** →Antediluviano →fundador del →clan →Salubri que pasó un período de tiempo junto a →Cain y que fue el confidente de →Malkav, cuya locura era insostenible si no estaba en presencia de Saulot. Este gentil Antediluviano o hambriento devorador de almas (según diversos rumores) siguió al pie de la letra la profecía de Gabriel, que abría una senda a la reden-



*Querida Lucía, estás equivocada... Obviamente, tu conocimiento de alquimia no está tan desarrollado como tu fuerza bruta. Nada es perfecto. ¡La sangre de gigante existe y funciona!*

*Si se trata de una creación Tzimisce, no deberías hacer énfasis en el horror de esta Disciplina. Lucía... Deberías saber que su nombre ya posee estas connotaciones.*

*Con todos mis respetos, maestro Bandalara, esto es un ejemplo intolerable de manipulación histórica. ¿Qué viene a continuación? Quizá intentarás convencernos de que el demonio Saúl murió crucificado en el calvario...*

ción durante milenios hasta convertirse en el primer →Cainita en alcanzar la →Golconda. Persiguiendo esta meta espiritual viajó por todo el mundo, por lo que incluso los →Kuei-jin le conocen como Zao-lat. Las palabras a sus →chiquillos en →El Libro de Nod hablan del perdón y del largo y tortuoso camino que debemos caminar para conseguirlo. También sugieren que conocía su destrucción. El propio →Tremere eligió al pacífico Saúl para robarle su alma y conseguir la aceptación de él y sus seguidores como clan. Los motivos por los que Tremere escogió al →Antiguo más pacífico y sabio sólo pueden consistir en la relativa facilidad de la tarea: Saúl carecía de guardias y no opuso resistencia. Pero incluso a pesar de que Saúl fue destruido, sus chiquillos sobrevivieron. Quizá sean más fuertes en la actualidad de lo que lo hayan sido jamás; y lo que es más importante, su legado persistió; la esperanza que cada uno de nosotros cobija en sus corazones acerca de la redención, el perdón, un estado de dominio de la →Bestia interior, pueda llegar a convertirse en realidad.

• **SchreckNet:** Red mundial de información →Nosferatu accesible a través de Internet. Mediante SchreckNet, los miembros del →Clan de los Ocultos intercambian mensajes encriptados. Mediante este intercambio de información, los Nosferatu que se conectan tienen acceso a un vasto tesoro de experiencias y conocimientos. Además, SchreckNet les permite mantener una forma de comunicación segura con una eficiencia imposible de encontrar en cualquier otro lugar, con la excepción de los →Giovanni o los →Tremere.

• **Schreckt, Karl:** →Tremere de quinta generación; \*1195, #1235. →Justicar de su →clan hasta 1998. Karl



es un →Vástago muy poderoso y los rumores sobre sus hazañas se han ido incrementando con el paso del tiempo. A ojos de Karl, la fundación de la →Camarilla constituyó el punto álgido de la historia →Cainita. Tanto las reglas de la secta como sus →Tradiciones deben ser protegidas con la propia existencia. Karl recuerda demasiado bien la época de la →Inquisición, por lo que su meta más urgente consiste en asegurarse de que los mortales siguen creyendo las mentiras adecuadas sobre la existencia de los Vástagos. Durante su época como justicar, eligió a los mejores Vástagos como sus →arcontes. En sus días mortales fue un cazador de brujas y se cree que consumió la sangre de un →Lupino durante su juventud, lo que puede explicar su gran resistencia e increíble fuerza mental. Algunos rumores afirman que se ha llegado a encontrar cara a cara con →Caín. Muchos observadores mostraron su sorpresa cuando Anastasz di →Zagreb fue escogido como justicar en 1998. Seguramente Karl ha sido investido con un rango superior, ya que incluso el poder de un justicar parecía insuficiente para permitirle continuar con su cruzada contra todos los enemigos de la Camarilla.

• **Scott, Edward:** →Bruja de séptima generación; \*1399, #1432. Miembro de la primogenitura de Milwaukee. Edward, conocido por el sobrenombre del "Príncipe Negro" defiende los derechos de los anarquistas con un fervor religioso. Esto suele causarle conflictos con el resto de primogénitos de la ciudad, pero su comportamiento correcto y su sentido del honor le garantizan un asiento en el consejo de →antiguos de las noches modernas.

• **Secta:** Expresión general usada para designar a una facción de →Vástagos. →Camarilla. →Sabbat.

• **Seguidores de Set:** →Clan independiente. Debido al engorroso uso de la etimología reciben el nombre de "Seguidores de Seth". Los →Setitas desprecian a ambas →sectas por varios motivos. Afirman ser herederos de una tradición mucho más antigua de la del →Sabbat o de la →Camarilla y sonríen ante la idea de dejar a un lado sus tareas heredadas en nombre de una institución moderna sin posibilidades de sobrevivir más de unos cuantos siglos. Los preceptos de su oscura fe proceden de las primeras noches de la civilización y esta filosofía es mucho más importante que cualquier tema político. En la guerra entre las dos grandes sectas, no dudan en representar un papel de mercenarios, ofreciendo favores ambiguos e inmensos conocimientos a ambos bandos, pero como sucede con todos los Setitas, todo tiene un precio. Muchos antiguos consideran negativos los pactos con las serpientes debido a que cada uno de estos pactos les acercan más a las metas de su oscuro →Antediluviano. Pero a pesar de todo, estos vampiros parecen tener una sensibilidad para conocer lo que los otros necesitan y que sólo ellos pueden ofrecer. Por supuesto, aprovechan esos momentos. A pesar de los prejuicios existentes, continúan manteniendo fructíferas "relaciones comerciales" con →Vástagos de diversos clanes.

• **Segunda Ciudad:** Tras el diluvio, →Cain se escondió de sus nietos, ya que no podía soportar verlos. El diluvio destruyó la ciudad de →Enoch, pero al cabo de poco tiempo se volvió a erigir otra ciudad en su lugar, ciudad que en la actualidad conocemos como Segunda Ciudad. De todas formas, esta ciudad no iba a durar demasiado tiempo, ya que caería a manos de las luchas internas de los 13 fundadores de los clanes.

• **Seis Caballeros:** Seis →Malkavian; \* varía, #1810. →Chiquillos de Nathan →Skarvan. Los seis caballeros son cinco hombres y una mujer: →Sir Cum Laude, →Sir Praxis, →Sir Pro Bono, →Sir Probus, →Sir Sine Die y →Sir Sine Qua Non que eran pacientes en un manicomio antes de su →Abrazo. Hallaron que cuando estaban juntos, sentían más estabilidad. Se retiraron a un mundo imaginario lleno de dragones, caballeros y hechiceros, una especie de psicosis en masa más profunda que sus enfermedades individuales pero que les permitía interactuar de forma limitada con el mundo mortal. Una noche, un caballero negro llegó a su monasterio y les lanzó un conjuro (esta es la forma en la que consideran su Abrazo). Desde entonces, se levantan cada noche de sus lechos y contemplan como el caballero negro les prepara un "banquete de dragón" (el secuestro y desangramiento de un mortal). Al principio, los seis disfrutaron de su nueva forma de vida. Pero llegó una noche en la que Sir Skarvan no regresó de su caza. Su búsqueda, aunque no viajaron más allá de la aldea vecina, fue en vano. Pero justo cuando los seis se retiraban al interior del castillo, el caballero negro entró en el comedor y dejó caer un hombre y un niño de su caballo. Resultaba obvio que deseaba convertir al niño en su paje, una decisión que ninguno de ellos compartieron, ya que el noble tenía mayor rango que el caballero. Además, Sir Skarvan ya tenía seis pajes, un número superior en cinco al de cualquier otro caballero del mundo. El caballero negro alzó al rey (ya que éste era el cargo del noble) y lo condujo hasta el pozo. En ese momento los seis Malkavian comenzaron a planear la destrucción del caballero negro, bebiendo la sangre del rey a pesar de los ataques de su paje. Al final, el rey tropezó y cayó al pozo. El caballero negro dio un paso atrás y se llevó las manos a la cabeza como si sufriera de un intenso dolor. Al final, los seis consiguieron quebrantar la voluntad de Sir Skavan, ya que incluso se ofreció a perecer a manos del rey (→Quentin King III). Desde entonces, los seis se han convertido en leales servidores del rey, al que llaman el "nuevo Arturo". Sin embargo, en la actualidad se han visto obligados a obedecer las órdenes del Rey Biltmore (William →Biltmore). Al hacerlo, su lealtad hacia el antiguo rey se ha erosionado.

• **Selina la Oscura:** →Brujah de sexta generación; desconocemos las fechas importantes de su existencia. Selina representa a todos aquellos →Vástagos que están convencidos de que la →Mascarada no debería respetarse para así poder reclamar el lugar adecuado entre los mortales, una noción peligrosamente cercana a los pre-

ceptos del →Sabbat. Esta similitud podría explicar los rumores que sugieren que Selina convenció a →Tyler para que atacara a →Hardestadt, un intento de asesinato que inició la →Revuelta Anarquista.

Creemos que Selina fue destruida por →Pendragón, su propio →chiquillo, a mediados del siglo XVIII, aunque algunas conjeturas afirman que sólo se sumió en →le-targo y todavía descansa en algún lugar de Suiza.

• **Selivanov, Oleg:** →Tzimisce de novena generación. Se cree que este prominente miembro de la mafia rusa de →Nueva York huyó de la ciudad cuando la →Camarilla reclamó Nueva York como dominio propio. Oleg, nacido en Rusia, consiguió influencia en el mundo del crimen organizado gracias a los →Setitas y los →Giovanni. Con la ayuda de sus aliados consiguió influir Brighton Beach, un barrio de Nueva York que ahora recibe el nombre de Pequeña Odessa.

• **Semana de las Pesadillas:** Período de una semana del verano de 1999 en el que los →Ravnos encontraron un destino siniestro. Como ya había sido predicho con anterioridad por los eruditos de la →Gehena, un poderoso Antiguo se volvió contra sus →chiquillos y su omnipotencia retumbó por todo el mundo. Otros poderes y facciones sobrenaturales se dieron cuenta de su reaparición y cayeron sobre él. Tres de los →Catayanos más antiguos y poderosos (llamados →bodhisattvas entre su pueblo) atacaron al Antiguo. Un poderoso grupo de magos se unió a una lucha que acabó con la destrucción del Antediluviano. En ese preciso momento, muchos de los Ravnos del planeta se volvieron locos y sucumbieron a sus →Bestias debido a la súbita ola de odio que se abalanzó sobre la →progenie del Antiguo. En la actualidad sólo quedan cien Ravnos, muchos de ellos pertenecientes a generaciones elevadas.

• **Senda de Caín:** Esta →Senda de la Iluminación fue creada en el siglo XVI y considera que la adoración de Caín es el máximo deber de todo →Cainita, como copia defectuosa de esta figura legendaria. En el Renacimiento, muchos →Vástagos investigaban sobre el autoconocimiento. En su lucha por dejar atrás las convicciones que albergaban como mortales, convicciones incompatibles con su naturaleza actual, algunos Vástagos crearon esta senda. Durante los 200 años siguientes, muchos vampiros se unieron a ella y consideraron a Caín como el ejemplo a seguir. Tras la Era de la Iluminación, algunos de los seguidores dejaron el viejo dogma tras ellos, dando lugar a nuevas sendas.

Según los principios de la senda, conocer la historia de Caín posee una importancia crucial para todos los Vástagos. Sus seguidores son eruditos que estudian los fragmentos de →El Libro de Nod y pasan la mayor parte del tiempo buscando la clave de la existencia vampírica. Esto explica el origen de su apelativo de →Nodistas. La mayoría posee una gran educación y persigue el conocimiento interior. Los seguidores de la senda no siguen la orientación científica en el sentido de buscar nuevas soluciones a los problemas, sino

Tonterías... He conocido a Vástagos que han alcanzado la Golconda, y tenían algo más que su humanidad

que investigan las tradiciones y las ocurrencias históricas para buscar respuestas al presente y al futuro. Los Cainitas que deciden seguir esta senda poseen un gran autocontrol. Suelen referirse a *El Libro de Nod* y a otras fuentes antiguas para demostrar que Caín debió haber sido el epitome del vampirismo, todo lo que cualquier Vástago debería ansiar. Entablan largas conversaciones con otros Vástagos acerca de la naturaleza de su maldición. Los →Assamitas *antitribu*, los →Serpientes de la Luz, los →Toreador *antitribu* y los →Ventrué *antitribu* son los mayores defensores de la senda y suelen asumir posiciones de liderazgo espiritual (como →sacerdote de manada y →obispo) en el →Sabbat. El resto de Cainitas cree que son unos bastardos engreídos.

• **Senda de la Armonía:** →Senda de la Iluminación que se desarrolló en el Nuevo Mundo durante el siglo XVIII. Los seguidores de esta senda reciben el nombre de →Armonistas. Según sus creencias, todo posee un propósito y una razón para existir, incluso los →Vástagos, aunque estos nunca volverán a ser humanos. Sus dogmas afirman que no hay nada en la naturaleza que sea malvado. Respetan la vida e intentan permanecer en armonía tanto con la mitad humana como con la mitad vampírica de su existencia. Los miembros de esta senda forman parte de los miembros más humanos del →Sabbat, pero durante la última →cruzada en el este de los Estados Unidos, la senda dividió en dos filosofías separadas: la →Senda del Corazón Salvaje y la senda original. Mientras que la Senda del Corazón Salvaje permanece leal al Sabbat, la mayoría de los seguidores de la Senda de la Armonía han abandonado la →secta y reclaman su independencia.

• **Senda de la Autocomprensión:** Esta antigua →Senda de la Iluminación fue fundada alrededor del 600 d.C. cuando algunos de los enigmáticos →Catayanos visitaron oriente próximo y se entrevistaron con algunos místicos de la zona. La →Verdadera Mano Negra expandió la senda hacia occidente y desde Europa ha alcanzado América.

Sus miembros son llamados →Internalistas, ya que buscan las respuestas a los dilemas morales y espirituales en su interior. Luchan por ignorar las distracciones e intentan conseguir el conocimiento interior, el autocontrol, el comportamiento honorable y la simplicidad. Desaprueban el orgullo y la falta de respeto y consideran igual de importantes las artes de la guerra y de la paz. Los defensores de la senda sólo recurren a la violencia cuando no queda otra alternativa. Como juzgan al prójimo basándose en sus actos, los seguidores de esta senda suelen desconfiar del resto de Vástagos. Aprenden que todas las cosas tienen su propósito (incluso a pesar de ser malvadas) y que todo acto tiene su causa. Al hacerlo, disfrutan de la compañía de otros, pero nunca llegan a confiar en ellos. Los internalistas consideran que la inteligencia es muy importante e intentan aprender →Auspex.

• **Senda de la Catarsis:** →Senda de la Iluminación basada en la herejía medieval de los Cátaros. Los seguidores

de esta senda reciben el nombre de →Albigenses. La senda proclama una religión dual, por lo que sus seguidores intentan conseguir riquezas materiales y →Abrazar a nuevos →chiquillos siempre que tengan la ocasión. Estos seguidores poseen una filosofía materialista, por lo que los Albigenses intentan mejorar el →dominio que habitan y suelen cultivar las →Disciplinas de →Animalismo, →Dominación y →Auspex.

• **Senda de la Metamorfosis:** Los seguidores de esta senda, conocidos como →Metamorfosistas, creen que la vida y la no vida forman parte de una compleja cadena evolutiva que deben esforzarse por conocer. La mayoría de ellos poseen una gran educación y estudian todas las formas de vida y de muerte, así como tienen una gran tendencia a filosofar. Muchos de ellos muestran un interés pasajero en los mortales, a los que consideran por debajo de los →Vástagos en la cadena evolutiva. Uno de sus objetos de estudio favorito es la →Bestia interior, ya sea para someterse a ella o para negarle sus necesidades. Mantienen sus cuerpos en un cambio constante, ya que consideran que esculpir la carne es una buena preparación para esculpir el alma. Durante sus investigaciones llevan a cabo extraños experimentos, entre los que intercalan peligrosos períodos de ayuno. Aunque las necesidades y los deseos del resto no son importantes para los seguidores de esta senda, suelen llevar a cabo sus experimentos en zonas alejadas de los curiosos.

Los progenitores de esta senda son, sin lugar a dudas, los →Tzimisce, ya que han caminado por esta senda durante milenios. Aunque llevan a cabo sus avances con efectividad, la senda tiene la dificultad añadida de que sus seguidores no comparten sus descubrimientos, por lo que sus seguidores deben pasar grandes períodos de tiempo descubriendo verdades básicas que ya habían sido entendidas por otros siglos atrás. Muchos de los miembros de más edad son miembros del →Sabbat pero se mantienen apartados de la política de la secta, ya que sus investigaciones espirituales son más importantes. Es probable que los seguidores de esta senda formen parte de los seres más extraños con que se encuentren los →Vástagos. Los metamorfosistas dedican gran parte de sus esfuerzos al estudio de la Viciitud.

• **Senda de la Muerte y el Alma:** Cuando esta →Senda de la Iluminación fue creada por una cofradía →Tzimisce, era poco más que un culto a la muerte, pero fue evolucionando y expandiéndose hasta que se le reconoció como una senda durante la Edad de la Iluminación. Este reconocimiento hizo que la senda adquiriera nuevos tintes cuando la ciencia se incorporó en su filosofía.

Según la doctrina de la Senda de la Muerte y el Alma, lo importante es estudiar la muerte en todos sus aspectos, por lo que sus seguidores suelen ser objetivos y carentes de emociones. No temen la →Muerte Definitiva, ya que creen en la inmortalidad del alma. Intentan atesorar tantos objetos relacionados con el ocultismo como les sea

posible para poder fundirlos en un todo que les ayude a obtener un conocimiento mayor de la existencia. Los seguidores de esta senda estudian las emociones humanas y la psique mortal, e incluso su humanidad es objeto de estos estudios. Aunque la mayoría de ellos son seres espirituales, no defienden sus puntos de vista de forma apasionada, aunque esto no significa que carezcan de cualquier tipo de pasión.

Los seguidores de la senda tratan la muerte y el ocultismo de forma científica, por lo que codician las →Disciplinas de →Auspex, →Necromancia y →Taumaturgia.

• **Senda de la Noche:** Esta senda es ideal para todos aquellos que deseen dar rienda suelta a sus deseos más oscuros. Como muchas otras sendas, la Senda de la Noche nació en el seno del →Sabbat, aunque no sabemos nada más sobre sus orígenes. Sus seguidores reciben el nombre de →Nihilistas. Aceptan su maldición de forma completa y creen que todos los →Vástagos están destinados a la condenación, ya que todos sufren la maldición divina de tener que alimentarse del →ganado.

La senda está influenciada por los dogmas católicos, pero en vez de la redención, persigue la condenación y el sufrimiento. Un rasgo que convierte a sus seguidores en seres horribles es el hecho que intentan que el resto se sientan tan incómodos como sea posible. Y los Nihilistas no perdonan a nadie: asustan y tientan a los que se encuentran a su alrededor. Según la ideología de la senda, este comportamiento sirve para eliminar los débiles y seleccionar los fuertes. A veces aconsejan al resto de los vampiros que acepten la oscuridad que mora en su interior mientras intentan experimentar tantas sensaciones como les sea posible. La muerte es la senda que siguen, no su meta. Ningún pecado es demasiado perverso como para no caer en él. Unos pocos Vástagos se han unido a esta senda presas de desesperación y del deseo de encontrar sentido a su existencia ante la llegada de la →Gehena.

• **Senda de la Paradoja:** Sólo unos pocos →Vástagos pueden comprender las tretas de los →Ravnos: los charlatanes, embusteros y bribones de la sociedad no muerta. Según la senda, la existencia se encuentra en un estado de flujo constante y los Vástagos son seres aislados del ciclo de la vida. Los Ravnos que siguen esta senda intentan incorporarse al *maya*, o ciclo vital, del que han sido expulsados. Al final, el *samsara*, el "entrelazamiento" del renacer debe continuar. Los seguidores de la →*Via Paradocis* (como se llamaba la senda en la Edad Media), están convencidos de que la realidad es subjetiva. Por este motivo, dedican sus esfuerzos a engañar, confundir o humillar a otros →Cainitas con la esperanza de obligarles a contribuir al ciclo. Resulta obvio que los seguidores de esta senda fracasaron miserablemente.

• **Senda de la Sangre:** Los misteriosos →Assamitas del cercano oriente poseen sus propios principios morales transmitidos de generación a generación desde que Haqim, su fundador, los instauró hace

milenios. Inicialmente, sólo aquellos Assamitas que demostraban su lealtad podían tener accesos a los secretos de la senda, pero desde las Cruzadas, los →antiguos del clan han fomentado que los chiquillos más jóvenes tengan acceso a estos principios. La idea central de la senda es la de fundirse con el progenitor del clan.

• **Senda de las Revelaciones Perversas:** →Senda de la Iluminación fundada por un grupo de infernalistas que más tarde se convirtieron en compañeros de →Brujah. Sus seguidores reciben el nombre de →Corruptores o →Esclavizadores. Creen que el vampirismo es la manifestación física de toda la maldad del mundo, motivo por el que se liberan de todo lo humano que queda en su interior. Poseen una gran variedad de rituales e incluso invocan demonios a los que llaman señores de la oscuridad. Esperan ser recompensados por su defensa de la maldad. Los seguidores de esta senda suelen cultivar las →Disciplinas de →Auspex y →Dominación. Ocultan sus creencias del resto de →Cainitas mientras intentan reclutar nuevos miembros. Ven a los seguidores de otras sendas como estúpidos. Sin duda, seguir esta senda es un gran error.

• **Senda de Lilith:** Esta →Senda de la Iluminación fue fundada por un →Matusalén descubridor de extrañas escrituras en la tierra de África que narraban la historia de la →Madre Oscura. Según esos textos, la madurez y el poder pueden conseguirse a través del sufrimiento y el dolor. Aunque el →Vástago fue incapaz de recuperar los textos, consiguió escapar de los guardianes con parte del conocimiento que éstos albergaban. Acto seguido reunió a varios vampiros que le ayudaran a desarrollar la información que poseía. Las ideas centrales de la senda fueron expandiéndose con lentitud y haciendo que determinados Vástagos con ideas similares se unieran a ellas.

La senda enseña que la iluminación puede conseguirse mediante el dolor y el ayuno. Sus miembros, llamados Bahari, llevan unas vidas de ayuno y privación en busca de nuevas experiencias de cambio. Les fascina cualquier cosa que pueda sorprender al resto de los Vástagos y buscan a aquellos vampiros capaces de escapar de las fronteras de la sociedad en la que viven. Cuando se encuentran entre el →rebaño, los Bahari poseen una apariencia misteriosa y extraña. A menudo utilizan ropajes religiosos durante sus ceremonias, anchas togas y máscaras ceremoniales de madera o hueso.

Consideran que el dolor es el mejor maestro, la prueba que entregará el máximo premio. La sociedad de los Vástagos (ya sean →Sabbat o →Camarilla), considera que los Bahari son unos sectarios locos y heréticos. Entre sus seguidores podemos encontrar a miembros de muchos clanes: →Lasombra, →Tzimisce, →Malkavian, →Nosferatu y →Toreador *antitribu*. Debemos hacer una mención especial de los →Heraldos de las Calaveras, ya que estos antiguos Vástagos hacen referencia a una sacerdotisa muerta llamada →Lamia que tuvo gran importancia para la senda.

En realidad existen más prácticas que creencias en la Senda de la Noche, pero estas son sólo para los "verdaderos creyentes", como mi maldito sire les hubiera llamado.

*La polémica no nos iluminará, mi querida amiga y colega.*

¿Deseas conocer el honor del Sabbat? Sólo un guerrero puede ser considerado honorable, y a parte de Talley, he encontrado a muy pocos que pudieran llamarse verdaderos guerreros... Formar mandados es motivo de deshonra.

• **Senda de los Antiguos Ministros:** →Culto de la Gehena fundado el 1312. Sus seguidores (conocidos como →Enoquianos) han rechazado la idea común entre los →Vástagos racionales de que la →Gehena es un fenómeno inevitable. Según los enoquianos, uno de los modos de evitar la llegada de la Gehena es esclavizar de nuevo a los mortales de forma similar a como lo estuvieron durante la →Segunda Ciudad. Como este culto desea llevar a cabo su acción de forma abierta, su actitud no es tolerada por la →Camarilla. Por este motivo, los miembros de esta secta deben incrementar su influencia sobre la humanidad en secreto, al menos en la actualidad. Atados por su propio dogma, no pueden entender la idea que la mera existencia de los Vástagos de →sangre débil puede engendrar la ira de los Antiguos.

• **Senda de los Huesos:** Los seguidores de la →*Via Ossis*, nombre que la senda recibió durante la Edad Media, creen que el cuerpo es un contenedor para el alma. Incluso a pesar de que el cuerpo está sujeto a cambios constantes desde el nacimiento hasta la muerte, el alma permanece en un estado de perfección inmaculada. Esta senda ha caído en el olvido en la actualidad, ya que sólo atrajo a un reducido número de seguidores, principalmente →Capadocios (aunque unos pocos →Tzimisce mórbidos también fueron seguidores).

• **Senda de Tifón:** Los →Seguidores de Set poseen varios principios morales que transmiten de →sire a →chiquillo desde la época del gran →Set. Uno de estos códigos de conducta es la Senda de Tifón. Se recrean en sus debilidades y en las miserias del mundo, aunque en esencia, la senda es más religión que filosofía. Los seguidores de esta senda intentan expandir guerras, enfermedades, pobreza, suciedad, y miedo por todo el mundo para llevar la incomodidad a otros. Según su propia doctrina, esta forma de actuar abrirá el camino de vuelta de su dios, aunque desde mi punto de vista, intentan mejorar sumiendo al resto en la miseria.

• **Senda del Acuerdo Honorable:** Esta senda fue fundada durante las guerras civiles del Sabbat, guerras que casi destruyeron a la →secta durante el enfrentamiento con la →Camarilla. Al final, se llegó a un acuerdo en la ciudad de Milán para detener los enfrentamientos internos. En los años siguientes, el llamado →Código de Milán incrementó su fuerza y creó una nueva filosofía basada en sus preceptos y en el honor →Cainita dedicada a mantener el orden como sustituto a la consciencia mortal. Tras la guerra civil del Sabbat, que acabó a inicios del s. XX, el Código de Milán volvió a adaptarse a la nueva situación.

Los miembros de la senda suelen recibir el apelativo de →Caballeros. Intentan servir bien a sus líderes, ya que así sirven al Sabbat. Participan en tantos →*auctoritas rite* como les sea posible. Su palabra de honor es extraordinariamente importante para ellos, y consideran a aquellos que rompen un juramento o una promesa como débiles de cuerpo y mente

desmerecedores de la confianza de un →Vástago honorable. Tratan a los cobardes de forma similar y a los iguales con gran respeto, por lo que los miembros de la senda se relacionan con coraje y lealtad. Sus seguidores intentan ganarse la confianza del resto de los vampiros y actúan de forma acorde. Este comportamiento también se extiende al Sabbat, por el que darían su existencia. Estos estudiosos de la historia de su secta son expertos en el Código de Milán y lo citan con más frecuencia que cualquier otro grupo del Sabbat. Se afirma que la →Presencia y la →Fortaleza simbolizan a un caballero, por lo que los miembros de la secta desarrollan estas →Disciplinas con más frecuencia que el resto.

• **Senda del Corazón Abrasado:** Esta →Senda de la Iluminación fue fundada por los →Brujah Verdaderos durante el siglo XIII. Uno de ellos llamado →Rathmonicus que más tarde fue destruido en la →Revolución Anarquista, coleccionaba un gran número de cartas que detallaban diversas convicciones y prácticas de sus compañeros de clan, publicándolas en una obra llamada →*El Libro del Corazón Vacío*. Aunque pocas copias de este ejemplar han perdurado hasta la actualidad, el conocimiento se extendió a los →Giovanni, a los →Lasombra (al menos a los llamados Lasombra *antitribu*) y a aquellos →Toreador relacionados con la iglesia.

Se rumorea que la senda convierte a los →Vástagos en criaturas inhumanas carentes de emociones. Según la doctrina de la senda, uno sólo debería amarse a sí mismo.

Los →Imperdonables, como son llamados los miembros de la secta, no suelen establecer alianzas a la ligera, ya que desconfían de los Vástagos y están dispuestos a matar si lo consideran necesario, no sintiendo ni remordimientos ni culpa. La mayoría son eruditos capaces de mantener la calma en el conflicto más apasionado, aunque suelen evitar los enfrentamientos, ya que los consideran improductivos y despiertan las trazas de emociones que algunos miembros conservan. Unos pocos de ellos conservan una copia de →*El Libro del Corazón Vacío*, así como el conocimiento de unas pocas tradiciones o rituales.

Casi todos los seguidores de esta senda que existen en la actualidad (que no son demasiados) intentan desarrollar la →Disciplina de →Auspex, aunque suelen emplear →Dominación y →Animalismo para descubrir la verdad.

• **Senda del Corazón Salvaje:** Esta →Senda de la Iluminación enseña a sus seguidores a liberar a la →Bestia cazando, matando y saciando su sed. Parece tener su origen en los antiguos códigos de conducta que los →Vástagos fanáticos utilizaban para aceptar su naturaleza bestial. Aunque ha sido desarrollada por los →Gangrel, la senda se ha extendido a otros Vástagos que han aprendido a trascender su comportamiento predatorio. Esta senda nunca ha tenido un elevado número de seguidores, algo que no cambió cuando el

→Sabbat la aceptó. Según la doctrina de la senda, los Vástagos son los máximos depredadores, inmortales e invulnerables. La Bestia Interior es una expresión de los instintos predatorios. La mayoría de las →Bestias, como son llamados sus seguidores, no se preocupan por su apariencia física, ya que suelen vestir ropas prácticas que no les distraigan mientras están cazando, llegando algunos de ellos a no vestir ropa alguna, un hecho que en la actualidad es raro. La mayoría de sus seguidores construyen sus refugios en zonas naturales y poseen unos sentidos muy aguzados. Permanecen atentos a lo que ocurre a su alrededor para evitar ser sorprendidos por el enemigo. Opinan que la represión de las necesidades atávicas van contra su propia naturaleza. Muchos Gangrel que siguen esta senda poseen varios rasgos animales, rasgos que no esconden. Muchos de los seguidores pertenecen al →Sabbat, ya que la mayoría suelen ser →Gangrel rurales, aunque algunos →Gangrel urbanos se ven a sí mismos como depredadores de las ciudades. Unos pocos →Ravnos *antitribu* y →Nosferatu *antitribu* siguen esta senda, aunque son pocos el resto de los miembros de otros clanes que lo hacen. Los miembros de la senda son respetados por sus habilidades predatorias, aunque casi nunca ocupan posiciones de liderazgo en la →secta.

• **Senda del Éxtasis:** →Senda de la Iluminación desarrollada por un grupo de →Setitas. Los →Seguidores de Set que siguen esta senda disfrutan de los placeres, ya que consideran que sus deseos son deberes espirituales. Esta senda fue creada por una secta de Setitas residentes en →Constantinopla antes de la caída del antiguo Egipto. Los seguidores de esta senda no destruirán voluntariamente objetos hermosos o valiosos, uno de los motivos por que un gran número de Setitas considera que esta senda es herética.

• **Senda del Guerrero:** Esta senda fue desarrollada por los →Seguidores de Set cuando Egipto fue conquistado por el Imperio Romano. Según su doctrina, la mente es tan salvaje como la →Bestia y por lo tanto sirve al cuerpo. Los rumores indican que la senda enseña a subyugar a la Bestia mediante el dolor. Siempre que sea posible, deben perfeccionarse los poderes del cuerpo. Para los seguidores de esta senda, la →Muerte Definitiva es preferible a la debilidad y al fracaso. En décadas pasadas, hemos ido averiguando que esta filosofía forma parte de una senda mayor, pero carecemos de evidencias concluyentes para confirmar esta teoría.

• **Senda del Poder y la Voz Interior:** Fue una de las primeras →Sendas de la Iluminación que se desarrolló. Fue fundada en 1583 por el →Lasombra Lord Marcus. Sus seguidores reciben el nombre de →Unificadores. La senda ensalza la ambición, el poder y la dominación sobre los demás. Sus seguidores escuchan su voz interior y actúan en consecuencia, mostrando sus puntos fuertes y ocultando sus debilidades. Esta senda es ideal para aquellos →Cainitas que poseen grandes ambiciones y para aquellos con cierta afinidad por el poder. La

senda puede ser un arma de doble filo, ya que sus miembros no toleran el fracaso.

• **Sendas de la Iluminación:** En las noches de dudas y terror que todos los miembros de nuestra raza deben afrontar, muchos →Cainitas encuentran dificultad en mantenerse aferrados a la humanidad. Algunos desprecian la idea de aferrarse a un concepto que ya no se aplica a ellos y para algunos →Vástagos antiguos, resulta casi imposible retener su humanidad. Sea por el motivo que sea, buscan otros medios de mantener subyugada a la →Bestia. Este conjunto de ideologías reciben el nombre de Sendas de la Iluminación.

• **Senescal:** Este es uno de los oficios de un →dominio que muchos →príncipes desearían olvidar, aunque en ocasiones es importante. El Senescal adquiere las funciones de chambelán, segundo al mando y consejero del príncipe. Puede actuar como representante del príncipe si este último debe abandonar su dominio por motivos de negocio, abdica o es asesinado.

• **Serafin:** Título que reciben los cuatro líderes de la →Mano Negra.

• **Serpentis:** Esta →Disciplina es el legado de →Set, un regalo para sus →chiquillos. Los →Seguidores de Set son los únicos →Cainitas que poseen esta enigmática Disciplina, que permite al que la practica emular ciertos aspectos de las serpientes.

• **Serpientes de la Luz:** No resultan obvias las diferencias entre este →clan y el de los →Seguidores de Set, excepto por el hecho de que las Serpientes de la Luz se han unido al →Sabbat. Sin embargo, el odio que sienten por su contrapartida los une. Los *antitribu* suelen contribuir al bienestar de la →secta destruyendo a la progenie de Set.

• **Servidores de Irad:** →Culto de la Gehena fundado en 1456. Los Servidores de Irad poseen una organización similar a la de la →Senda de los Antiguos Ministros. Crean en la esclavitud bajo el yugo de los →Ante-diluvianos. Cuando llegue la Gehena, los Servidores de Irad demostrarán que han hecho todo lo posible para que sus antiguos señores accedan al poder. A lo largo de los años, este culto ha ido reuniendo un grupo de →Vástagos con "poderes extrasensoriales" con la misión de escuchar las órdenes de los antiguos. A falta de órdenes más claras, los Servidores han decidido el tratamiento que deben dispensar a los vampiros de →sangre débil en las Últimas Noches. Consulta →Irada.

• **Set: 1.** Tercer hijo de →Adán y →Eva. Progenitor de la humanidad. Primer →ghoul de →Cain. Tras la destrucción de →Enoch desapareció sin dejar rastro. **-2.** Este gran guerrero bajo el reinado de →Ra se acabaría convirtiendo en el dios de la oscuridad del antiguo Egipto. En general, se le acepta como progenitor del →clan llamado →Seguidores de Set o →Setita.

• **Setitas:** →Seguidores de Set.

• **Sforza, Adana de:** →Brujah de sexta generación; \*España 1068, #1093. Uno de los fundadores de la

→Camarilla. Adana fue uno de los defensores más elocuentes de la secta. Tiene una cabellera rubia, una figura élfica y desde finales de la Edad Media prefiere llevar ropas masculinas.

• **Shahid:** En árabe "mártir". Los →Assamitas utilizan esta expresión para referirse a un hermano de su →clan que ha sido atraído hasta una trampa mortal mediante un contrato.

• **Shaitán:** 1. Expresión árabe que se aplica a una persona maligna, a un diablo o a un demonio. - 2. →Shaitán ha sido el Baali más famoso que el mundo ha contemplado. Apareció de repente y afirmó ser el fundador de esta →línea de sangre demoníaca. Según algunas filosofías, Shaitán no era otro que →Nergal. Intentó abrir un portal hasta el laberinto de Knossos en Creta con la intención de que su señor demoníaco invadiera la Tierra, pero un ataque formado por una alianza de varios clanes lo detuvo: Sin embargo, nunca se ha podido comprobar si fue destruido en el laberinto o consiguió escapar. De todas formas, numerosos Baali han intentado seguir sus pasos adoptando su nombre para reunir la línea de sangre bajo una única bandera. Por fortuna, ninguno de esos intentos ha tenido éxito. Existen rumores que apuntan que Nergal sobrevivió y que se encuentra en algún lugar del Nuevo Mundo. Puedo imaginar pocos lugares de la Tierra donde su enfermiza influencia hubiera pasado desapercibida. Uno de estos lugares es →Ciudad de México, sede de la regencia →Sabbat.

• **Shakari:** Término arcaico que el →Sabbat utilizaba para designar a los miembros →Assamitas *antitribu* más antiguos.

• **Shakkar:** La "caza". Los miembros de la difunta →Manus Nigrum utilizaban esta expresión para referirse a la caza de enemigos poderosos. A menudo, formaban →kamuts para acechar y destruir a sus adversarios.

• **Sheriff:** Muchos de los sheriffs son escogidos por el →príncipe y refrendados por los →primogénitos. Las tareas pueden diferir en los distintos →dominios, aunque su trabajo consiste en reforzar las decisiones del príncipe, entregar a los transgresores a la justicia, mantener las calles seguras y permanecer al lado del príncipe como "músculo parlante". Los sheriffs pueden elegir subalternos que en ocasiones deben ser refrendados por el príncipe.

• **Shiqq:** Sirviente mortal y visir de los →Tal'mahe'Ra antes de la desaparición de la secta.

• **Si'Dheja:** →Cainita de clan desconocido. Durante siglos perteneció a la casta dominante de →Vástagos de Oriente Medio. Incluso cuando se unió a los →Tal'mahe'Ra y se convirtió en un →Serafín, su reputación no sufrió lo mínimo. Los mismo pasó cuando la secta desapareció. Es la responsable de la mayor parte de los derramamientos de sangre de su zona natal. Aparentemente utiliza la violencia para preservar el equilibrio de poder.

• **Sidhe:** Antiguo término para referirse a las →hadas.

• **Sidonia, Don Medina:** Este →Vástago pertenece al clan →Lasombra. Como almirante de la Armada Invencible fue el responsable de más fracasos de los que la nación pudo permitirse. Sin embargo, los miembros de más edad de mi clan consideraron que sería divertido hacerle pasar hambre tras ser abrazado por Doña Beatriz y acto seguido llevarlo hasta los aposentos de Felipe II. El desventurado vampiro intentó beber la sangre del monarca durante varias horas, pero Doña Beatriz hizo todo lo posible para evitarlo. Aunque el castigo infligido por los antiguos del clan por su incompetencia consiguió su objetivo, no destruyeron al Lasombra. En la actualidad, pertenece a la cúspide de estrategias Lasombra, lo que puede explicar los fracasos del clan en los últimos siglos.



• **Siegfried:** →Ventrué de sexta generación (anteriormente de séptima generación); \*356, #378. Príncipe de →Vancouver, un →dominio que reclama sin oposición. →Chiquillo de Régulo, antiguo cónsul romano que quedó impresionado por su inteligencia y sus éxitos. Régulo lo visitó y le ofreció el "regalo" de la no muerte. De esta forma, Siegfried fue →Abrazado tras haber contribuido a una victoria contra las tropas romanas al inicio de la invasión germánica del imperio romano. Cometió →Amaranto sobre su propio →sire. En su vida mortal, Siegfried fue un importante jefe visigodo. En la actualidad defiende una política de no agresión entre los →Vástagos de su dominio y cree firmemente en la posibilidad de llegar a un acuerdo con los →Garou locales.

• **Sierra mecánica de Talbot:** Artefacto mágico del →Sabbat. Según parece, otorga a su poseedor protección contra las balas, armas blancas y fuego, permitiéndole invocar hordas de criaturas descompuestas.

• **Siete Círculos de Misterio:** Expresión que designa los diversos niveles de entrenamiento mágico que un →Tremere debe dominar antes de acceder a un rango superior de la jerarquía interna del →clan.

• **Silsila:** Término que los →Assamitas utilizan para referirse a los →antiguos u otros →Vástagos respetados que actúan como sacerdotes en la →Senda de la Sangre apartados de →Alamut.

• **Símbolos Sagrados:** La Iglesia habitualmente bendice una serie de símbolos para sus propios rituales y para que los mortales los utilicen. El símbolo más importante es el agua sagrada, consistente en agua de manantial bendecida por un sacerdote. En la Edad Oscura, los mortales usaban agua sagrada como medicina, rociando los campos y los animales o alrededor de sus hogares para mantener alejados los espíritus malignos (como nosotros) y los ataques de brujería. Si el sacerdote que bendice el agua posee →Fe Verdadera, las zonas rociadas con agua sagrada nos resultan incómodas o inaccesibles. Lo mismo pasa con los fieles de otras religiones y sus símbolos.

La Iglesia bendice muchas otras cosas, desde semillas hasta ejércitos que se dirigen a la guerra (algo incoherente con la fe por lo que puedo juzgar, pero quizá mi punto de vista no sea el adecuado en este punto). Las campanas de las iglesias, las casas (en especial en terreno santo), los bastones de peregrinos y las →cruces están entre los objetos que pueden bendecirse de esta forma.

• **Sir Cum Laude:** Uno de los →Seis Caballeros.

• **Sir Praxis:** Uno de los →Seis Caballeros.

• **Sir Pro Bono:** Uno de los →Seis Caballeros.

• **Sir Probus:** Uno de los →Seis Caballeros.

• **Sir Sine Die:** Uno de los →Seis Caballeros.

• **Sir Sine Qua Non:** Uno de los →Seis Caballeros.

• **Sire:** Creador de un →Vástago, se usa para designar tanto a hombres como a mujeres.

• **Sirena:** Expresión que se aplica a aquellos →Vástagos que seducen a los mortales sin matarlos y beben una pequeña cantidad de sangre tras haberlos dormido.

• **Skarvan, Nathan:** →Malkavian de octava generación. Fue destruido en 1810. →Sire de los →Seis Caballeros y de Quentin →King. Este asesino mató y devoró una niña de cuatro años. Se suicidó al dejar que Quentin le diabolizara. King fue el detective de policía que antes de su →Abrazo siguió a Nathan hasta su →refugio.

• **Smiling Jack:** →Brujah de décima generación; \*1611, †1654. Este líder →anarquista de Los Ángeles es famoso por haber sido un pirata en sus días como mortal. Su fama entre los anarquistas norteamericanos creció con rapidez, llegando a rivalizar con la de Jeremy →MacNeil. Según fuentes del →Estado Libre Anarquista, estos dos →Vástagos influyentes tienen diferencias, ya



que según Jeremy, la actitud agresiva de Jack podría provocar la ira de los →príncipes más poderosos del continente.

• **Sociedad de Leopoldo:** Sociedad secreta católica que se originó a partir de la →Inquisición y continúa con su trabajo desde el siglo XIX.

• **Sorokin, Alexis:** →Ravnos. También conocido por Danya así como por otros nombres que podrían lle-



nar por completo todas las páginas de este libro. Aunque no ha estado en activo tanto tiempo como →Ludwig el Rojo, su reputación entre los →Vástagos que conocen sus actividades es tan buena como la de él. En esencia, ha recibido contratos de varios →antiguos de diversos clanes para robar a sus víctimas su posesión más preciada (aunque hay una excepción, hasta la fecha no ha robado a nadie que pertenezca al clan →Tremere). El →Clan de la Rosa puso su nombre en la lista de los Vástagos más buscados, aunque el motivo principal no es atrapar al ladrón, sino los tesoros que posee.

• **Stalburg, Vinzenz von:** →Ventrué de sexta generación; \*1226, †1250. Antiguo miembro de la primogenitura de →Francfort. Con la ayuda de un aliado →Malkavian se convirtió en →príncipe del →dominio de Francfort al poco tiempo de su →Abrazo. Bajo su principado la ciudad floreció y creció hasta un tamaño inesperado. La aparición de un nuevo →Vástago puso en peligro su influencia, viéndose obligado a abandonar su dominio y buscar refugio con Gustav →Breidestein, su compañero de clan, en la ciudad de →Berlín. Antes de abandonar Francfort, solicitó el apoyo de la →Camarilla, por lo que la →secta envió a varios →arcontes a la ciudad para imponer el orden. →Frederick I, uno de esos arcontes, aprovechó la oportunidad para convertirse en príncipe del dominio. Incluso a pesar de que Vinzenz regresó a Francfort con una carta en la que Gustav solicitaba a Frederick que reconociera la autoridad de Vinzenz sobre el dominio, Frederick lo ignoró. Desde ese momento, Vinzenz ha intentado recuperar su antiguo cargo como Príncipe de Francfort por todos los medios a su alcance. Cuando el desilusionado Barbarroja abdicó en 1998, el mayor deseo de Vinzenz se convirtió en realidad.

• **Status Perfectus:** "Constitución" del →Estado Libre Anarquista que propone la libertad y la fraternidad de todos los →Vástagos. En él se renuncian a todas las →Tradiciones de la →Camarilla, excepto la de la →Mascarada.

• **Stolberg, Wolfram von:** →Ventrué de séptima generación; \*695, †760. Nació en el castillo Stolberg, cerca de Aix-la-Chapelle. →Ghoul Ventrué desde el 711. En 949 se convirtió en miembro del Triunvirato de Aix-la-Chapelle junto a Notulf y Nikolai von Tresckow. Fue destruido en 1400.

• **Stone, Prudence:** →Nosferatu. Famoso miembro del →Clan de los Ocultos de Nueva Inglaterra que antes de su →Abrazo fue condenada a morir por brujería. Supuestamente poseía la segunda visión, ya que soñaba sobre el futuro y podía ver a través del poder de →Ofuscación incluso en sus días mortales. Este talento no fue destruido por el Abrazo, por lo que al cabo de poco tiempo se convirtió en uno de los miembros más notables de su clan en Estados Unidos. Reside en algún lugar de Boston y ha sido de gran ayuda para detectar los ataques del →Sabbat. Posee

un gran crédito en Nueva Inglaterra, especialmente por parte de otros Nosferatu. Se rumorea que salvó su ciudad de las garras del Sabbat durante la última invasión (como mínimo, sabía dónde iba a golpear el enemigo).

• **Strathcona, Kyle:** Kyle es un →Ventrué *antitribu* de octava generación y →Cardenal del →Sabbat en Canadá. Debido a su conservadurismo respecto a la política de la →secta, los sucesos del siglo XX deben ser como una espina clavada en su corazón. Como miembro de la secta desde sus primeras noches, es un ferviente defensor de la fraternidad y la libertad. Estos ideales hicieron que diera la espalda a la →Camarilla. Pero los tiempos están cambiando con demasiada rapidez. Quienquiera que interprete su prudencia como una debilidad, acabará aprendiendo desde la punta de su espada que no es una persona débil. Este devoto miembro de la secta nunca se aparta del camino que conduce a su ideal de rectitud.



• **Streck, Maris:** →Malkavian de octava generación; \*1740, †1762. →Chiquilla de Lutz von Hohenzollern. →Justicar Malkavian desde 1998. Debido a su condición de hija de una familia mercante empobrecida, Maris creció rodeada de miseria. Pero una noche intentó robar en la mansión del Malkavian Lutz von Hohenzollern, el cual se dio cuenta de la presencia de la joven ratera, por lo que le envió visiones que incrementaron su paranoia innata hasta niveles extremos. Acto seguido la →Abrazó y la sangre de →Malkav le mostró una lección importante: los crímenes requieren venganza y el fuerte debe actuar como juez, jurado y ejecutor para los débiles que no pueden vengarse.

Maris aprendió todo lo que Lutz pudo enseñarle sobre el Abrazo, su poderes y la locura de su sangre.



Al final, acabó reconociéndolo como el monstruo que era, por lo que informó a las familias de sus últimas víctimas de su lugar de reposo y dejó que lo juzgaran. La noche siguiente, una vez que Lutz fue arrastrado fuera de su mansión a la luz del día, huyó a Munich. Durante una época sirvió como investigador para el →príncipe local, pero continuó su viaje alquilando sus servicios a aquellos príncipes que podían permitírselo. La ola de locura que azotó a los Malkavian de la →Camarilla en 1997 parece no haber tenido ningún efecto sobre ella. Su influencia en la Unión Europea, su reputación como investigadora brillante y su ambición combinada con la intercesión de François →Villon y Lady Anne →Bowesley acabaron convirtiéndola en justicar. Maris sólo bebe de criminales y lunáticos, nunca de personas que considera inocentes.

• **Suspiro, el:** Danza onírica que representa el último paso en la búsqueda de la →Golconda.

• **Sybil:** →Lasombra de cuarta generación. Su →Abrazo se remonta hasta el nacimiento de Cristo y fue arrastrada hacia la noche por el propio Lasombra. Engendró a Marcus →Vitel, el antiguo →príncipe →"Ventrué" de Washington D.C.

• **Symeon:** →Tzimisce. Hermano y →chiquillo de →Gesú y sire de Sasha →Vykos. Sin quererlo se convirtió en el cuchillo que cercenó el vínculo entre →Antonius y el →Dragón: el propio →Michael prome-

tió a Symeon al galo, pero fue →Gesú quien →Abrazó a su hermano mortal. Symeon era conocido en →Constantinopla como el guardián de su hermano. Amaba a Gesú con toda su alma, aunque su relación fue puesta a prueba a lo largo de la historia. Finalmente, Symeon huyó de la ciudad con su →chiquillo y sobrevivió a su caída. Se retiró a →Transilvania, donde se convirtió en víctima de los →anarquistas. Probablemente fue su propio chiquillo quien cometió →Amaranto sobre él.

• **Syn, Durga:** →Synovea. →Ravnos de quinta generación; \*857 en Novgorod, †932. Se rumorea que fue destruida en Bangladesh en 1999. →Chiquilla de →Rodina. →Autarkis. Durante siglos, los campesinos rusos, los zares y los cosacos temieron las maldiciones de los gitanos y las criaturas de pura noche que pululaban por los bosques silenciosos tras el anochecer. Pero lo que



más temían era la bruja llamada →Baba Yaga. Durga Syn se opuso a ella durante sus días mortales como sacerdotisa pagana, y como no muerta lo hizo con un fervor inusitado. Incluso a pesar de que Durga Syn nunca sintió simpatía por una →secta determinada, dio su apoyo a los →Fundadores. En 1999, la →antigua Ravnos fue testigo de su triunfo: justo antes de su muerte durante la Semana de las Pesadillas, asistió a la destrucción de la →Arpia de Hierro.

• **Synovea:** Alias de Durga →Syn.

*¿Fue el sire del monstruo  
Vykos? Maldito sea  
su nombre!*



• **Tajdid:** Significa literalmente "resurrección". Nombre que recibió el logro →Assamita consistente en librarse de la maldición →Tremere.

• **Tal'mahe'Ra:** Todo lo que sabemos de esta →secta de →Vástagos son rumores, pero parece ser que también recibe el nombre de →Mano Oriental, →Manus Nigrum, →Mano Negra o →Mano Verdadera. Los Tal'mahe'Ra se han dedicado durante siglos a explorar la muerte, las →Tierras Sombrias y sus habitantes, los →espectros. Con la cooperación de magos y otros seres extraños han construido una gran ciudad en el reino de los muertos que supuestamente es la legendaria →Enoch. Esta secta afirma ser la responsable de la creación de la →línea de sangre de los →Nagaraja.

Con la caída de Enoch, los Tal'mahe'Ra se han hundido, y aunque afirman ser responsables de muchos acontecimientos de la historia de los Vástagos, estas afirmaciones han sido puestas en duda, ya que su desaparición no ha causado ningún cataclismo en la sociedad de los Condenados.

• **Talaq:** Miembro del →Clan de la Caza; \*primer siglo d.C. (aproximado). Talaq es el Príncipe de Jordania y un →Vástago bien conocido por el resto de los →Cainitas. Últimamente han surgido una serie de rumores que apuntan hacia su desaparición.

• **Taqiyya:** 1. Arte de camuflaje empleado por los →Assamitas. – 2. Expresión que describe la tradición del secreto entre los Assamitas.

• **Tariq:** →Nosferatu. Este →Matusalén del →Clan de los Ocultos es uno de los seguidores más devotos del Islam. Tanto él como su progenie reciben el nombre de Hajj y son los guardianes espirituales del Islam en la sociedad vampírica. Junto con sus descendientes protege los lugares sagrados de La Meca y Medina, una responsabilidad que ha ostentado durante ocho siglos. Este hecho le ha convertido en uno de los principales defensores no muertos del Islam, por lo que muchos le seguirían donde fuera necesario.

• **Taumaturgia:** Pseudo-Disciplina desarrollada por los →Tremere uniendo la magia mortal con los poderes de

la →vitæ de los no muertos. Al igual que la →Nigromancia, la Taumaturgia se divide en varias sendas con distintos grados de maestría, así como en una serie de rituales que deben aprenderse de forma separada. Los rituales deben prepararse con antelación y a menudo requieren ingredientes especiales y encantamientos, aunque los poderes de muchas sendas pueden invocarse sin demora. La Senda de la Sangre es una de las sendas más comunes entre los Tremere, ya que muchos →Vástagos Tremere la aprenden al poco tiempo de su →Abrazo. Esta senda permite al mago obtener información de la sangre. El Encanto de las Llamas les permite crear llamas. El Movimiento Mental les otorga una forma limitada de telequinesis. Con la Senda de la Invocación pueden crear objetos de la nada. El Dominio Elemental les permite ejercer un control limitado sobre los objetos inanimados. La Senda Verde está dedicada a la manipulación de la materia vegetal, mientras que el Poderío de Neptuno se centra en el conocimiento de los cuerpos que se mueven en el agua. Se rumorea que la Senda del Control Atmosférico fue una de las primeras en desarrollarse, mientras que la Senda de la Tecnomancia es la última creación (otorga poder sobre la tecnología). La senda de la Contramagia Taumaturgica les permite cancelar cualquiera de los efectos mencionados con anterioridad si se posee la maestría suficiente. Se afirma que hay otras sendas, entre las que se cuentan unas pocas sendas blasfemas de →Taumaturgia Oscura, una versión maligna y corrupta de la Taumaturgia que enseñan los seres infernales.

La Taumaturgia es una de las Disciplinas más peligrosas y complejas. Por este motivo, existen muchos riesgos al aprender este arte. Sólo los seres con espíritus fuertes y mentes despiertas tienen éxito en la misión, ya que pide grandes esfuerzos de sus estudiantes.

Últimamente han ido apareciendo rumores sobre otras formas de Taumaturgia practicadas por otros clanes y líneas de sangre. Hacemos una mención especial de los →Assamitas, los →Setitas y los →Tzimisce, aunque la certeza de estos rumores no ha podido comprobarse.

• **Taumaturgia Oscura:** A pesar de la desaparición de los →Tremere *antitribu*, la Taumaturgia Oscura persiste en el subsuelo →Sabbat. Esta →Disciplina consiste en un conocimiento taumaturgico que no se aprende gracias al estudio, sino a través de demonios. A falta de la educación rigida de los Tremere, algunos miembros del Sabbat ansiosos por desvelar los misterios de la Taumaturgia solicitan la ayuda de maestros infernales. Al igual que la Taumaturgia, la Taumaturgia Oscura está dividida en sendas y rituales. Pero al cabo de poco tiempo, la señal del favor demoníaco se manifiesta en los rasgos físicos del mago (señales demoníacas tras las orejas, escamas, pezuñas o cuernos). En resumen, esta Disciplina es terriblemente peligrosa.

• **Taylor, Helena:** →Tremere de novena generación; \*1917, #1938. →Regente y →primogénito de Washington D.C. Chiquilla de Jack Welston. →Sire de Colin Roses

*Cuidado con este hombre, pacta con demonios.*

(1974) y de Pieter van Dorn (1975). Es uno de los →Vástagos más respetados de Washington. Ha mantenido la →capilla a salvo de los ataques del →Sabbat.

• **Taylor, Leslie:** →Toreador de séptima generación; \*1888, †1927; →Príncipe de Melbourne. Leslie ascendió con rapidez a través de la red criminal de Melbourne a comienzos del siglo XX. Su tendencia a mezclarse con la gente bien de la ciudad llamó la atención de →Meg la Roja, quien necesitaba una herramienta apropiada en un conflicto contra un rival. Sin embargo, →Meg la Roja subestimó la valía de Leslie, ya que tras →Abrazarlo en un incendio que le habría costado la vida, Leslie la diabolizó y adaptó su sed de poder al mundo de los no muertos. Sus maquinaciones alcanzaron su cenit en 1983 cuando asesinó al príncipe de Melbourne y reclamó su derecho al →dominio. Leslie es un príncipe duro, aunque los Vástagos de la ciudad gozan de libertad suficiente como para no considerarle un tirano.



• **Templo de Lilith:** Lugar sagrado más importante de la →Madre Oscura, situado en la →Ciudadela Negra de →Enoch.

• **Temporis:** →Disciplina mítica de los →Brujah Verdaderos que les permite controlar el tiempo.

• **Tepes, Vlad:** →Tzimisce de quinta generación. →Chiquillo de Lambach →Ruthven. Nació en el siglo XV como Vladimir de Hundeoara, hijo único de un caballero y de una abadesa. Vlad creció rodeado de las riquezas de su familia, ganándose el alias de "el empalador" durante la guerra contra los turcos debido al empleo de una crueldad ilimitada para desmoralizar a sus enemigos.



Tras recibir el →Abrazo se separó tanto del →Sabbat como de la →Camarilla y fundó el →Inconnu.

• **Tercer Mortal:** →Caín, el que fue expulsado y se convirtió en el primer →Vástago.

• **Territorio:** Expresión vulgar que designa al pueblo o pequeña parte de una gran ciudad que un →Cainita puede reclamar y que está bajo su esfera de influencia.

• **Thetmes:** →Assamita de generación desconocida; \*30 a.C. (aprox). →Califa de →Alamut. Thetmes comenzó su vida como guerrero al servicio del joven rey Ptolomeo en la lucha contra su hermana y sus vasallos romanos. Tras la derrota de Ptolomeo, el bárbaro Antonius se divertía viendo morir a los seguidores de Ptolomeo en la arena, pero Thetmes lo impresionó, por lo que le llevó hasta Roma para que actuara como gladiador. Un mercante local al servicio de los Assamitas, tras haber sido testigo de la actuación de Thetmes, compró su libertad y lo llevó hasta Alamut. Desde entonces su carrera ha estado rodeada de éxitos.

• **Theusa, Alexia:** Miembro de quinta generación del extinto clan de los →Capadocios; \*366 a.C., †308 a.C. La historia de Alexia es una trágica historia de amor y esperanza. Durante su juventud se enamoró de un joven esclavo ateniense, por lo que planeó suicidarse junto a él ya que su amor era imposible, pero su padre lo evitó, por lo que sólo murió el esclavo y ella se sintió acosada por visiones de él. Alexia viajó hasta el Lejano Oriente y Egipto, donde aprendió todas las artes oscuras que le quisieron enseñar. Cuando regresó a casa visitó →Bizancio, donde fue →Abrazada por →Byzar, el fundador de la ciudad. Este hecho profundizó su amor por el esclavo. Sumió al resto de los →Vástagos de la ciu-

*Pudiera ser que Vlad Tepes fuera el Vástago más famoso de todos los tiempos, aunque no por ello es el responsable de todo lo que ocurre. Más bien sucede lo contrario, el Inconnu ha existido durante más tiempo. Pero se rumorea que Drácula se ha unido a ellos.*

*Un sabio consejo, Maestro  
Bendusara: si le méis a  
Tiamat, es aconsejo que no  
viajes a Gran Brolaña.*

dad en →letargo y desde ese momento sirvió a los emperadores de →Constantinopla como consejera y sanadora. Como todos ellos acabaron siendo →Abrazados, empalados y destruidos para pasar a formar parte de su "salón de trofeos", resulta obvio pensar que Alexia estaba bastante loca.

Su destino acabó con ella en el momento en que los →Giovanni decidieron erradicar a los Capadocios.

• **Thomas, Astrid:** →Tremere de quinta generación; \*1761, †1791. Astrid formó parte del clan como →ghoul al servicio de Nathan →Meldenssohn a finales del siglo XVIII. Nathan la llevó hasta →Viena, donde →Etrius se enamoró de esa mujer inteligente ávida de conocimiento. Fue →Abrazada en su trigésimo cumpleaños. Durante la ocupación napoleónica de Viena, los Tremere debieron utilizar todo su poder para mantener su influencia en la ciudad y no perderla a manos del →Clan de la Rosa. Astrid llevó a cabo un papel crucial al utilizar mortales para disminuir el poder de los →Toreador en Europa. Durante el siglo XIX, Astrid intentó mejorar sus relaciones con los →Toreador financiando varios proyectos arquitectónicos con la ayuda de María de →Aragón, edificios que se han convertido en reclamos turísticos de la capital austriaca en la actualidad, aunque su alianza se ha deteriorado. En 1866, Astrid viajó a →Berlín para entrevistarse con Gustav →Breidestein. Pero el →príncipe interpretó su oferta como una ocupación, por lo que inició una guerra entre Austria y Prusia. Acto seguido encerró a Astrid en Francfort para usarla como rehén contra Viena. Astrid fue liberada en 1879 en las profundidades del bosque de Spessart y pudo regresar a Viena, donde Etrius consiguió superar a Breidestein e incrementar su influencia financiera en Francfort. Para conservar Viena de los ataques →anarquistas y →Brujah de 1939, Etrius debió negociar una tregua con Breidestein. Este acuerdo, que Astrid no podía entender, la separaron de su →sire, aunque esas diferencias parecen haberse desvanecido en la actualidad.

• **Thomas, Vannevar:** →Ventrué. Este aristócrata de Virginia fue →Abrazado durante la Guerra de la Independencia y enviado hacia el oeste por sus superiores de la →Camarilla en 1849. Al cabo de poco tiempo se convirtió en →príncipe de una joven ciudad: San Francisco. A pesar de sus numerosos enemigos, consiguió mantener su posición debido a su conocimiento de las debilidades de sus rivales. Pero ostentar el cargo de Príncipe de San Francisco no fue una tarea fácil durante el siglo XX. Primero vino el terremoto, después los →anarquistas del sur intentaron invadir el →dominio varias veces, por no mencionar la amenaza de los Vástagos del este que llegaron a la Costa Oeste en gran número. Vannevar desapareció a finales del siglo XX, por lo que se cree que ha muerto, siendo sucedido por un príncipe débil que, aunque mantiene la ilusión de un principado, se ha convertido en una marioneta de los Kuei-jin.

• **Thrace, Oliver:** →Tremere de sexta generación; \*1456, †1496. Antiguo →regente de la →capilla de Hong Kong. Tras ocupar este peligroso cargo, Oliver ha conseguido fama como opositor del →Sabbat, de los →Setitas, de los →Assamitas y de cualquier otro enemigo conocido del clan Tremere. Se afirma que es un experto en el comportamiento y la cultura de los →Catayanos, ya que se ha entrevistado con ellos, aunque también parece tener amigos entre los →Giovanni y otros bandos más siniestros.

• **Tiamat:** →Ventrué; los →Vástagos de su época la conocieron como una gran cazadora, un no muerto de fuerza increíble y un vampiro poseído por una increíble sed de poder. Representaba la encarnación de una asesina que podía matar con la mirada, y en ocasiones lo hacía. Desconocemos los motivos que le impulsaron a diabolizar a su →sire y convertirse en miembro de la cuarta generación. Aunque existen muchos rumores que explican su comportamiento, mencionaré los dos más extendidos: algunos de ellos afirman que ha sido víctima de la →Bestia y hace todo lo posible por satisfacer sus necesidades, mientras que otros indican que se ha aliado con un demonio, lo que explicaría su fuerza y su poder. Sea el motivo que sea, espero que nunca debamos resolver el enigma, ya que no se le ha visto en los últimos tiempos. Aunque no existen informes sobre su destrucción, este monstruo no hubiera podido sobrevivir a la →Tradición de la →Mascarada.

• **Tiempo de la Sangre Débil:** Tiempos finales predichos por →*El Libro de Nod*. Es probable que el Tiempo de la sangre débil sea un indicador de la →Gehena, una nueva era que se inició cuando la sangre de →Cain estaba muy diluida en las venas de su →progenie, un hecho que hacía que estos →Vástagos fueran mucho más débiles que las generaciones previas de →Vástagos. Ha llegado el momento en que la →Maldición de Cain se ha visto debilitada. La sangre de los →antiguos ha ido pasando de →sire a →chiquillo durante generaciones y ya no es tan potente como antaño. Se abrazan demasiados chiquillos en las →Últimas Noches y ha llegado la hora para los miembros de →sangre débil. Su destino puede significar el fin del mundo, si creemos lo que está escrito en *El Libro de Nod*. Yo creo que el Tiempo de la sangre débil es otro signo de la proximidad de la Gehena. Probablemente haya comenzado ya entre los →Ravnos con la →Semana de las Pesadillas. Consulta →Cultos de la Gehena.

• **Tiempos Ardientes:** Expresión que los →Vástagos utilizan para referirse a la época de dominio de la →Inquisición en Europa. Este término fue utilizado por primera vez por Aisling Sturbridge (consulta su biografía en el Apéndice II).

• **Tierras sombrías:** Reino de los muertos, separado de las tierras de los vivos por la →Mortaja.

• **Tinbergen, Corrie:** →Brujah de séptima generación; \*1836, †1860. →Príncipe de Luxemburgo. Corrie

era poco más que una →chiquilla cuando reclamó su →dominio. Para ser un príncipe europeo, es extraordinariamente joven. Su forma de actuar, franca y abierta, es un reflejo del comportamiento del resto de los →Vástagos de su dominio, dejando en evidencia el hecho de que Luxemburgo no es un simple dominio, sino una forma de pensar. Esta es probablemente la única explicación de cómo un dominio puede contener tal variedad de Vástagos y permanecer en paz.

• **Tinia:** →Ventrue. Debido a su procedencia etrusca, fue uno de los primeros miembros del →Clan de los Reyes en poner pie en lo que en la actualidad se conoce como Italia. Esta →Matusalén ayudó a fundar →Roma, aunque desapareció varios siglos antes de la ascensión al poder de →Camilla. Aunque han aparecido ciertos informes que afirman que ha sido destruida en Asia Menor, no se sabe nada cierto de su destino.

• **Tío Fétido:** Padre tecnológico legendario y figura mesiánica para los →Nosferatu norteamericanos. Tío Fétido viaja de ciudad en ciudad para dar a conocer a los miembros locales del →Clan de los Ocultos su gran invención, →SchreckNet. A Tío Fétido le encanta la tecnología moderna y afirma que ofrece un amplio abanico de oportunidades para que los miembros del clan puedan detener las amenazas contra su seguridad.

• **Titiritero, El:** Miembro del →Clan de los Ocultos, se rumorea que pertenece a la sexta generación. Hizo su aparición a mediados del siglo XVI y comenzó a comerciar con reliquias e información en →Viena. Parece ser un experto en los campos del ocultismo, arqueología y antropología. Ocupa una posición especial entre los →Vástagos de Viena, ya que puede recibir visitas con una duración inferior de 48 horas sin tener que presentarlas a los señores →Tremere de la ciudad. Su refugio está situado en algún lugar bajo el famoso Doroteum.

• **Toreador: 1.** El →Clan de la Rosa no posee igual en lo que respecta a su interés por el desarrollo cultural de los mortales. Sus miembros, despreciados por muchos como hedonistas decadentes, degenerados y artistas sonadores, todavía tienen un papel importante que jugar en la historia. Debido a su influencia en el mundo de los mortales, cuentan con el potencial necesario para convertirse en uno de los clanes más poderosos, pero las rivalidades internas todavía mancillan la interacción política entre los miembros del clan. Muchos de los Toreador fueron artistas, músicos, actores y poetas mientras estaban vivos, pero todos ellos han pasado siglos buscando el destello de creatividad divina que les permita producir una obra de arte. - **2.** El fundador del Clan de la Rosa utilizó este seudónimo, aunque con frecuencia se le asigna el nombre de Arikel. Según las leyendas, era una gran escultora, aunque algunas fuentes afirman que era la mejor bailarina de su tiempo. Se rumorea que →Zillah fue su →sire, lo que la habría convertido en hermana de →Nosferatu. Aunque existen muchas rivalidades entre los Nosferatu y los Toreador, algunos de ellos

afirman que Toreador sintió lástima (o incluso amor) por su hermano desfigurado.

• **Tradiciones:** Todos los →Vástagos de un →dominio reclamado por un →príncipe deben aceptar parte de las responsabilidades para asegurar la estabilidad y la seguridad. Esta estabilidad sólo puede garantizarse si todos los Vástagos de la ciudad actúan de acuerdo a una serie de normas establecidas. Estas normas se ocultan tras el pequeño y subestimado término de "las seis Tradiciones". Aunque algunos afirman que estas normas fueron concebidas como una serie de guías de comportamiento, los príncipes deben hacerlas cumplir con estricta devoción. Los Vástagos de la →Camarilla de algunos dominios han llegado a firmar un juramento por el que se comprometen a defender estas costumbres tras pasadas de manos del propio →Caín. Lo cierto es que vaya donde vaya, cualquier Vástago tiene la seguridad de que las Tradiciones se respetarán de la misma forma en cualquier ciudad de la Camarilla. Pueden interpretarse de forma diferente, pero la base es la misma en todas partes. Las seis Tradiciones son saerosantas desde la guerra que destruyó a la Segunda Generación. Aunque se han puesto por escrito en raras ocasiones, han sobrevivido al paso de los siglos gracias a la tradición oral, ya que los →Cainitas que las desprecian las conocen bien. Las palabras exactas pueden diferir, pero el significado tras ellas siempre es claro. Uno de los rituales clásicos de la Camarilla es el de la educación del →chiquillo por su →sire, fase en la que todos los →neonatos escuchan y aprenden el significado de las Tradiciones. Sólo a partir de entonces serán reconocidos por el príncipe como neonatos libres. Algunos príncipes preparan grandes fiestas en las que los chiquillos son aceptados formalmente en la sociedad de los Vástagos, mientras que otros no se preocupan por asistir a este acto y confían en el juicio del sire. Algunos de los mayores defensores de la Camarilla y de las Tradiciones insisten en que los jóvenes no muertos sólo se convertirán en Vástagos de pleno derecho tras haber entendido el significado de las Tradiciones. Como os habréis podido dar cuenta, estas normas constituyen un asunto importante, en especial si tenemos en cuenta que el sire es responsable de las acciones de su chiquillo mientras éste no comprenda el significado de las Tradiciones y no haya efectuado un juramento de respeto hacia ellas. Algunos Vástagos creen que Caín diseñó las Tradiciones tras crear a sus chiquillos. Estos no muertos afirman que estas normas son los deseos de su progenitor, por lo que por este motivo todos los Vástagos deberían obedecerlas. Otros afirman que los →Antediluvianos crearon las Tradiciones para mantener a sus chiquillos bajo control, mientras que una minoría indica que se trata del sentido común que ha sobrevivido al paso del tiempo. La Tradición de la →Mascarada, por ejemplo, ha existido desde la creación de la →Primera Ciudad, aunque ha cambiado para adaptarse a la →Inquisición.

*Aunque los tiempos cambian, algunas cosas permanecen igual: el poderoso escribe la ley y no importa si estas leyes se llaman Tradiciones, Constitución o Carta Magna; sólo se trata de un problema de nomenclatura.*

Existe toda una serie de jóvenes Vástagos del Nuevo Mundo que consideran que las Tradiciones no son más que una serie de herramientas que los antiguos emplean para mantener a la sociedad Cainita bajo su yugo, por no mencionar que la mayoría de ellas están fuera de lugar. La época de la Mascarada ya hace tiempo que pasó. La →Gehena, los Antediluvianos y Cain son cuentos de hadas que contienen tanta verdad como el Diluvio o la Torre de Babel, y que se utilizan para mantener a los jóvenes atados. Según estos jóvenes Cainitas, ha llegado el momento de derogar las Tradiciones y comenzar a enfrentarse al presente. Muchos de los jóvenes Cainitas del Sabbat aceptan esta filosofía, constituyendo una base de ataques constantes contra la vieja estructura de poder (los viejos miembros de la →secta saben mejor que nadie cómo despreciar las Tradiciones).

Muchos de los antiguos consideran que los neonatos y los →ancillae son unos niños temperamentales que desean saberlo todo pero que carecen de la sabiduría y de la experiencia que confiere la edad. Muchos de los que se rebelan contra las Tradiciones son →anarquistas y neonatos con falta de poder y de voz en la sociedad de los Vástagos. Por este motivo, no debemos sorprendernos al verles reaccionar de manera salvaje y brutal, ya que ven la violencia como el único medio de que disponen para expresarse. Pero no todos los antiguos son tan comprensivos y tolerantes. Muchos de ellos temen que llegue la noche en que los sueños de los jóvenes anarquistas se conviertan en realidad y turbas de mortales comiencen a que-

mar los →refugios de los Vástagos. La selección natural se encargará de algunos de los neonatos, pero en ocasiones los príncipes pierden los estribos.

A continuación encontrareis las versiones ampliadas de las seis Tradiciones. Aunque estas son las palabras utilizadas por los antiguos durante los actos formales, pueden variar dependiendo de la edad, clan y generación del Vástago. Durante la presentación de un chiquillo, se le puede pedir que recite las Tradiciones de memoria para demostrar que las ha aprendido bien.

• **Trajano:** →Nosferatu. →Matusalén de quinta generación del →Clan de los Ocultos. Intentó establecer su propio reino en la ciudad de →Roma, pero sus sueños fueron destrozados por los →Ventrue. La mayor parte de la información que significó su fracaso provino del →Malkavian Antoine →Le Fanu, que adaptó el nombre de Polio Felix Máximo durante la época romana. Sus actos lo acabaron convirtiendo en enemigo de Trajano. Estos dos Antiguos volvieron a alzarse durante la Edad Media. En esa época, Trajano llegó a la conclusión de que sus planes habían fracasado porque carecía de información sobre sus enemigos. Para solucionar esta falta de información, Trajano creó una intrincada red de espías, informadores y contactos a la que bautizó como "la Red". Siguió las actividades del Malkavian hasta Nueva Inglaterra donde al parecer consiguió aliados poderosos. En la actualidad la vieja Red se ha transformado en →SchreckNet, siendo una de las principales fuentes de información del Clan de los Ocultos.

#### LA PRIMERA TRADICIÓN: LA MASCARADA

No revelarás tu verdadera naturaleza a los que no pertenezcan a la Sangre bajo pena a renunciar a tus derechos de Sangre.

#### LA SEGUNDA TRADICIÓN: EL DOMINIO

Eres responsable de tu dominio. El resto debe mostrarse respetuoso mientras esté en él. Nadie pondrá en duda tu palabra en tu dominio.

#### LA TERCERA TRADICIÓN: LA PROGENIE

Abrazarás a otros sólo con el permiso de tu antiguo. Si crearas a otros sin el permiso de tu antiguo, tanto tú como tu progenie seréis destruidos.

#### LA CUARTA TRADICIÓN: LA RESPONSABILIDAD

Aquellos que tú creas son tus propios chiquillos. Hasta que sean liberados, impondrás tu voluntad sobre la suya. Eres responsable de sus pecados.

#### LA QUINTA TRADICIÓN: LA HOSPITALIDAD

Honra el dominio ajeno. Cuando llegues a una ciudad extranjera, debes presentarse al que gobierne. Sin su aceptación, no eres nada.

#### LA SEXTA TRADICIÓN: LA DESTRUCCIÓN

Se te prohíbe destruir a otro ser de tu misma condición. El derecho de la destrucción pertenece a tu antiguo. Sólo los más antiguos pueden realizar una caza de sangre.

## LA TRADICIÓN DE LA MASCARADA

Esta Tradición se ha convertido en la base de la sociedad Caimita moderna, ya que oculta a los vampiros de los ojos mortales. La revelación al mundo mortal podría ser desastrosa para ambas comunidades. Aunque muchos mortales no creen en los vampiros, existe un número suficiente de ellos que creen, por lo que revelarles nuestra existencia vampírica nos pondría en situación de riesgo. En la antigüedad, y especialmente durante la Edad Oscura, esta tradición no se siguió de forma tan estricta, por lo que los vampiros cabalaron por la noche sin importarles quienes se fijaban en ellos. Pero la Inquisición cambió esta forma de actuar, ya que los vampiros que se dejaban ver eran torturados para que revelaran sus secretos. Aunque los jóvenes proclaman que la Inquisición forma parte del pasado, está demasiado fresca en la mente de aquellos antiguos que sobrevivieron a ella. Éste es uno de los principales puntos de fricción entre la Camarilla y el Sabbat, ya que el Sabbat no ve ninguna necesidad en ocultarse de los débiles mortales, mientras que la Camarilla mantiene la posición opuesta.

La violación de la Mascarada es el crimen más importante que un vampiro puede cometer, y uno de los más fáciles de "fabricar" por el príncipe para castigar a un enemigo. Dependiendo lo estricto que sea un príncipe respecto a la Mascarada, cualquier cosa puede constituir una violación, desde utilizar poderes vampíricos en público hasta tener amigos mortales.

Muchos vampiros, para sacudirse del aburrimiento inmortal, llevan la Mascarada al límite, poniendo su existencia en el filo de la legalidad. El mundo ha conocido a muchos artistas, poetas, escritores, músicos, modelos, actores y diseñadores de moda que eran vampiros. Por supuesto, muchos de ellos vieron como sus vidas llegaban a un abrupto final, ya que otros Vástagos decidieron que su existencia constituía una amenaza para el conjunto de los Hijos de Cain.

La Mascarada es un equilibrio peligroso: de forma irónica, los antiguos que la apoyan con más fuerza acaban siendo los que la acaban poniendo en peligro (de forma indirecta e involuntaria). Una historia apócrifa cuenta que dos cazadores de vampiros (un nuevo recluta y su jefe) estaban de vigilancia en un club nocturno. El jefe dijo a su subordinado, "Hay un vampiro en el local, encuéntralo", el subordinado sólo tardó un instante en señalar hacia un caballero pálido vestido con un traje del siglo XVIII. Por supuesto que acertó, ya que se trataba de un emisario Ventrue de una ciudad vecina.

## LA TRADICIÓN DEL DOMINIO

En la antigüedad, los vampiros reclamaban zonas específicas como territorios de caza, como centros de poder o porque deseaban cuidar de ellos. Esta tradición se utilizó para reforzar la idea de un "dominio", un lugar en el que el propietario podía matar a otro si violaba sus derechos sobre él. Con el paso del tiempo, conforme la sociedad cambió, esta regla se volvió inaceptable. Hace unos 200 años, la ciudad o región gobernada por un príncipe se convertía en su dominio tras asumir el trono, o al menos esa era la teoría. La verdad es que todavía existen vampiros que conservan dominios, la mayoría de las veces por fuerza de la costumbre ("Las alcantarillas *siempre* han sido el dominio de los Nosferatu" o "Un Ventrue ha gobernado este banco desde su fundación"). Por supuesto, en la actualidad, cuando muchas ciudades poseen poblaciones vampíricas de 30, 50 o 100 miembros, deben realizarse concesiones. Por este motivo, muchos vampiros cazan donde pueden, en los terrenos de caza comunales de los bares de la ciudad, conocidos colectivamente en la jerga vampírica como "La Zona".

Los vampiros más jóvenes y algunos miembros de más edad intentan apropiarse de pequeños trozos de territorio, cuidándolos y convirtiéndolos en sus terrenos de caza privados. Algunos anarquistas afirman que estos "minifeudos" los otorga el príncipe como recompensa, prueba de que los pelotas reciben su recompensa. Esto es incorrecto: los Vástagos que poseen dominios privados están violando la Segunda Tradición, y el príncipe no debe pasarlos por alto. Aunque a menudo suele dejarlos estar, ya que posee otras preocupaciones más importantes que la de ir persiguiendo a futuros anarquistas celosos de sus territorios. El príncipe puede encargar a ciertos Vástagos de confianza el cuidado de determinadas zonas y otorgarles algunos privilegios a cambio de su trabajo, pero es él quien ostenta el dominio sobre la ciudad. De esta forma puede mantener el orden, ya que la Segunda Tradición le permite castigar a los que la desafían.

Para aquellos vampiros solitarios o aquellos pequeños grupos que deben defender su propio territorio, la tradición del dominio es de una importancia vital, incluso si este territorio está situado en una zona urbana marginal. Pocos príncipes conceden parte de su territorio, aunque permiten la presencia de "ocupas", siempre que estos vampiros les apoyen y mantengan la ley. La cruz de esta actitud son los enfrentamientos que suelen producirse entre las distintas cuadrillas, ya que pueden extenderse al mundo mortal y poner en peligro la Mascarada. Algunos príncipes han llegado a fomentar esta clase

de conflictos para enfrentar a los vampiros problemáticos entre ellos y mantenerlos alejados de otros asuntos de la ciudad.

Pero sea como sea, todo Vástago puede reclamar su refugio como dominio, convirtiéndose en responsable de cualquier actividad que se desarrolle en la zona. Algunos vampiros se preocupan por fomentar la seguridad alrededor de su refugio, mientras que otros simplemente desean un lugar donde puedan ocultarse del sol (al infierno con el descanso).

La definición de dominio es un tema debatido en la actualidad. ¿Acaso está compuesto por el territorio físico y su contenido (como refugio y terreno de caza)? ¿o también abarca a los mortales que contiene? Muchos príncipes argumentan que el dominio abarca únicamente todo contenido físico, aunque aclaran que la influencia sobre los negocios mortales está ligada al territorio. Un vampiro que posea dominio en los puertos tiene que acabar relacionándose con los negocios mortales del transporte marítimo y los sindicatos, al menos para conservar la seguridad de su refugio (después de todo, una manifestación podría tener consecuencias nefastas, en especial si el refugio se encuentra tras la línea de piquetes). Pocos vampiros reclaman un dominio formado por mortales que no pueden ser influenciados de ninguna manera, algo que puede convertirse en una ayuda o un dolor de cabeza para sus príncipes. A pesar de todo, el príncipe de un dominio determinado suele tomar medidas cuando el poder de un determinado vampiro comienza a eclipsar el suyo.

Conforme las noches avanzan y los presagios de la Gehena van sucediéndose, cada vez es mayor el número de vampiros que fortifican sus dominios privados, aislándose a pesar de las prohibiciones del príncipe. Estas criaturas paranoicas piensan que sólo de ese modo tendrán oportunidades de sobrevivir a la Yihad.

#### LA TRADICIÓN DE LA PROGENIE

Muchos príncipes insisten que son el "antiguo" mencionado en esta tradición y por ello solicitan que cualquier vampiro que desee crear un chiquillo deba pedirle permiso antes de la creación. Muchos vampiros obedecen más por miedo que por respeto, ya que la existencia del chiquillo está en peligro. Si el chiquillo ya ha sido creado sin permiso, el príncipe puede declararlo como propio, expulsarlo de la ciudad o destruirlo. A discreción del príncipe, aquellos chiquillos que son creados y abandonados sin haber recibido una educación sobre su existencia pueden ser "adoptados" por otros vampiros, quienes aceptan plena responsabilidad sobre ellos. La Camarilla reconoce el derecho del príncipe de restringir la creación si ésta amenaza con sobrepoblar la ciudad. De hecho, esta es una de las principales preocupaciones de la Camarilla, por lo que en el último cónclave, se decidió restaurar la figura del azote. Los azotes patrullan el dominio del príncipe en busca de Vástagos creados sin permiso para expulsarlos o destruirlos.

En el Viejo Mundo, esta tradición posee varios corolarios. El sire del futuro sire debe ser consultado, así como el príncipe que posee dominio sobre el refugio del sire (si es que existe). Los Vástagos europeos son famosos por su absoluta intolerancia con los transgresores de esta tradición. La falta de cualquiera de estos permisos puede resultar en la destrucción del chiquillo (y posiblemente también la del sire). La falta de respeto puede ser aceptable entre la chusma americana, pero no pertenece al Viejo Mundo.

#### LA TRADICIÓN DE LA RESPONSABILIDAD

Si un vampiro crea progenie, es responsable de sus actos de forma similar a la de un padre con su hijo. Si el chiquillo no puede soportar las cargas del vampirismo, el sire debe solucionar el problema de una u otra forma. También debe evitar que el chiquillo ponga en peligro la Mascarada, ya sea por ignorancia o por malicia. Debe asegurarse de que su progenie aprenda las Tradiciones y las responsabilidades que comportan, y comprobar que no constituya una amenaza para él o para la Mascarada hasta su emancipación. El sire también es responsable de proteger a su chiquillo. El príncipe carece de la responsabilidad de reconocer al chiquillo, y cualquier otro vampiro puede matarlo o alimentarse de él con impunidad.

Antes del Abrazo, un vampiro sabio considera la madurez del futuro chiquillo. ¿Será capaz de soportar los cambios de su alma y su cuerpo? ¿Entenderá lo que se le pida cuando recite las Tradiciones? Ningún sire desea ser responsable de un chiquillo para siempre, pero liberarlo antes de tiempo pone en peligro su existencia.

La liberación de un chiquillo suele consistir en la presentación del mismo al príncipe del dominio donde vive el sire. El príncipe puede solicitarle que recite las Tradiciones o que muestre cualquier otra prueba de que las ha aprendido y las entiende. Si por cualquier motivo el príncipe no acepta al chiquillo, éste debe encontrar una nueva ciudad. A veces el sire debe presentar al chiquillo a su propio sire, aunque no es una obligación generalizada.

Tras la liberación, el chiquillo (ahora convertido en neonato) puede vivir en la ciudad gozando de todos los derechos que le otorga la ley del príncipe y las Tradiciones. Esta liberación es un gran rito de cambio, algo similar a la mayoría de edad de los mortales, ya que el neonato pasa a ser responsable de sus actos. Será vigilado durante los meses siguientes y sus acciones determinarán su consideración como "adulto".

### LA TRADICIÓN DE LA HOSPITALIDAD

Algunos la llaman la Tradición de la "educación": llamar antes de entrar. Esta forma de actuar fue adoptada antes de que los príncipes gobernaran las ciudades, y continúa en vigor incluso si hay un sólo Vástago en el dominio. En palabras sencillas, todo vampiro que llegue a una nueva ciudad debe presentarse al príncipe o a cualquier antiguo a cargo de la ciudad. Este proceso puede ser un acto formal en el que el príncipe solicita información sobre la posición y el linaje del recién llegado o una sencilla presentación en el Elíseo. Algunos príncipes obligan a los invitados a anunciar su llegada de inmediato, mientras que otros sólo aceptan presentaciones una vez a la semana o al mes. Ciertos príncipes liberales llegan a permitir que los visitantes entren y salgan del dominio sin presentarse, solicitando la presentación del invitado sólo si desea permanecer de forma indefinida en la ciudad.

Aquellos que opten por no presentarse al príncipe ponen su existencia en peligro. Si una ciudad se está enfrentando a la Yihad, el recién llegado puede ser confundido con el enemigo. Cualquier príncipe puede utilizar la Segunda Tradición para castigar a un vampiro con impunidad. Con la Quinta Tradición, el príncipe adquiere el derecho de interrogar a cualquiera que entre en su dominio. El príncipe también posee el derecho de negar la entrada a los visitantes, en especial de aquellos recién llegados con pobre reputación o que acarrear pesadas cargas en forma de cazas de sangre, enemigos u otras amenazas potenciales para la ciudad y la Mascarada. Estos rechazos individuales se han vuelto demasiado frecuentes en las noches modernas, ya que los príncipes se han vuelto paranoicos y xenófobos ante la Gehena. Algunos de ellos, cuando reciben un grupo de Vástagos, permiten la entrada a ciertos miembros de la cuadrilla mientras que niegan la entrada a otros bajo la presunción de que si el grupo posee algún objetivo siniestro, su potencial de destrucción se verá reducido al dividir a sus miembros. Ciertos Vástagos famosos no son bien recibidos en algunas ciudades, mientras que sus compañeros son recibidos sin reservas.

Pero no todos los vampiros se presentan. Los Vástagos del Inconnu, los Matusalenes e incluso algunos antiguos no reconocen el poder del príncipe sobre ellos, aunque estén en su dominio. Los vampiros de los clanes independientes (como los Ravnos o los Giovanni) pueden preferir pasar desapercibidos. Los Autarkis y los anarquistas desprecian al príncipe, ya que si no forman parte de la fiesta, ¿para qué molestarse en golpear a la puerta? Y los vampiros que fueron creados para ser abandonados (un fenómeno demasiado frecuente en nuestras noches) pueden desconocer la necesidad.

### LA TRADICIÓN DE LA DESTRUCCIÓN

La Tradición de la Destrucción es una de las partes más tergiversadas y manipuladas del código de Caín. Ninguna otra ley ha causado tantas controversias en las salas de poder, por lo que esta tradición se encuentra bajo una reinterpretación sempiterna.

Muchos creen que el significado original otorgaba al sire el derecho de destrucción sobre su progenie (algo que defiende la ley Cainita). Sin embargo, si "antiguo" se interpreta como "príncipe", la tradición adopta su significado moderno: sólo el príncipe puede destruir a otro Vástago de la ciudad. La Camarilla ha defendido esta postura por la seguridad adicional que otorga al dominio del príncipe. Se trata de un derecho al que muchos príncipes se aferran, reforzándolo con una violencia inusitada si es necesario.

No se tolera el asesinato de otro Vástago por parte de alguien que no ostente el Derecho de Destrucción. Si el vampiro es atrapado, será destruido. La investigación de estos asesinatos es rápida y concienzuda, aunque la posición de la víctima suele tener cierta repercusión en ella. Generalmente, cuanto más elevada sea la posición de la víctima, más rápida y concienzuda será la investigación. Mientras que el asesinato de dos neonatos puede causar consternación en una comunidad, se necesitaría la muerte de un antiguo para que la rueda girara a toda velocidad. Algunos ancillæ han asumido que los anarquistas pueden ser destruidos con impunidad. Se trata de una asunción peligrosa, ya que el príncipe puede destruir al asesino por considerar que ha usurpado los derechos que le otorga la tradición.

Muchos consideran que los tumultos en las calles representan una de las mejores coberturas para sus venganzas, pero el castigo por ello es severo. La única ocasión en la que un vampiro inferior a un antiguo puede obtener permiso para destruir a otro es durante una caza de sangre.

• **Transilvania:** Región agraria y boscosa situada al noroeste de Rumania, limitando con los Cárpatos al este y al sur. Población 3,5 millones. Capital: Klausenburg.

• **Tratado de Durham:** Pacto firmado en 1963 que no está reflejado en ningún libro de historia mortal pero que constituye un punto de inflexión para los →Vástagos de las Islas Británicas. Los →Toreador estaban en una mala posición, y a cambio de garantías de no agresión por parte de los →Ventrue hacia Edimburgo, su bastión, prometieron no poner en peligro la hegemonía de Londres ni volver a conspirar con los →Tremere o apoyarlos en cualquier forma. El Tratado de Durham convirtió a los Toreador londinenses en rehenes para asegurar su validez, mientras que un pequeño grupo de Ventrue de Edimburgo sufrían el mismo destino.

• **Tratado de Enoch:** Según los rumores referentes a los difuntos →Tal'mahe'Ra, el Tratado de Enoch fue un edicto que decretaba la reunificación de las ramas occidental y oriental de la secta. También solicitaba por primera vez la elección de un →Del'Roh por parte de los miembros más antiguos y poderosos. Con este tratado, la →Mano Negra dio su apoyo a los Tal'mahe'Ra en su reclamación de →Enoch a los →espectros que ocupaban la ciudad. Los miembros occidentales estuvieron de acuerdo con él siempre que fueran reconocidos como ocupantes y líderes de Enoch.

• **Tratado de Tiro:** Acuerdo entre los →Assamitas y la →Camarilla firmado en 1496. Su punto más importante fue el de hacer que los asesinos renegaran beber →vita de otros →Vástagos. Para asegurarse de ello, la Camarilla obligó a todo el →clan a tomar parte en un ritual →Tremere que hizo que la vita del resto de los Vástagos fuera venenosa para los Assamitas (→Maldición de Tremere). Además, obligó a los Assamitas a permanecer dentro de las fronteras de su país. →Alamat, la ciudadela de la montaña más famosa de los Assamitas, fue destruida para que no pudiera dar cobijo a sus habitantes contra los ataques de la Camarilla. Por su parte, la Camarilla aseguraba que no contrataría los servicios de alquiler de los asesinos. Considerando la rapidez con que todos los preceptos (salvo el primero) fueron desobedecidos, resulta sorprendente que les costara tanto tiempo romper la maldición Tremere.

• **Tremere: 1.** →Clan cuyos miembros fueron antaño →magos poderosos. El líder de este grupo es el propio →Tremere, que entendió que le sería imposible realizar todos sus deseos durante su vida mortal a pesar de la ayuda de la magia. Estaba dispuesto a realizar el sacrificio máximo: se sometería a los colmillos de un vampiro, recibiría la maldición de →Caín y conduciría al mundo hacia una nueva era dorada. Por desgracia, los →Vástagos consultados no estaban dispuestos a ayudar al maestro en su misión. Presa de desesperación, en 1021 encomendó a →Goratrix, su fiel camarada, la captura de un Vástago para descubrir el secreto

de su "inmortalidad". En menos de un año, Goratrix fue capaz de capturar a un →chiquillo →Tzimisce. El 1022, Tremere convenció al →Vástago para que lo →Abrazara. Por motivos desconocidos, los Tzimisce se ofendieron por el acto e iniciaron una propaganda de rumores para desacreditar a los Tremere. Debido a su temperamento calmado, los Tremere fueron capaces de demostrar que todas las afirmaciones eran mentiras carentes de base. Todos los Vástagos en su sano juicio evitaron iniciar una guerra, pero los Tzimisce parecieron ser incapaces de comprender el mensaje de los Tremere. Pero cuando Tremere se enteró de una unión infernal entre los Tzimisce y los ladrones de almas →Salubri, se armó de valor y atacó a →Saulot, el progenitor de esta →línea de sangre. Saulot intentó derrotar a Tremere invocando a gran cantidad de demonios y diablos, pero Tremere pudo derrotarlos a todos, asumiendo incluso la dura tarea de capturar el alma del infernalista en su interior para que el mundo estuviera a salvo de los actos de ese emisario del infierno. Hoy en día, la esencia de Saulot azota el cuerpo de Tremere, lo que le obliga a permanecer en →letargo durante largos periodos de tiempo. El bravo acto de Tremere convenció a los otros clanes de la maldad de los →Cíclopes, por lo que despojados de su fundador, el gran mal fue erradicado del mundo. En 1450, los Tremere ayudaron a establecer la gloriosa institución de la Camarilla, el primer paso hacia el mundo seguro que todos hemos soñado. Desde ese día, los Tremere han sido uno de los pilares más importantes de la →secta y han demostrado en multitud de ocasiones que son uno de los clanes más augustos.

El clan Tremere es conocido por su estricta jerarquía que conforma una meritocracia en el que los miembros más capaces avanzan con rapidez en categoría y conocimientos. Esta estructura recibe el nombre de la →pirámide. Los miembros de menor categoría (los menos experimentados) reciben el nombre de →aprendices. Deben dominar →siete círculos de misterio para acceder al grado de →regente. Los regentes administran las →capillas y educan a los aprendices, ayudándoles a encontrar refugios y otras necesidades cerca de la capilla. La capilla y todos sus miembros recibe el nombre de provincia. Tras alcanzar el séptimo círculo, los regentes más capaces y sabios son ascendidos al grado de →señor. Los señores supervisan varias capillas y llevan a cabo proyectos de investigación especiales. El señor es responsable de todos los actos de los que están bajo su mando, por lo que muchos de ellos son unos seres extraordinariamente capaces. Por encima de los señores, existe un grupo formado por los mejores Vástagos del clan que guían a los Tremere. Se trata de los →pontífices. Estos Vástagos son responsables de amplias zonas geográficas o de ciertos aspectos del gobierno, la industria, la ciencia, la sociedad o la economía, así como de un gran número de hermanos y hermanas, por lo que viajan a cualquier parte para comprender los problemas de otros Tremere y

## LÍNEA TEMPORAL: TRANSILVANIA

- 271: El emperador Aureliano retira a sus tropas de Dacia.
- 896: Las tribus magiars conquistan la depresión de los Cárpatos. La tribu de los *gyula* ocupa la zona que en el futuro se convertirá en Transilvania. Poco tiempo después, el territorio pasa a formar parte de una serie de tratados para defenderse contra las amenazas del este. Los pechenegos son la amenaza más importante.
- 997-1038: Istvan I gobierna como rey de Hungría. Transilvania es reconocida como parte de Hungría. Con el apoyo de la iglesia católica romana, ayuda a extender el feudalismo occidental e impone el cristianismo a todos los habitantes de Hungría.
- 1141: Geza II anima a los sajones para que colonicen Transilvania. El término sajón es una expresión genérica que designa a todos los colonos germánicos (entre los que se incluyen pueblos de Flandes, Luxemburgo y la zona del Mosela). Sus primeras colonias están situadas en la depresión del Sibiú, Olt y el valle de Hirtablu. Más tarde, colonizarán Bistria.
- 1150: Árpád Ventrué convoca el Concilio de las Cenizas donde reconoce formalmente siete dominios gobernados por siete príncipes. El reino de Hungría otorga títulos hereditarios a los sajones a cambio de obligaciones financieras. En muchas zonas, al líder político del pueblo se le otorga el título de conde y recibe una gran extensión de tierras. Los szeklers, una tribu compuesta por una mezcla de razas turcas, luchan a la vanguardia de los ejércitos húngaros que se introducen en Transilvania. Más tarde se convertirán en la nobleza del sistema feudal del este de Hungría.
- 1197: Nova Árpád es capturado. Ruxandra del Clan de los Ocultos toma su lugar.
- 1198: Nova Árpád es liberado por una cuadrilla oportunista y vuelve a asumir su cargo.
- 1211: Andreas II solicita los servicios de los →Caballeros Teutónicos para defender la frontera meridional del Hungría de los cumanos, ayudando a expandir el sistema feudal cristiano y avanzando hacia Transilvania.
- 1223: Los mongoles invaden Rusia e inician los saqueos en Europa oriental.
- 1225: Los Caballeros Teutónicos son expulsados de la región de Transilvania cuando intentan crear un estado en el interior de otro estado.
- 1241: Los mongoles invaden Transilvania usando el puerto de Tihuta como ruta principal. Hungría conserva el control sobre esos territorios durante un año, pero esta vez el rey Belo IV acaba perdiendo el control sobre la tierra.
- 1247-91: Los szeklers repueblan la zona de Mediasch.
- 1284-85: Los mongoles vuelven a intentar invadir Transilvania.
- 1288: Los nobles transilvanos crean su propio cuerpo legislativo en Cluj-Napoca. Es importante puntualizar que antes de esta época la mayoría de la justicia de Transilvania era impartida por los "ancianos sabios" de los pueblos. Muchos siervos y campesinos continuaban pensando que sus propias leyes eran más válidas que las del cuerpo legislativo. En esta época, la formación de los gremios tiene un efecto importante en la economía de la región. Los gremios permitían que los mercaderes establecieran precios estables, comunicaran secretos de comercio e incrementaran los estándares de calidad. El dinero, otro desarrollo gradual substituyó al trueque. Tras la formación del cuerpo legislativo de nobles transilvanos, los señores feudales incrementaron la solicitud de diezmos de los siervos locales. Cuando estos no conseguían satisfacer las cuotas, los señores szeklers les arrebataban las tierras y las redistribuían. Algunos siervos empobrecidos huyeron del país o se convirtieron en forajidos.
- 1291: Andreas III permite que los vlachs acudan a una reunión en Alba Iulia a la que también asisten los nobles húngaros, sajones y szeklers. Muchos campesinos se regocijan ante las expectativas.
- 1300: Los terratenientes comienzan a alquilar sus tierras a los campesinos. Con la aprobación del rey Carlos Roberto, Toma Szecheny, gobernador durante 20 años, extiende su jurisdicción a toda Transilvania. El voivoda Szecheny preside la asamblea transilvana, gobernando como un soberano. Esta época estableció una verdadera dinastía de voivodatos.
- 1301: Muere Andrés II, último rey de la línea de los Árpads.
- 1330: El príncipe Bassarab derrota a los húngaros y funda la región de Valaquia, convirtiéndose en una tierra de refugio para los vlachs.
- 1348-49: La plaga azota Transilvania y el reino de Hungría.

- 1349: Bogdan funda un nuevo estado en el río Moldava que al cabo de una década, se acabará convirtiendo en el estado soberano de Moldavia. Los príncipes de la nación deben ser elegidos por un consejo de clérigos y caballeros. Las fieras luchas por estos puestos hacen que la zona se vuelva vulnerable a la invasión.  
Los Ventrue de occidente intentan nombrar cierto número de príncipes sajones como parte de un segundo concilio, pero muchos de ellos son asesinados y otros son diabolizados. Noriz, el chiquillo del Corruptor de las Legiones, utiliza la lucha política en Moldavia para mejorar su posición en sus enfrentamientos reclamacionistas.
- 1382: El voivoda Ladislaus de Transilvania se une a una coalición contra Hungría.
- 1385: Tirgovista se convierte en la capital de Valaquia.
- 1387: Los turcos conquistan a los serbios en la batalla de Kosovo, dando lugar a uno de los mayores puntos de inflexión en la invasión de los Balcanes.
- 1391: Los turcos cruzan el Danubio y se adentran en Valaquia. Mircea el Viejo se alía con el rey de Hungría para repeler la invasión.
- 1401-37: La dinastía Csaks ostenta el poder en Transilvania.
- 1417: Mircea firma un tratado de paz con los turcos que otorga la independencia a Valaquia. La religión ortodoxa es aceptada como religión oficial. Los gobernantes deben pagar un tributo anual al sultán otomano.
- 1418: Mircea el Viejo, abuelo de Vlad Tepes, muere tras un gobierno de 32 años. Los mayores logros de su vida consisten en conseguir los ducados de Amlas y Faragas, fortificar las colinas de los Cárpatos y construir la fortaleza de Guigu en el Danubio para repeler a los turcos.  
Dos líneas nobles luchan por el control de Valaquia. La línea Danesti, compuesta por los descendientes de Dan II, posee el apoyo de Segismundo I, emperador del Sacro Imperio Romano. La línea Draculesti, compuesta por los descendientes de Vlad II, es su principal rival. Vlad II tiene dos hijos legítimos: Radu y Vlad (que más tarde será conocido por Vlad el Empalador).
- 1420: Los turcos otomanos atacan Transilvania
- 1431: Vlad II vive en Nuremberg. El rey húngaro lo elige para asumir el trono de Valaquia. Es elegido sumariamente por los nobles Danesti (con el apoyo de los Tzimisce tradicionalistas) e investido como draconista por la Orden del Dragón.
- 1437: Annal Nagy lidera una revuelta campesina en Balbona, dando lugar a la formación de la Unión de las Tres Naciones. Los magiares, szeklers y sajones aplastan la rebelión sin contemplaciones. La unión declara que sólo esas tres razas poseen privilegios reconocidos. Tras esta declaración, los nobles obligan a trabajar a sus siervos sin compensación un día a la semana para sus señores feudales. En época de cosecha, esta dedicación se incrementa hasta seis días por semana. Se prohíbe que los rumanos ocupen cargos públicos, o vivan en ciudades sajonas o magiares.
- 1440: Las rebeliones estallan en Transilvania aprovechando las luchas de poder que tienen lugar en Hungría.
- 1441: Janos Hunyadi es nombrado voivoda de Transilvania y derrota a los turcos en Alba Iulia y en Hermanstadt.
- 1442: Se repele un ataque turco contra Transilvania. Dos ejércitos: uno formado por reclutas de clase baja y otro liderado por Vlad Dracul derrotan a los turcos cerca de Ialomita.
- 1444: Un ejército formado por caballeros de varios países europeos es derrotado en Varna. Vlad el Dragón culpa a Hunyadi, héroe nacional de Hungría, por este fracaso.
- 1445: Los valacos liderados por Hunyadi consiguen victorias importantes. Janos Hunyadi convence a la oposición de la nobleza húngara y es escogido como "gobernador de Hungría", siendo considerado como el "verdadero rey del reino húngaro".
- 1447: La alianza entre los tres países rumanos (Transilvania, Valaquia y Moldavia) se vuelve más fuerte. Bogdan II, Príncipe de Moldavia, considera a Hunyadi como un "padre" al que jura vasallaje, declarando que Transilvania y Moldavia forman un único país, consolidando de esta manera el frente anti-otomano.
- 1448: Vlad Drácula, un miembro de la dinastía Besárabe, ocupa Tigoviste y el trono de Valaquia.
- 1455: Mientras Moldavia pasa a formar parte del Imperio Otomano, Transilvania continúa perteneciendo a Hungría.
- 1467: Los voivodas transilvanos lideran una rebelión contra el Rey Matías Corvinus (el hijo de Hunyadi), los sajones y los szeklers se unen a ellos. Unen sus esfuerzos para unir a Hungría y Transilvania y consolidar al voivoda Janos Szentgyorgi como rey.

- 1476: Vlad el Dragón, que considera que Transilvania y Moldavia forman parte del mismo país, muere este mismo año. Al final del siglo, Bathory afirma que es rey y voivoda de Transilvania. El Príncipe de Moldavia, Esteban el Grande, lidera a los szeklers contra los turcos en Vaslui y se alza con la victoria. Los sajones creen que es un hombre "enviado por Dios para gobernar y proteger Transilvania". Un tratado de paz entre Esteban el Grande y Matías Corvinus restablece el comercio con Hungría.
- 1514: El sentimiento antifeudal se extiende como una plaga por todo el voivodato. Como consecuencia de ello, fracasan los esfuerzos de los magiares para reclutar campesinos en 1526.
- 1526: Hungría es derrotada por el Imperio Otomano. Transilvania consigue la independencia, una independencia que mantendrá durante 40 años.
- 1566: Transilvania cae en manos turcas. El sultán otomano declara que todos los príncipes transilvanos deben recibir su aprobación tras ser nombrados por el consejo judicial.
- 1568: El territorio de Hungría se divide en tres porciones. Transilvania consigue autonomía bajo el gobierno turco.
- 1800: Los otomanos y Rusia suprimen las insurrecciones en Valaquia, Moldavia y Transilvania.
- 1854-56: Guerra de Crimea. El Zar Nicolás I insiste en proteger los templos cristianos de Jerusalén y del Imperio Otomano. Rusia ocupa los Balcanes pero es expulsada por una alianza liderada por el Imperio Otomano. Valaquia y Moldavia se convierten en principados independientes.
- 1859: Valaquia y Moldavia se unen bajo un único príncipe, formando un estado *de facto* llamado Rumania.
- 1878: El Tratado de Berlín reconoce el estado de Rumania como nación soberana.
- 1895: Vlad Tepes del clan Tzimisce intenta unirse a la Camarilla y compra varias mansiones en Londres.
- 1896: Se declara una Caza de Sangre contra Vlad Tepes que le obliga a huir a Transilvania.
- 1897: Bram Stoker publica *Drácula*, ofreciendo una visión romántica de Transilvania y sus vampiros a los lectores occidentales.
- 1914: La Primera Guerra Mundial comienza con el asesinato del archiduque Fernando en Sarajevo.
- 1918: Final de la Primera Guerra Mundial. El territorio de Rumania se dobla con la adición de Transilvania, Bukovina y Besarabia. Aunque este hecho satisface a varios movimientos nacionalistas, las nuevas minorías mostrarán su descontento con el gobierno en las décadas sucesivas.
- 1918-30: Las fronteras húngaras son redefinidas. Rumania incrementa su superficie. Los antiguos Tzimisce se retiran a sus refugios, dejando Europa oriental a manos de un Sabbat compuesto por jóvenes Tzimisce y otros clanes *antitribu*.
- 1930: En el despertar de la depresión económica mundial, aparece un movimiento fascista similar al imperante en Alemania e Italia.
- 1939: La invasión alemana de Polonia inicia la Segunda Guerra Mundial.
- 1941: Rumania se alía con la Alemania nazi. Medio millón de soldados alemanes ocupan el país. Alemania intenta invadir la Unión Soviética y conquistar Besarabia. Los resultados son desastrosos, mueren más de 350.000 soldados rumanos. Los aliados Ventruie y Tremere utilizan las fuerzas de ocupación alemanas para expulsar a los Tzimisce de su tierra natal. Sin embargo, los conquistadores sufren extraños incidentes, como si la propia tierra intentara luchar contra los Vástagos invasores.
- 1944: Las tropas soviéticas entran en Rumania. El rey Miguel de Rumania se alía con la Unión Soviética contra Alemania.
- 1945: La fuerza de ocupación soviética establece un gobierno provisional prosoviético en Hungría con la ayuda de los comunistas locales. Transilvania es devuelta a Hungría, mientras que Besarabia continúa en manos soviéticas.
- 1945-49: Los Tzimisce del Sabbat reafirman su dominio en Europa oriental, expulsando a los Vástagos de la Camarilla de Rumania y otras zonas. Algunos Tremere consiguen permanecer en sus puestos encerrándose en sus capillas.
- 1947: El rey Miguel de Rumania es obligado a abdicar.
- 1948: Durante las elecciones nacionales de marzo, los comunistas rusos se alzan con la mayoría. El país adopta una constitución de estilo soviético y se proclama a República Popular de Rumania. Los Brujah *antitribu* ascienden a varios arzobispados clave de Rumania.
- 1952: Durante la Tercera Guerra Civil del Sabbat, que se extiende desde los Estados Unidos hacia Europa, los Brujah *antitribu* de Rumania entablan combates sangrientos con los Tzimisce locales.

- 1960: Gheorge Georghius-Dej y su sucesor, Nicolae Ceaucescu, ponen en marcha políticas exteriores separadas de las de la Unión Soviética. El partido comunista rumano potencia la industria pesada, transformando el país de una sociedad agraria hacia una sociedad urbana.
- 1970: Ceaucescu intenta modernizar la economía rumana invirtiendo grandes créditos de las instituciones occidentales. Muchos de sus proyectos fracasan, obligando a un riguroso "programa de austeridad" para pagar las deudas contraídas. La calidad de vida se desmorona y la policía secreta aterroriza al pueblo. La familia Ceaucescu dedica la riqueza del país a la construcción de grandes monumentos y proyectos urbanísticos. El concilio del Frente Nacional de Salvación solicita una transición hacia una economía de libre mercado. Los Vástagos rumanos, independientemente de su clan o secta, se unen para expulsar a los Vástagos rusos. Aquellos que se niegan a abandonar el país son destruidos o sumidos en el letargo.
- 1991: El Frente Nacional de Salvación se convierte en el Frente Nacional Democrático de Salvación. Rumania funda una nueva constitución.
- 1994: Los húngaros votan al partido socialista. Los Vástagos refugiados de Rumania hallan refugio en Hungría.
- 1996: Los Vástagos de Europa occidental se aprovechan de las nuevas relaciones con los países excomunistas y reinician sus viajes al antiguo bloque del este.

ayudarles de la mejor forma posible. Sus áreas de responsabilidad reciben el nombre de órdenes. El Concilio de los Siete está compuesto por los Vástagos de mayor edad y poder que existen, la mayoría de los cuales han sido ardientes seguidores de Tremere (algunos lo conocieron en su época mortal). Todos ellos son responsables de la supervisión de todo un continente, y toda la información que reúnen es transmitida al propio Tremere. - 2. →Fundador del clan del mismo nombre. Tremere fue un experto hechicero antes de su Abrazo. Era tan poderoso que la casa de magos que guiaba adoptó su nombre en su honor. Con la ayuda de un chiquillo Tzimisce, Tremere aceptó la maldición de la no muerte en beneficio de la humanidad. En 1200 se vio obligado a cometer →diablerie sobre el demonio Saulot, el progenitor de una línea de sangre de →infernistas, para erradicar la influencia de esta bestia de la faz de la Tierra. Bajo su égida, la antigua casa de hechiceros mortales se convirtió en uno de los clanes más importantes de la Camarilla, representando un papel crucial en el establecimiento de esta institución, un logro impresionante si consideramos los riesgos a los que tuvo que enfrentarse. A pesar de los rumores sobre la transformación de Tremere, puedo asegurar que goza de buena salud y que guía con mano firme y sabia a nuestro clan desde su lugar de descanso en →Viena.

• **Triabell, Annabelle:** →Toreador de sexta generación. →Primogénito del →Clan de la Rosa en Chicago. Annabelle es una hedonista clásica, ya que para ella, una vida carente de lujo y decadencia no sería aceptable. Resulta preocupante su tendencia a dejarse ver en público: es conocida como Ellen Stanley-Greer, esposa de John Greer, el propietario de la editorial Sentinel. Aunque parece tener un control absoluto sobre su marido, ha sido su mujer desde la década de los 60, por lo que la prensa amarilla ha comenzado a preguntarse por su inmaculado aspecto. Pero parece dispuesta

a arriesgar la →Mascarada para conseguir reconocimiento y fama. Me pregunto durante cuanto tiempo más será tolerada.

• **Trinidad:** 1. Antiguo triunvirato de líderes en →Constantinopla formado por →Michael, el →Dracón y →Antonius. - 2. Alianza entre el →Nosferatu →Warwick, el →Brujah →Pendragón y el →Malkavian William →Biltmore. La trinidad fue fundamental en la colonización de Nueva Inglaterra. El →Matusalén Nosferatu →Trajano mueve las cuerdas tras el escenario y usa a la trinidad para reforzar su red de espías y contactos.

• **Troglodytia:** →Capadocio; uno de los primeros miembros de la →línea de sangre cuyo cuerpo adquirió una apariencia pútrida al poco tiempo de su →Abrazo. Este fenómeno incrementó su frecuencia a partir de entonces, aunque los miembros más eruditos fueron incapaces de discernir la causa. En el caso de Troglodytia, tomó el mejor camino y abandonó su clan para dedicarse al comercio de cadáveres, hierbas exóticas e ingredientes alquímicos. Se unió a una cuadrilla de →Nosferatu para aprender el arte de ocultar su horrible apariencia. Poco tiempo después adoptó su nueva forma de ser y comenzó a comerciar con cualquier vampiro interesado. Desconocemos su destino durante la erradicación promovida por los →Giovanni, aunque algunos afirman que puede ser la progenitora mítica de la →línea de sangre →Samedi. Como muchos →antiguos le debían favores, es muy probable que consiguiera escapar al Nuevo Mundo y fundara una línea de sangre que combinara su conocimiento con la religión de los esclavos africanos.

• **Troile:** →Brujah. Existen muchos rumores acerca de la historia antigua de su clan, y uno de los más horribles afirma que Troile mató a su propio →sire y bebió su sangre. Algunos incluso utilizan esta leyenda para demostrar que los Brujah siempre serán rebeldes dispuestos a luchar contra sus superiores. Pero

*¿Aún se atreve a decir que estoy anticuado?*

cuando consideramos el pasado del clan, dudamos de estas historias. Algunas de las últimas leyendas conocidas indican que Brujah y Troile eran dos mentes en el mismo cuerpo, una de ellas rebelde y violenta, mientras que la otra era sabia y estudiosa. Es imposible determinar el futuro de ambas, ya que no se ha vuelto a oír nada de Troile desde la caída de →Cartago. ¿Acaso descansa en la tierra árida bajo la fabulosa ciudad?

• **Tumnimos:** Expresión romani y →Ravnos para el →Abrazo.

• **Tyler:** Muy a pesar mío, debo entregar nuevas noticias a muchos de nuestros lectores. Tyler, un modesto →Vástago de →Chicago que pertenece al →Clan de los Eruditos no es otra que la temida Patricia de →Bollingbroke. Sí, es ella, la que antaño intentó consumir el alma de nuestro estimado →Hardestadt. Aunque no tuvo éxito en su misión, sus actos encendieron las llamas de lo que más tarde sería conocido como la →Revuelta Anarquista. Aunque Tyler actuó presa de la pasión y no lo planeó de forma intencionada, casi cometió uno de los crímenes más horrendos que existen. Sus discursos proclamando que los Vástagos deberían dar un paso adelante y salir de las sombras, asumiendo un papel más activo en el liderazgo de la humanidad se convirtió en una de las doctrinas del →Sabbat, siendo reverenciada por algunos defensores de esta cuestionable teoría. Probablemente nunca pen-



só en las repercusiones, aunque desde entonces ha tenido que ocultar su nombre y su rostro por la vergüenza pasada, aunque sus crímenes no quedarán impunes por demasiado tiempo cuando algunos antiguos lean este texto.

• **Tzimisce: 1.** Uno de los →clanes fundadores del →Sabbat. Los miembros de este clan reciben el nombre de →Demonios, un nombre proveniente de la propaganda →Tremere, aunque tiene visos de realidad. Los Tzimisce provienen de Europa oriental (en especial de →Transilvania). Debido al masivo éxodo del Sabbat, los Tzimisce se han convertido en la casta de los líderes espirituales, dejando la política y las operaciones nocturnas a los →Lasombra. Han tenido una importancia primordial en el desarrollo de varias →Sedas de Iluminación, convirtiéndose en los seguidores más fieles a estas alternativas a la *humanitas*. Su maestría de la temida →Disciplina de →Vicisitud les transforma en unos seres temibles y reverenciados al mismo tiempo, ya que sus extraños cuerpos despiertan la fascinación del prójimo. Muchos de los ritos del Sabbat han sido creados a partir de rituales que los Tzimisce han practicado durante milenios. - **2.** También conocido como el Más Antiguo. →Vástago de Tercera Generación y fundador del clan del mismo nombre. Supuestamente, Tzimisce deseaba trascender los límites de su cuerpo. Según las leyendas del clan, consiguió su objetivo, por lo que es reverenciado como fundador y casi como santo por muchos Tzimisce religiosos. Al parecer cayó bajo los colmillos de →Lugoj, diablerie que empujó al clan a la vorágine de la →Revuelta Anarquista. Pero en los últimos tiempos han vuelto a surgir rumores que apuntan a la creación de extrañas criaturas de carne en el Nuevo Mundo, por lo que algunos afirman que el propio Tzimisce es el responsable de la creación de esas monstruosidades. Estas afirmaciones están de acuerdo con los relatos de Lambach →Ruthven que afirman que Tzimisce mató a Lugoj y ha estado asumiendo su personalidad durante siglos.

• **Tzimisce del Viejo Mundo:** Expresión utilizada para describir a los →Tzimisce más antiguos que permanecieron en Europa y forman parte nominal del →Sabbat. De hecho, pocos de estos Tzimisce se entremezclan con la política de la →secta, ya que prefieren llevar una existencia independiente. Un pequeño grupo de estos vampiros está obsesionado con la idea de que la →Vicisitud es una →Disciplina corrupta, por lo que se niegan a utilizarla y prefieren cultivar la →Dominación. Sean cuales sean sus creencias, no es aconsejable adentrarse en sus dominios, ya que están defendidos por magia y horribles maldiciones.

*La destrucción del propio síre es uno de los delitos más graves. Quizá sería mejor que la verdad permaneciera enterrada. ¿Y por qué considera que Troile es un hombre?*

*Sin duda alguna, Ulugh Begh habría sido una elección más acertada que Anastas... ¿Acaso deben Lucinde y Madame Guil hacer todo el trabajo? Y por favor, no mencionéis a vuestro Jarek, Maestro Albertus... Todo lo que conseguiréis es hacer que mis labios se curven en una amarga mueca.*



• **Ublo-Satha:** →Gárgola de séptima generación; #963. →Chiquillo de Arlequín. Ublo-Satha carece de recuerdos anteriores a su época como sirviente de los →Tremere. Sabemos que fue el guardaespaldas personal de →Etrius en el pasado. En la actualidad reside en →Chicago y está muy influenciado por →Menelao.



• **Ulfila, Fabrizio:** →Ventrué. Casi todos los clanes han intentado influir en la Iglesia, pero la conexión de este miembro con el →Clan de los Reyes se remontan a las primeras noches de la cristiandad en la →Roma imperial. A pesar de que la iglesia ha sido el terreno de batalla de los →Cainitas en el pasado, Fabrizio sobrevivió a estos enfrentamientos y permanece leal a principio Ventrué de la dignitas. Su único error en todos estos años (si se puede llamar así) fue su responsabilidad sobre un →ghoul llamado →Ferox que fue entregado a los →Tremere. Fabrizio interactúa con



la Iglesia a través de vasallos como Ferox. Mantiene buenas relaciones con el clan →Giovanni. Hace poco tiempo que han vuelto a aparecer rumores que afirman que Fabrizio posee →Fe Verdadera. Sus conexiones con los Nigromantes le han permitido aprender magia de sangre. Nos ha comunicado que el reino de los muertos ha sufrido cambios drásticos, cambios que tienen consecuencias directas incluso para los que estamos al otro lado de la →Mortaja.

• **Última Hija de Eva, la:** Según →*El Libro de Nod*, nacerá una mujer durante las →Últimas Noches en la que radica la única esperanza para prevenir el levantamiento apocalíptico de los →Antediluvianos. Según la →*Crónica de los Secretos*, podrá ser reconocida por una marca en forma de luna creciente. (¿Una marca de nacimiento? Probablemente en el cuello, pero quizá en alguna otra parte del cuerpo.)

• **Últimas Noches:** Era profetizada en →*El Libro de Nod*. Tendrá lugar inmediatamente antes de la →Gehena, y estará caracterizada por la aparición de los vampiros de →sangre diluida.

• **Ultraconservadores:** Facción del →Sabbat. Los ultraconservadores se dedican a la tarea de transformar a la →secta en un inmenso ejército para destruir a los →Antediluvianos y a la Camarilla. Los miembros más jóvenes del Sabbat ven a los seguidores de esta filosofía como unos bastardos obesos que no tienen otra cosa que hacer que pelear por sus venganzas e incrementar el miedo de los legendarios Antediluvianos.

• **Ulugh Begh:** →Tremere de quinta generación; #874, #1253. →Pontífice de los Balcanes. Existen muchas leyendas que mencionan a este poderoso →Vástago. Según algunas de ellas, fue uno de los fundadores de los →Hijos de la Pirámide, uno de los líderes de la

→Elite y uno de los Quaesitori. Además, se afirma que cometió →diablerie en más de una docena de →Salubri, que conspiró con →Baba Yaga y muchas cosas más. El único hecho irrefutable es que fue →Meerlinda la que lo reclutó para la Casa Tremere y la que lo →Abrazó. Sirvió como diplomático hasta su nombramiento como Pontífice de los Balcanes en 1992. Supuestamente deseaba el cargo de →justicar, un objetivo que le convirtió en enemigo de Karl →Schreck, el antiguo justicar. Cuando Anastasz di →Zagreb fue elegido nuevo justicar, Ulugh lo consideró como un insulto personal, especialmente teniendo en cuenta que tanto Anastasz como él procedían de la misma →capilla.

• **Único, El:** →Haqim. Este término suele ser usado por los →Assamitas en un contexto ritual, siendo malentendido por el resto de los →Vástagos como una alusión a →Caín, el →Padre Oscuro. Consulta →Convertirse en uno.

• **Unmada:** →Malkavian de séptima generación. Faquir indio. →Sire de →Vasantasena.

• **Unre:** →Heraldo de las Calaveras de quinta generación. →Chiquilla de →Japheth. También llamada el "Guardián del Gólgota".



Durante siglos, los Heraldos de las Calaveras fueron prisioneros al otro lado de los muros de la muerte, poseídos por una furia que no podían liberar, existencia que terminó en el momento en que Unre y el →Capuchino les mostraron el camino de vuelta a través de la →Mortaja hacia el reino de los vivos. Unre no estaba dispuesta a vivir de frustrerías como las tragedias del pasado. Durante su estancia en las →Tie-

rras Sombrias, subsistió gracias a la única fuente de →vitre accesible, la sangre de sus compañeros. Esta actitud le permitió aprender la cantidad suficiente de magia de la muerte para penetrar el velo de la muerte y ponerse en contacto con su →sire. Al principio Japheth no quiso ayudarla, proclamando que su destino era irrevocable, pero al final le ayudó a realizar el ritual que utilizó para liberar a los prisioneros no muertos y le convenció para unirse al →Sabbat. Hasta que llegue el momento de su venganza, los Heraldos han elegido bando en el juego de los →antiguos y utilizan al Sabbat como vehículo de su venganza. Por suerte para Unre, ha utilizado sus poderes nigrománticos para tejer una tupida red de favores con muchos →Vástagos (y no tan sólo del Sabbat). En la actualidad, Unre ha convertido su refugio, al que llama Gólgota, en un verdadero monumento a la muerte bajo las cambiantes arenas de Egipto.

• **Urlon de Uruk:** Urlon fue uno de los primeros señores de la guerra de la civilización occidental. Declaró la guerra a Ur con la esperanza de destruir a →Arakur. Fue asesinado por →Lantla mientras estaba poseída por el demonio →Dragonskyr. Según todos los indicios, Urlon era un →Brujah o un →Gangrel de cuarta o quinta generación.

• **Urrah, Condenado:** →Abominación.

• **Ur-Shulgi:** Miembro de cuarta generación y segundo →chiquillo de →Haqim, el dios de la guerra de la →Segunda Ciudad. Este →Matusalén, conocido en el pasado exclusivamente a través de los documentos →Setitas, reapareció en Iraq, donde los arqueólogos descubrieron una pequeña caverna en los montes Zagros. Según mis fuentes, el primer →mago del clan →Assamita fue responsable de la destrucción de Elías →Ahmed, el último califa.



*Si Urlon estuviera con nosotros en estos momentos, adivino que se habría convertido en un erudito como yo... No mereció el destino que sufrió ni la miseria infligida por Tiamat.*

*¿Según mis fuentes?  
¿Cuáles son tus  
informadores? No osaría  
pensar en ellos.*

*Qué bonito! Yo Lasombra sentimental. Pero Montreal caerá, mi querido Carolina... puedes estar segura de ello. Tan segura como que la belleza de Josefina acabó arrojándose al...*

Creo que simplificas demasiado sus enseñanzas políticas.

*¿Vardek? Es la primera vez que oigo hablar de él. Nunca he creído en la existencia de esta "Mano Negra verdadera", por lo que ¿por qué debería preocuparme sobre sus magos ahora que todos afirman que esa "conspiración en la conspiración" ha sido eliminada?*



• **Valerianus:** →Ventrue de quinta generación: \*305 a.C., ≈255 a.C. Patrono de →Viena. Según los informes de diversos testigos, Valerianus estuvo involucrado en la destrucción de →Cartago en su condición de miembro del Senado Eterno. Fue enviado a la ciudad de Viena para enfrentarse a los →Brujah, →Gangrel y →Nosferatu. Allí se encontró con el →Tremere →Etrius, con quien llegó a un pacto. Etrius apoyaría las acciones de Valerianus contra los →Lasombra a cambio de su ayuda en su venganza contra los →Tzimisce. Incluso cuando Tremere cometió →diablerie sobre →Saulot, Valerianus se mostró fiel a su promesa. Cuando hubo concluido la guerra entre los →Brujos y los →Monstruos, Valerianus desapareció. Desde esa época, su nombre suele aparecer en rumores que indican que todavía existe. Se cree que se unió a la secta del misterioso →Inconnu.

• **Valez, Carolina:** →Lasombra de octava generación; \*1930, ≈1955. Antiguo →Arzobispo de →Montreal. Ca-



rolina obtuvo gran fama mientras actuaba como agente encubierto en el interior del →Estado Libre Anarquista. Sus relaciones casuales con los mortales y los →anarquistas de Montreal suelen ser vistas como una debilidad, en especial porque rechaza la violencia innecesaria y renuncia a mostrar su estado →Cainita de forma abierta. Pero a pesar de que algunos de los miembros del →Sabbat consideran que es débil, Carolina es una hábil manipuladora que enfatiza su "debilidad" para distraer a aquellos que no confían en ella. Su secreto mejor guardado es su relación con Josefina, su nieta mortal. Durante sus viajes por California se aseguró de que Josefina siguiera sus huellas y la mantuvo cerca para acordarse de su antigua belleza. Carolina cuida de su nieta y la ha rescatado en repetidas ocasiones de las garras del Sabbat. Por su parte, Josefina se siente vigilada por un "ángel guardián", por lo que se ha convertido en una especie de ocultista aficionada para averiguar algo más acerca de su protector. Este impulso hace que cada vez sea más difícil para Carolina evitar que Josefina llame la atención del Sabbat, por lo que se encuentra en una posición precaria mientras intenta evitar que la ciudad se desmorone a manos del remolino interno que sacude la sociedad Cainita.

• **Valquirias:** 1. Guerreras vírgenes de la mitología germánica que conducen a los héroes caídos al Valhalla. - 2. Grupo de →Gangrel que acechan en las noches escandinavas, famosas por sus tendencias →anarquistas (Consulta →Hijas de Odín).

• **Vancouver:** 1. Ciudad portuaria canadiense de la costa del Pacífico. Población: 400.000 habitantes. Este →dominio sigue una filosofía especial en lo que respecta a sus habitantes →Cainitas, ya que han decidido aliarse con los →Lupinos para evitar derramamientos de sangre innecesarios. - 2. Ciudad del estado de Washington (EE.UU.). Población: 44.300 habitantes. - 3. Isla canadiense en la costa de la Columbia Británica. Población: 300.000 habitantes. Ciudad más importante: Victoria.

• **Vardek:** →Qadi de los extintos →Tal'mahe'Ra.

• **Vasantasena:** →Malkavian de octava generación. Nacida en India alrededor del 1000 d.C. →Chiquilla del brahmán →Unmada. Se unió al →Sabbat tras la →Convención de Thorns, ya que esta →secta tenía sus ideales manchados por la locura. Esta lunática iluminada predijo el regreso de los →Antediluvianos.

• **Vástago:** Miembro de la raza de →Caín.

• **Vástagos de la Libertad:** Grupo de resistencia formado por Vástagos americanos de Nueva Inglaterra contra el →Malkavian William →Biltmore. Los Vástagos de la Libertad tenían como líder a Battista →Decamerone y se dedicaban con gran ahínco a su causa: la libertad a manos de los opresores británicos.

• **Vaulderie:** Los →Vástagos del →Sabbat se toman de forma muy seria sus lides nocturnas, tan en serio que no están dispuestos a tolerar ninguna oposición en el interior de su propio bando. Para evitar las disputas internas, hacen uso de la Vaulderie, algo parecido a

un →vínculo de sangre, pero muy distinto en cuanto a función e intencionalidad. En lugar de vincularse a una única persona, los seguidores del Sabbat se vinculan al resto de los miembros de la →manada. Aquellos no muertos que desconocen los detalles de la Vaulderie, consideran que es poco más que mezclar →vita en un tazón para luego beberla.

La Vaulderie puede ser convocada en cualquier momento (antes de atacar a los enemigos de la →secta, durante reuniones importantes, al comienzo de los →Ritos de Creación) y casi siempre durante el →Esbat de la manada. El resultado de este rito se conoce como →*Vinculum*. Este vínculo es poseer una fuerza distinta entre cada miembro de la manada. A veces crea uniones similares a la de un →vínculo de sangre, ya que en algunas ocasiones es tan fuerte que el →Cainita está dispuesto a poner en riesgo su existencia para salvar a otro miembro de la manada.

Sin la Vaulderie, es probable que el Sabbat se acabara desmoronando bajo el peso de los dogmas de la secta. El caos y la anarquía sigue al Sabbat a todas partes, por lo que sus miembros acabarían con los últimos restos de la organización sin la lealtad y la simpatía impuesta por este rito. Sin embargo, no debemos olvidar que estos sentimientos son totalmente artificiales. La Vaulderie puede llegar a romper vínculos de sangre existentes.

• **Vazquez, Redondo de:** →Toreador, autor de unos de los ensayos más importantes acerca de las relaciones de los →antiguos con sus →chiquillos en el s. XII (consulta →Cinco Pilares del Poder).

• **Vedhartha:** Supuestamente es uno de los nombres por el que el progenitor del clan →Ventrue era conocido cuando se unió a los arios de la India alrededor del 1500 a.C. Allí subyugó al pueblo de los drawidas y gobernó sobre ellos durante varios siglos.

• **Vegetarianos:** En ocasiones, los →Vástagos más jóvenes suelen hacer referencia a condiciones desafortunadas o tristes usando expresiones sarcásticas. Estamos ante uno de esos casos: un vegetariano no es nada más que un Vástago que rechaza beber sangre humana y consume sangre animal.

• **Vela Llamante:** Objeto extraordinario portador de una extraña magia, elaborado por el →Clan de los Brujos. Esta vela tiene unos 30 centímetros de longitud, es negra y no arde en condiciones normales. En el momento en que se coloca una gota de →vita vampírica en la llama, arde con luz mágica y despierta un profundo sentimiento de terror en el corazón de cualquier →Vástago. Sólo los Vástagos cuya vita forma parte del material de la vela son inmunes a este efecto. En cada uso, la vela se consume 15 centímetros. La única forma de volverla a alargar es mediante el uso de 20 kilos de grasa. Si no se alarga, desaparecerá al segundo uso.

• **Velya:** También conocida como "La Vivisectora". →Cardenal y miembro fundador del →Sabbat. Esta



→Matusalén del clan →Tzimisce, uno de los →chiquillos favoritos del →Antediluviano Tzimisce, es famosa por su brutalidad sin igual. Durante el siglo XIX conoció a →Ealine Cassidy en Nueva Inglaterra y se enamoró de ella no sólo por su belleza inmaculada, sino por su malicia. Los celos por perderla a manos de otros →Vástagos le impulsaron a amputarle las piernas y utilizar la →Vicisitud para fundir su cuerpo al de ella. Desde entonces han formado una pareja "inseparable". Velya es famosa entre los miembros de su clan por los experimentos científicos que han llevado a la creación de su apodo.

• **Venecia:** Capital de la provincia italiana del Véneto. Durante las Cruzadas, Venecia fue uno de los centros comerciales más importantes de occidente debido a su dominio sobre el Mar Mediterráneo. Su declive se inició cuando las tropas turcas tomaron →Constantinopla en 1453. El posterior descubrimiento de una ruta marítima hacia la India erosionó todavía más su influencia. Una de las mayores razones para la fama de esta ciudad es el hecho de que está construida sobre 122 islas de la laguna del Mar Adriático. Hasta el principio de la Edad Media, los →Lasombra dominaron la ciudad, pero todo cambió con la fundación de la →Camarilla y el ascenso al poder de los →Giovanni. En la actualidad no existe el cargo de →Príncipe de Venecia. La ciudad alberga el Mausoleo (el cuartel general del clan Giovanni), lugar donde el →Antediluviano Augustus →Giovanni reside cuando no está en →letargo. Además de los Giovanni, sólo unos pocos →Toreador y →Nosferatu se atreven a residir en la ciudad. Hasta hace poco tiempo, el →Círculo Interior de la Camarilla se reunía en esta ciudad, pero tras el asesinato de →Petrodón, parece muy probable que no vuelvan a reunirse en ese lugar.

*Me faltan las palabras*

*¡Una desgracia para el propio Brujah! Los hombres con las habilidades de Antonio deberían recordar las viejas Tradiciones de nuestro clan y hacer el bien en la Camarilla!*

• **Ventrué:** 1. Por una parte, los →Vástagos del →Clan de los Reyes son considerados como unos seres honorables, gentiles y elegantes, mientras que por otro lado se les considera como unos monstruos arrogantes, avariciosos y hambrientos de poder. Desde la época del Imperio Romano, los miembros de este clan han sido los líderes de la sociedad Cainita, haciendo respetar las →Tradiciones y decidiendo sobre el destino de todos los no muertos. Este rol les ha granjeado respeto y desprecio. Muchos de sus miembros se ven como nobles en el sentido más estricto de la palabra y luchan para defender los derechos de todos los Vástagos. Son los reyes, emperadores, caballeros y barones de las noches modernas. Los miembros más jóvenes del clan lideran a sus compañeros mientras que los →antiguos vigilan las amenazas potenciales que crecen como nubes de tormenta más allá de los límites de la sociedad civilizada. Muchos →dominios de la Camarilla están supervisados por los →Sangre Azul, y estos se muestran reacios a ceder los lugares en los que han invertido tanto. La buena reputación y los logros personales pueden llevar lejos a un Vástago de este clan, pero todo ello es en vano si es incapaz de mantener su influencia. Los miembros de este clan cargan con los privilegios del liderazgo con tanto orgullo como soportan sus cargas intrínsecas ya que siempre ha sido de esta forma y siempre lo será. O quizá no. En las noches recientes podemos oír voces procedentes del interior del clan que afirman que son incapaces de afrontar las crecientes enemistades. En su opinión existen demasiados no muertos que han olvidado los beneficios otorgados por el Clan de los Reyes. Desean abandonar al rebaño hasta que éste se dé cuenta de que los pastores no actúan movidos por el egoísmo. Si esto ocurriera, el liderazgo de la Camarilla se vería sometido a diversos cambios drásticos. - 2. El →Antediluviano fundador del Clan de los Reyes era el →chiquillo de →Enoch y el primogénito de la Tercera Generación. Estaba muy lejos de ser el gran líder que muchos miembros de su clan creen que era, aunque esto no debe presuponer que nunca influyó a los mortales, todo lo contrario. Pero todos los Antediluvianos debieron hacerlo en la diáspora que siguió a la destrucción de la →Segunda Ciudad. Se veía a sí mismo como el guardián de la sabiduría →Cainita, secretos y tesoros que pretendía guardar hasta que tuviera necesidad de ellos. Esta afinidad y sus largas conversaciones con →Caín despertaron la envidia del resto de los Antediluvianos, una envidia que se acabaría convirtiendo en una de las principales razones para la →Yihad. A pesar de los rumores propagados por los miembros del Clan de los Eruditos que afirman que Ventrué fue destruido, el Antediluviano existe y permanece en →letargo, como el resto de los miembros de la Tercera Generación.

• **Veradas, Antonio:** →Obispo →Sabbat de la ciudad nicaragüense de León. Este →Brujah *antitribu* utiliza sus habilidades en el espionaje así como sus conexiones con el ejército para mantener su influencia en la

zona. León puede ser una de las ciudades más pequeñas de Nicaragua, pero gracias a Antonio, la posición del Sabbat es fuerte comparada con la de otras ciudades. En León, la secta desafía tanto a la →Camarilla como a los →Giovanni. Algunos rumores afirman que Antonio es un →Brujah verdadero.

• **Via Ossis:** Expresión arcaica para la →Senda de los Huesos.

• **Via Paradocis:** Expresión arcaica para la →Senda de la Paradoja.

• **Vicisitud:** La Vicisitud es el poder arquetípico de los →Tzimisce y es un gran desconocido para casi todos los →Vástagos que no pertenecen al →clan. Hay que hacer hincapié en que esta →Disciplina puede tener unos efectos poderosos y terribles, aunque sólo es efectiva cuando el vampiro toca la piel de su víctima mientras hace uso de ella. El vampiro debe modelar el resultado deseado con sus propias manos, lo que hace que el uso de la Disciplina sea casi imposible para cualquier vampiro que no pertenezca al clan Tzimisce. Los →Nosferatu siempre "sanar" sus cambios mediante la Vicisitud, realizando una mejora cosmética en sus horribles desfiguraciones.

• **Vida:** Eufemismo para la →sangre humana. Considero que esta expresión carece de buen gusto.

• **Viejo hombre de la montaña:** Nombre que recibe el líder de los →Assamitas. Al igual que el papa es el representante de Dios en la tierra, el Viejo hombre de la montaña es el representante de →Haqim. Este cargo suelen ocuparlo hombres, aunque han existido pretendientes femeninos. Cualquier miembro del clan puede desafiar al Viejo hombre de la montaña a un duelo, sea mágico, político o físico, aunque es el Viejo hombre de la montaña el que tiene la elección de armas.

• **Viena:** Si existe una ciudad en el mundo que se haya ganado el apodo de "bastión" de un clan, esa es la metrópolis del río Danubio. Ninguna otra zona del mundo posee una preponderancia de un clan como la que el clan →Tremere tiene en la capital austríaca. Los rituales y los círculos mágicos que protegen los límites de la ciudad contra los huéspedes indeseables ponen de manifiesto de forma impresionante el monopolio del clan Tremere. Debemos ser cautelosos si creemos en los rumores que afirman que el →Antediluviano fundador del clan Tremere permanece en letargo bajo la ciudad. Nuestros estimados lectores estarán de acuerdo en que un detalle exhaustivo de todos los hechos que han tenido lugar en este centro cultural e histórico habría ocupado demasiado espacio en esta obra. Por este motivo, nos pareció más sensato incluir un breve resumen.

• **Villon, François:** →Toreador de quinta generación; \*1431, †1464. →Chiquillo de →Helena. Antiguo estudiante de idiomas en la Universidad de la Sorbona. Sus poemas representan el cenit de la poesía nómada. Pasó sus primeros años de existencia como vampiro

## LÍNEA TEMPORAL: VIENA

- 2000 a.C. Primeros asentamientos indogermánicos en los bosques montañosos cercanos a la ubicación actual de Viena.
- 400 a.C. Los celtas se asientan en la zona.
- 50 d.C. Los romanos, bajo la protección del →Ventrue romano →Valerianus, fundan el campamento militar de →Vindobona en la provincia de Noricum.
- 103: El sueño de Valerianus se convierte en realidad: la zona que rodea a Vindobona se convierte en una provincia propia recibiendo el nombre de Pannonia Superior.
- 118: Valerianus →Abraza al general romano Marius Iulius Corvus.
- 128: Valerianus →Abraza a Rhana, hija de un señor celta.
- 161: Marius Iulius Corvus y Rhana abrazan a su primer →chiquillo. Marius toma a Onnos, su amante, mientras que Rhana abraza al poeta Publius Servatius.
- 166: Primera Guerra contra los marcomanos.
- 171: Breve tregua en la guerra contra los marcomanos y los quades.
- 173: Vindobona es destruida por los →Tzimisce.
- 174: Vindobona es reconstruida.
- 213: Gracias a los esfuerzos de Valerianus, Vindobona adquiere derechos urbanos.
- 280: Se plantan los primeros viñedos en la zona.
- 443: Los hunos conquistan Pannonia y Vindobona vuelve a ser destruida, Valerianus se sume en →letargo durante el incendio que arrasa la ciudad. El resto de los Ventrue de la zona son destruidos.
- 487: Los romanos se retiran de Pannonia.
- 537: Valerianus se alza del letargo y se dirige a Roma.
- 788: El →Titiritero visita Pannonia por primera vez.
- 792: Durante su campaña contra los avaros, Carlomagno pone la base de la Iglesia de San Pedro en la ciudad reconstruida, ciudad que pasa a llamarse Uenia.
- 907: Tras derrotar a un ejército liderado por los Ventrue cerca de Preisburg, los siervos mortales de los Tzimisce conquistan toda la zona hasta el río Enns y toman Viena.
- 1022: Fundación del clan Tremere en la →capilla de la →Orden de Hermes de Ceoris (Hungria).
- 1030: →Etrius abraza a →Lotharius en Alemania.
- 1032: Lotharius llega a Viena para ampliar la capilla de su sire.
- 1055: Tremere pone fin a las luchas internas entre sus siete chiquillos sujetándolos a un →vínculo de sangre.
- 1133: Tremere descubre los →refugios de varios →Antediluvianos y comete →diablerie sobre →Saulot, cuya sangre lo convierte en un →Cainita de Tercera Generación, transformando a la Casa Tremere en un clan por derecho propio.
- 1135: La dinastía mortal de los Babenberg compra los derechos de gobierno sobre la ciudad. Valerianus se asienta en la cercana Klosterneuburg para influenciar a los nuevos líderes.
- 1141: Valerianus da el primer paso para reclamar su poder en la ciudad instigando la nominación de Heinrich II Jasomirgott, uno de sus →ghouls, como margrave de Austria.
- 1144: Valerianus abraza a Konrad von →Babenberg.
- 1155: La dinastía Babenberg se asienta en Viena. Valerianus regresa a "su" ciudad.
- 1192: La dinastía Babenberg arresta a Ricardo Corazón de León en su viaje de vuelta de Tierra Santa. Parte del dinero del rescate se utiliza para erigir los nuevos muros de la ciudad. →Goratrix abandona Ceoris para fundar una capilla en París.
- 1235: Durante un viaje a la zona del moderno Berlín, Lotharius se encuentra con el cazador de vampiros Karl →Schreck, domina al inquisidor y lo atrae hacia la noche.
- 1237: Además de los derechos urbanos y del derecho de acuñar moneda, Viena sólo está sujeta al Emperador del Sacro Imperio Romano.
- 1246: Muerte de Federico II. Extinción del linaje masculino de los Babenberg.
- 1251: Otokar, futuro heredero a la corona de Bohemia, reclama Austria tras una larga guerra de sucesión entre varios nobles Babenberg. Otokar recibe el apoyo de los Ventrue en un intento por asegurar su poder en la zona.
- 1276: El rey alemán Rudolf de Habsburgo, poseedor de conexiones con los →Lasombra, reclama Austria y conquista Viena.
- 1298: El duque Albrecht I de Habsburgo es coronado rey de Alemania. La influencia de los Lasombra se ve incrementada. Como representante del →Clan de la Rosa, el →Toreador español María de →Aragón llega a Viena.

- 1349: Primer brote de plaga, atribuido por algunos a una maldición Tzimisce.
- 1351: Lotharius regresa a Viena y se proclama →príncipe de la ciudad.
- 1365: Gracias a los esfuerzos de Lotharius, se funda la universidad de Viena sobre varias capillas Tremere.
- 1394: →Meerlinda organiza el primer encuentro de los →Fundadores en Viena.
- 1408: El vienés Konrad Vorlauf, que como representante de los artesanos se ha opuesto a los patricios, es ejecutado junto a otros rebeldes.
- 1421: Konrad von Babenberg instiga la limpieza del barrio judío por el duque Albrech V para infligir un golpe a los →Nosferatu.
- 1450: Se funda la →Camarilla.
- 1485: El húngaro Matías Corvinus, un títere de los Ventruie húngaros, ocupa Viena.
- 1490: Fin de la ocupación húngara. Ha fracasado el último intento de Valerianus para hacerse con el poder. El Ventruie vuelve a abandonar la ciudad.
- 1493: →Convención de Thorns.
- 1496: →Tratado de Tiro.
- 1522: Ferdinand I, empujado por Etrius e influenciado por el Ventruie Heinrich von →Volstag, ejecuta a los líderes del movimiento por los derechos de los artesanos durante los llamados Juicios Sangrientos.
- 1529: El primer asedio turco sirve como cobertura para una venganza →Assamita por el Tratado de Tiro. El →Concilio de los Siete se reúne y crea potentes barreras mágicas para salvaguardar la ciudad de peligros similares en el futuro.
- 1541: El segundo brote de plaga, creado por el Tzimisce →Jorska, mata un tercio de la población de la ciudad.
- 1551: Ferdinand, que ha conseguido liberarse del dominio de von Volstag, invita a los primeros jesuitas a Viena, reforzando la →Sociedad de Leopoldo y haciendo estallar una crisis entre los Tremere y los Ventruie. Estos últimos acusan a los →Brujos de los actos de Ferdinand.
- 1575: La crisis empeora cuando el Ventruie Gustav →Breidestein, Príncipe de Berlín, empala al Karl Schreck, el →justicar Tremere y lo entrega en la capilla de Viena.
- 1620: Valerianus regresa a Viena y pone fin a los enfrentamientos.
- 1645: La Guerra de los Treinta Años alcanza Viena. Durante esa época, los Ventruie y los Tremere purgan la zona de la influencia →Sabbat.
- 1679: 50.000 mortales caen víctimas de la plaga tras la visita de →Rabat al Titiritero.
- 1683: Los Assamitas intentan conquistar la capilla Tremere durante el segundo asedio turco pero vuelven a fracasar.
- 1704: Finaliza el "muro lineal", una fortificación de la ciudad interior, al ponerse de acuerdo los Ventruie y los Tremere sobre la importancia del proyecto.
- 1710: Valerianus se une al →Inconnu.
- 1740: Las tropas prusas avanzan sobre el territorio austríaco en un intento inútil de los Ventruie alemanes por conservar su influencia.
- 1754: La primera "contabilidad de almas" (censo) confirma la existencia de 175.000 habitantes en Viena.
- 1765: José II, el hijo mayor de María Teresa, apoya a unos determinados ideales políticos bajo la influencia Tremere.
- 1790: Con la muerte de José II, su estilo de gobierno iluminado llega a su fin.
- 1805: Las tropas francesas ocupan Viena y los Toreador imponen su dominio en la ciudad de la mano de María de Aragón. Su papel en la abdicación forzada de Franz II como emperador del Sacro Imperio Germánico fuerza la firma de un tratado de paz. Viena ya no es la capital de Sacro Imperio Germánico.
- 1809: Napoleón ocupa Viena por segunda vez. Sólo su derrota en Leipzig seis años más tarde permitirá que los Tremere vuelvan a tener esperanzas de recuperar su influencia en la ciudad.
- 1814-15: Durante el congreso de Viena, los diplomáticos dirigidos por Metternisch reforman el paisaje político de Europa.
- 1848: Guerra civil, Metternisch debe huir de Viena.
- 1856: Destrucción del muro lineal durante la renovación de la ciudad.
- 1866: Austria y Prusia se declaran la guerra. Gustav Breidestein hace retroceder a los Tremere avanzando sobre territorio germánico.

- 1870: Comienzan los esfuerzos por regular las crecidas del río Danubio. Uno de los motivos de este proyecto eran los intereses que los Ventruie tenían en el comercio fluvial.
- 1873: La bolsa se hunde. Los Giovanni y los Ventruie intentan atacar a los Tremere, a quienes ven como una amenaza para sus puestos de poder en el campo de la economía. Sus intentos obtienen un éxito limitado.
- 1874: Finalizan los primeros esfuerzos por regular las crecidas del río Danubio.
- 1897: El Dr. Karl Lueger, un contacto de los Tremere, es elegido alcalde.
- 1910: Finaliza el período de poder de Lueger.
- 1914: El estudiante Gavrilo Princip asesina a Franz Ferdinand, el sucesor al trono de Austria, y a su mujer Sofía en Sarajevo. Comienza la Primera Guerra Mundial.
- 1919: Se firma la paz de St. Germain.
- 1934: Estalla la guerra civil en Viena entre los socialistas y los fascistas. Los peones mortales de los Tremere y los Ventruie se enfrentan con los de los →anarquistas.
- 1938: Las tropas alemanas ocupan Viena. Aprovechando este hecho, Gustav Breidestein aplasta cualquier conato de rebelión anarquista.
- 1945: Más de 50 bombardeos aliados destruyen más de la mitad de las fábricas y casas. La ciudad se divide en cuatro zonas de ocupación.
- 1955: Austria renace como nación independiente. Las tropas aliadas abandonan Viena. La nación reafirma su estado neutral en el futuro y se convierte en miembro de las Naciones Unidas. Tremere se alza del letargo.
- 1961: Kennedy y Khrushchev se reúnen en Viena.
- 1967: Viena se convierte en la sede de las Naciones Unidas, impulsando los intereses económicos de los Ventruie.
- 1970: Kreisky se convierte en canciller austríaco.
- 1983: Viena celebra el 300 aniversario del segundo asedio turco. Para celebrar la ocasión se convoca una reunión del Consejo de los Siete. Finaliza el período de poder de Kreisky.
- 1986: El Padre benedictino Hermann Hans Groer se convierte en el nuevo Arzobispo de Viena, incrementando las actividades de la Sociedad de Leopoldo.
- 1989: Muere la emperatriz Zita von Habsburg a la edad de 96 años. Este antiguo peón lasombra es enterrado en la cripta del Capuchino mientras que el pueblo de Viena llora su muerte.
- 1990: Tras la caída del telón de acero, Viena se convierte en una de las ciudades más importantes de Europa Central. Se renuevan los contactos políticos, comerciales y culturales con la Europa del Este. Los Tremere deben enfrentarse a oleadas de refugiados procedentes de las naciones comunistas. Bruno Kreisky es asesinado a la edad de 79 años.
- 1991: En mayo, el pueblo de Viena vota contra la organización de la EXPO. Los Toreador sospechan que los Tremere manipularon la votación para darles una lección.
- 1992: Se destruyen grandes zonas del castillo como resultado de un ataque terrorista de los anarquistas bajo el liderazgo de Marc →Krieger.
- 1995: Austria pasa a formar parte de la Unión Europea.

en la corte del rey francés, modelando y desarrollando el francés moderno. →Príncipe de París y "príncipe" oficioso de todo el "dominio" de Francia.

• **Vínculo de sangre:** →Juramento de sangre.

• **Vínculum:** Expresión que hace referencia al →vínculo de sangre mutuo que establecen los miembros del →Sabbat durante el rito llamado →Vaulderie. A diferencia de los vínculos de sangre normales, el Vinculum afecta a más de dos vampiros.

• **Vindobona:** Antiguo nombre de →Viena.

• **Visir:** Título del erudito y mediador político más importante del clan →Assamita. El visir es miembro del →Du'at.

• **Vitæ:** Expresión que utilizan los →Vástagos para referirse a la →sangre.

• **Vitel, Marcus:** Lucius Aelius Sejanus. →Lasombra de quinta generación. Este →Matusalén del →Sabbat ha engañado al clan →Ventruie y a toda la →Camarilla durante décadas haciéndose pasar por el →Príncipe Ventruie de Washington D.C. Antes de su →Abrazo durante el siglo I d.C., Marcus utilizó su influencia con la mayor astucia posible. Como jefe de la policía secreta romana, fue el responsable de miles de muertes. Tras la creación del Sabbat, se unió a la nueva →secta, pero se sumió en el →letargo poco tiempo después. Tras su salida del →letargo a mediados del siglo XX, reclamó el título de Príncipe de Washington D.C., haciendo creer a la Camarilla que era uno de sus miembros. Cuando el Sabbat le arrebató la ciudad, huyó a Baltimore como un verdadero príncipe de la Camarilla hubiera hecho y se lamentó de la trágica pérdida que el Sabbat le había infligido. Al parecer sufrió la →Muerte Definitiva en la



reciente Guerra Sabbat. Y creo que es vuestro turno, Maestro Bindusara.

• **Vivisectora, Ia:** →Velya.

• **Voivoda:** 1. Título tradicional para los líderes más antiguos del clan →Tzimisce. - 2. Título nobiliario usado principalmente en Rumania.

• **Volgirre:** →Toreador de quinta generación. →Chiquillo de →Helena, Barón francés. El año de su destrucción →Abrazó a Madame →Guil, la actual →justicar. Fue arrastrado a la luz del día por los familiares de sus víctimas en 1579 antes de que pudiera someter a su joven chiquillo a un →vínculo de sangre.

• **Volker:** →Nosferatu de sexta generación; \*658, #689. →Sire desconocido. Volker nació en el seno de una familia bátava y fue entrenado en el arte de la guerra. Fue →Abrazado tras una derrota aplastante en las Ardenas a manos de los lombardos. Volker carece de recuerdos de esa noche nefasta. Se retiró al →dominio de →Aix-la-Chapelle. Debido a los conflictos entre los →Ventrué prusos liderados por Gustav →Breidestein, el →Príncipe de →Berlín, y los →Toreador franceses bajo el liderazgo de François →Villon, Volker fue enviado como espía a →París en el s. XIX, donde todavía reside en la actualidad.

• **Volstag, Heinrich von:** →Ventrué alemán que se dirigió a →Transilvania durante la migración de los sajones. →Abrazó a →Bulscu, por lo que se le considera el progenitor de los Ventrué →Árpád.

• **Voorhies, Arjan:** →Ventrué. El Príncipe de Holanda es un hombre capaz que supervisa su →dominio desde →Ámsterdam. Su dominio sufre repetidos ataques del →Sabbat debido a que en su zona la →secta parece más fuerte que en ninguna otra zona del norte de Europa. También debe tratar con numerosos →Giovanni que han establecido su influencia en diversas áreas económicas en los últimos años. A pesar de todo, Ámsterdam puede ser considerada como un impecable ejemplo de una ciudad donde las →Tradiciones se respetan con rigor. En comparación con otras

ciudades de tamaño similar, en Ámsterdam las antiguas costumbres se mantienen con excelencia.

• **Voshkov, Sergei:** →Nosferatu. Como mortal se convirtió en una leyenda, ya que fue temido, odiado y perseguido como maestro espía del KGB. Durante la década de los 90, fue envejeciendo y fue testigo de como la nación a la que había dedicado toda su vida se desmoronaba ante sus ojos. Pero se le otorgó otra oportunidad cuando →Baba Yaga lo →Abrazó y patrulló la noche a su servicio. Las habilidades que cultivó como mortal y los increíbles poderes puestos a su disposición gracias a la edad de la →Arpia de Hierro le convirtieron en un oponente formidable, incluso a pesar de que técnicamente no era más que un →neonato. Queda por ver si tras la destrucción de su →sire seguirá sus pasos.

• **Vudú:** Religión que combina elementos del catolicismo con los de las religiones animistas africanas y caribeñas. Los →Seguidores de Set lo han extendido entre los →Vástagos, especialmente en →Nueva Orleans. El vudú llegó a los Estados Unidos a través del tráfico de esclavos africanos. Durante el siglo XVIII, el llamado tráfico de "marfil negro" era uno de los negocios más lucrativos que Nueva Orleans y Luisiana podían ofrecer. El vudú tuvo un gran número de seguidores entre los esclavos, ya que la mayoría de los sectarios pertenecían a esa clase social. Una de las figuras más representativas de esta creencia son las reinas vudú. En segundo lugar, pero igualmente temidos por los sectarios están los doctores brujos.

• **Vykos, Myca/Sasha:** También conocida por el apodo "Ángel de Caín". →Tzimisce de sexta generación y →Priscus del →Sabbat. Para mí es complicado acercarme a este ser con la objetividad del verdadero erudito. Nacido en los Cárpatos, Myca (ya que era varón en la época de su →Abrazo) se retiró a →Constantinopla tras serias disputas con los →Tremere. Quizá planearon reclutar al joven para la causa. En algún momento de su existencia debió perder la razón, ya que se castró para convertirse en Sasha. Pero antes de hacerlo apoyó a sus aliados →Velya y →Lugoj durante la fundación del →Sabbat. En la actualidad se ha convertido en un monstruo psicópata que debería ser destruido.



*Debería añadir que ese Vykos ha intentado repetidas veces evitar que tanto yo como mis compañeros obtuviéramos fragmentos de El Libro de Nod para la Camarilla. Debo admitir que los conocimientos Nodistas de este Monstruo rivalizan con los míos.*



• **wa Itherero, Kamiri:** El nombre de este chamán del que se afirma que posee poderes increíbles se ha convertido en una leyenda en Kenia. Un gran número de esfuerzos tuvieron éxito gracias a su apoyo y su consejo. Recibió el nombre de Kamiri el Envenenador, ya que alquilaba sus servicios para envenenar al prójimo. Kamiri visitaba a sus víctimas y les avisaba de su destino para darles la oportunidad de rectificar cualquier mal que hubieran infligido a sus enemigos. Según la sabiduría de los →Vástagos africanos, fue el



primer →chiquillo de Faqir al Sidi. A través de Kamiri, la historia de su línea de sangre fue transmitida mediante la tradición oral. Acabó viajando a Mombasa y se le vio meditando en una colina. Aunque desapareció hace mil años, sus acciones y sus ideales han sobrevivido a lo largo del tiempo. En la actualidad, cual-

## LÍNEA TEMPORAL: WASHINGTON D.C.

- 1790: Alexander Hamilton, secretario del tesoro elige un nuevo lugar para la capital del país situado en la ribera del río Potomac, poniendo fin a las luchas existentes entre los estados del norte y del sur sobre temas electorales y económicos. Su decisión es aprobada mediante el Acta de Residencia.
- 1791: Los topógrafos confirman la elección.
- 1792: El congreso aprueba los diseños presentados por el arquitecto Andrew Ellicott. Comienza la construcción. Ellicott dimite al cabo de un año.
- 1800: El gobierno se desplaza a la nueva capital durante la administración de John Adams. Al inicio no hay signos de incremento en la actividad de los →Vástagos. Arthur Carroll, un príncipe →Brujah de la vecina Georgetown, se declara príncipe de ambos dominios.
- 1811: →Meerlinda →Abraza a la mística Marissa.
- 1812: 3000 soldados británicos derrotan a 7000 milicianos estadounidenses en la Batalla de Bladensburg. El clan →Ventrué domina la zona. Los Brujah han aprendido la lección, por lo que Arthur conserva el cargo de príncipe.
- 1830-50: El trabajo se inicia y se detiene en una serie de edificios, entre los que se incluye el monumento a Washington.
- 1863: Arthur Carroll es asesinado. Marissa se autoproclama príncipe.
- 1900: Washington se ha convertido en una de las ciudades más hermosas del mundo, una capital floreciente que como el país que representa, extiende su influencia.
- 1939: Inmigración masiva de Vástagos a Washington.
- 1960: El principado de Marissa comienza a desmoronarse a su alrededor empujado por la entrada del Ventrué Marcus →Vitel. Estallan varias revueltas Brujah.
- 1968: Como consecuencia de la muerte de Martin Luther King Jr, los Brujah y los Nosferatu incitan la rebelión de la comunidad afroamericana. Se inician los ataques del Sabbat. Marcus Vitel traiciona a Marissa ante los →arcontes de la →Camarilla. Tras su destrucción, Marcus se autoproclama príncipe.
- 1999: El Sabbat conquista Washington, Marcus Vitel pierde la ciudad a manos de Sasha →Vykos y huye a Baltimore.

quier Vástago africano que resida en Mombasa se hace llamar Kamiri wa Itherero.

- **Wadburg, Wilhelm:** Miembro del →Clan de los Reyes de sexta generación; \*1408, #1432. Primer →chiquillo de Gustav →Breidestein. →Príncipe de →Berlín occidental desde 1945. Príncipe del →dominio reunido de Berlín desde 1998.

- **Warwick, Stanford:** →Nosferatu. Primer miembro de la →Operación Arco Largo en llegar a las costas de Nueva Inglaterra. Tras su llegada comenzó a construir la llamada Red. Este miembro de séptima generación del →Clan de los Ocultos pertenece a la →progenie de →Trajano y es probablemente uno de los →Vástagos más influyentes y poderosos de los Estados Unidos.

- **Washington D.C.:** Capital de los Estados Unidos y sede de su gobierno situada sobre el río Potomac. Población: 755.000 habitantes (54% de afroamericanos). La zona metropolitana alberga a una población de 3,1 millones de almas.

- **Wazirs:** El llamado Concilio de los 13 era el escalafón superior de la →Mano Negra. Estaba formado por los →Serafines de la →Mano Verdadera y servía al →Del'Roh como asesores.

- **Wyncham, Thomas:** →Tremere de cuarta generación. Se desconocen las fechas importantes de su existencia. Miembro del →Consejo de los Siete. Thomas es responsable de todas las actividades de los Tremere en el Lejano Oriente. Su predecesor en el cargo fue destruido por atacantes desconocidos, por lo que el británico Thomas Wyncham fue escogido como sucesor

debido a que el imperio británico dominaba esa zona geográfica. Los resultados que puede ofrecer no satisfacen las expectativas de sus camaradas, debido principalmente a las actividades de los →Kuei-jin. Thomas conoce mucho más de la →Estirpe de Oriente que cualquier otro occidental. Incluso aunque oficialmente Thomas reside en Hong Kong, pasa la mayor parte del tiempo en algún lugar del campo.





• **Xaviar:** →Gangrel. Ningún otro miembro del →Clan de la Bestia disfruta de una mayor reputación que la de este antiguo →Justicar del clan Gangrel. Este →Cainita de séptima generación ya había sufrido incontables noches cuando visitó el primer →cónclave de la →Camarilla realizado en suelo americano en 1704 para entregar a Elijah (justicar del clan Gangrel en esa época) a los dignatarios reunidos porque este último había sucumbido a la →Bestia y era una amenaza para la sociedad de los no muertos. Este hecho le hizo ganar el respeto del resto de los justicar. Se convirtió en →arconte y más adelante sucedió a Elijah en el cargo de Justicar Gangrel, título que ostentaría durante tres siglos. Xaviar combina varios atributos exóticos con la arquetípica ansia viajera Gangrel. A pesar de su edad, intenta estar al corriente de las diversas tendencias de la sociedad moderna, por lo que su influencia podría equipararse a la de un →Ventrué. Incluso a pesar de que existen bastantes rumores celosos sobre su persona, es altamente respetado por la Camarilla y sus compañeros de clan. Cuando en 1999 dio la espalda a la Camarilla, muchos de los miembros del clan le siguieron. Sólo →Karsh, un traidor a los ojos de Xaviar y otros pocos permanecieron en la →secta. El propio Xaviar no habla sobre los motivos de su súbita retirada, pero he escuchado que era algo relacionado con la aparición de un antiguo Vástago (un →Antediluviano según algunos rumores, aunque estas habladurías siempre asumen lo peor de las →Últimas Noches). El antiguo justicar y un número desconocido de Gangrel se enfrentaron contra esa entidad en combate y su-



frieron una amarga derrota. Como el resto de los clanes de la Camarilla no estaban dispuestos a prestar su apoyo en la lucha contra el Antiguo, Xaviar retiró su apoyo y abandonó la secta.

• **Xipe Totec:** →Arzobispo →Sabbat de Guatemala. Este →antiguo del clan →Tzimisce se cuenta entre los primeros miembros del Sabbat que utilizan tácticas de la →Camarilla en provecho propio y de la secta en la →Yihad. A pesar de que la mayor parte de Suramérica está dominada por el →Sabbat, la influencia de los →Seguidores de Set es considerable, especialmente en Guatemala. Se afirma que Xipe Totec transforma a los nativos locales en →ghouls mediante el uso de la →Vicisitud, los vínculos de sangre y otros medios inconfesables. Utiliza a sus criados para combatir la plaga →Setita. Por otro lado, varios miembros famosos del Sabbat han desaparecido misteriosamente en la zona. Sólo las trazas microscópicas de sal halladas en los restos de sus cuerpos indican que las →Serpientes pueden no ser tan estúpidas como Xipe Totec piensa.

• **Xotli, el Sapo:** Mercenario del →Clan de la Bestia. Se le vio por última vez en el conflicto entre el →Sabbat y los →Setitas de Guatemala.

¿Sal? No comprendo.  
¿Acaso la utilizan los  
Setitas contra los miembros  
del Sabbat como si creyeran  
que están envenenando  
palomas?



• **Yaroslavich, Hedeon:** →Matusalén →Tzimisce de quinta generación y miembro del →Sabbat. Incluso fuera de Polonia, Hedeon está considerado como un retorcido representante del clan Tzimisce, algo que contribuye a aumentar el encanto de todos los miembros de su clan. Su influencia considerable en Europa del Este, que se ha visto disminuida desde la caída del comunismo, está regresando a sus niveles anteriores. Su intento por liderar una cruzada contra la →Camarilla en Europa del Este acabó con grandes pérdidas en ambos bandos.



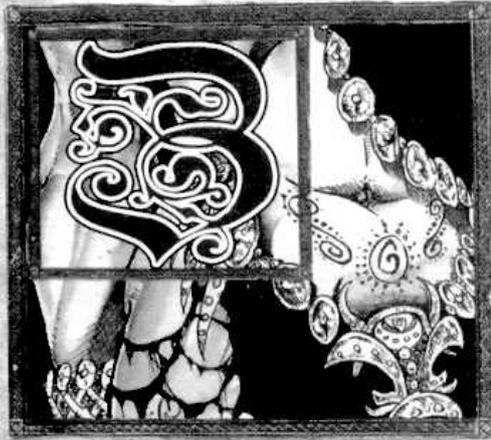
• **Yermos:** Zonas de la ciudad que carecen de vida (cementeros, vertederos industriales y zonas urbanas abandonadas).

• **Yiaros:** Esta pequeña isla del Mar Egeo alcanzó fama en la sociedad vampírica durante la segunda mitad del siglo XX. A petición de →Anushin-Rawan, el →Clan de los Reyes compró la isla y la convirtió en un refugio, un →Eliseo que no conoce igual. Sólo los invitados seleccionados por Anushin-Rawan pueden disfrutar esta serenidad. El resto es expulsado o destruido por los numerosos guardias, tanto mortales como no muertos. Anushin-Rawan permitió que los nativos de

la isla permanecieran en ella, aunque ha reservado una gran extensión de territorio para uso personal de sus invitados. Sus posesiones incluyen una gran mansión en la que sus invitados pueden disfrutar de obras de arte de siglos (incluso milenios) de antigüedad. También existen varios edificios en los que los →Vástagos pueden disfrutar del servicio de numerosos sirvientes. Para finalizar, la propiedad posee un templo griego remodelado, así como termas romanas. También se afirma que en los jardines exteriores de la mansión suelen aparecer extrañas criaturas que admiran el diseño de la mansión. Aparentemente, estas criaturas (las leyendas locales indican que podrían ser →hadás) han vivido en la isla durante largo tiempo y se han llegado a relacionar con la población local. Todo esto crea un ambiente casi irreal de belleza y serenidad que convierte a Yiaros en un lugar único en el mundo. Tras la destrucción de →Petrodón, Anushin-Rawan invitó al →Círculo Interior de la →Camarilla a realizar sus reuniones en su Eliseo, una oferta que en la actualidad están considerando. La aceptación de esta invitación contribuirá a incrementar la ya impresionante posición de la señora de Yiaros.

• **Yihad:** Cualquier →neonato ha oído algo acerca de esta guerra que enfrenta a →clan contra clan y a →antiguo contra chiquillo. Pero para los neonatos bajo la protección de la →Camarilla o del →Sabbat, pertenece al reino de las leyendas que impregnan la existencia de los →Vástagos. Sin embargo, las preguntas importantes son ¿por qué existe una Yihad y quién participa en ella? Las respuestas no son sencillas, ya que debemos remontarnos al inicio de la historia para contestarlas. Según →*El Libro de Nod*, fue el arcángel Uriel el que visitó a nuestro Padre en la →Primera Ciudad y quien le indicó que no engendraría a ningún chiquillo, ya que sus descendientes heredarían la maldición de la envidia y se traicionarían entre ellos. Según esta teoría, →Caín hizo oídos sordos a la advertencia y engendró chiquillos. Aunque la Yihad, la terrible guerra, no comenzaría hasta la caída de la →Segunda Ciudad, sus orígenes se remontan a la Primera Ciudad, cuando Caín estaba entre sus hijos, ya que los hermanos y hermanas luchaban por conseguir la atención del →Padre Oscuro. De esta manera la profecía de Uriel fue convirtiéndose en realidad. Cuando Troile se rebeló y destruyó a Brujah, la Yihad desató toda su furia. La Segunda Ciudad desapareció y los →Antediluvianos huyeron con sus chiquillos para fundar sus propias ciudades y utilizar al →rebaño en su guerra. La Yihad ha rugido a lo largo de los siglos, tiempo en el que los antiguos se han retirado a las sombras para manipular a su progenie, quienes a su vez han utilizado al rebaño como peones en sus propias disputas. Esta guerra que se inició hace milenios todavía perdura. Las dos grandes →sectas, la Camarilla y el Sabbat, son consideradas como unas meras herramientas en conflicto perpetuo. Los Antediluvianos y sus chiquillos siguen participando en la Yihad desde las sombras como han hecho desde hace siglos.

*Bien, Yiaros... un lugar maravilloso. He transportado mis escritos hasta la seguridad de ese lugar. Anushin-Rawan se asegurará de que sobrevivan al paso del tiempo.*



• **Zagreb, Anastasz di:** →Tremere de novena generación: \*Zagreb 1847, #Londres 1867. →Justicar desde 1998. Anastasz fue hijo de una rica familia de mercaderes y creció con todas las ventajas que el dinero pudo comprar. Su padre, un hombre práctico que veía que las "distracciones" de su hijo perjudicaban su desarrollo, despidió a su institutriz como medida preventiva, ya que había llenado la cabeza del joven con numerosas leyendas y "cuentos de hadas". Más tarde, lo envió a Inglaterra para que completara sus estudios.

En su primer año en Oxford, Anastasz se encontró con un viejo mago en un pub que le enseñó algunos trucos. Tras obtener su titulación en Oxford, se inscribió en la Escuela de Economía de Londres. Allí volvió a dejarse capturar por el mundo que había conocido de joven. Un →Vástago le atacó y consiguió defenderse con cierta cantidad de magnesio que utilizaba para improvisar algunos trucos de ilusionismo. La siguiente



noche, narró su encuentro al resto de los miembros del Círculo Mágico de Londres, pero se burlaron de él y le propusieron que publicara su historia en los folletines baratos.

Cuando Anastasz regresó a su hogar, Claas →Drescher, su futuro →sire, le estaba esperando. Pasó toda la noche explicándole el significado de la verdadera magia (la magia de sangre) y cómo un grupo de ilustres similar al Círculo Mágico había decidido convertirse en brujos auténticos y habían conseguido intercambiar sus cuerpos mortales por la inmortalidad. Tras escuchar con atención, Anastasz aceptó el →Abrazo de forma voluntaria y pasó los siguientes 25 años en la capilla de Viena, donde aprendió las peculiaridades de su nuevo estado de existencia y descubrió su potencial taumaturgico. Cuando Karl →Schreckt fue elegido justicar Tremere en 1900, nombró a Anastasz →arconte. El joven Tremere adquirió fama como autoridad competente en ocultismo y su actitud afable y voluntad para ayudar lo convirtió en una de las figuras más prominentes de las negociaciones con otros →clanes.

En 1998, cuando llegó el momento de elegir un nuevo justicar, los Tremere estaban divididos. Karl Schreck deseaba continuar en el cargo y →Ulugh Beg quería asumir el mando, por lo que Anastasz se convirtió en la solución de compromiso.

Ahora se encuentra en un cargo para el que no está preparado e intenta demostrar que es digno de él. Sabe que muchos miembros de la →Camarilla e incluso de su propio clan consideran que es demasiado inexperto y débil, por lo que ha decidido demostrarles que sabe comportarse como justicar.

• **Zantosa:** Familia →ghoul del clan →Tzimisce. Los Zantosa siempre han estado entre las familias ghouls de menor importancia para los Tzimisce, ya que son débiles y algo retrasados. A lo largo de los siglos, muchos miembros de esta familia han sido entregados a los →Toreador *antitribu* y a las →Serpientes de la Luz por diversos motivos. Algunos rumores afirman que los Zantosa vigilan el refugio del Antiguo, una afirmación que rechazo por absurda ya que muchos de los antiguos →Tzimisce más famosos están convencidos de que su fundador fue destruido antes de la →Revuelta Anarquista, destino que compartió con el progenitor de los →Lasombra.

• **Zelios:** →Nosferatu. Este miembro del →Clan de los Ocultos, uno de los arquitectos con más talento de la sociedad →Cainita, ha sido contratado por los →antiguos de toda Europa. Estudió los edificios monumentales del antiguo Egipto y viajó hasta el lejano oriente para aprender el arte de la geomancia. Durante sus estudios con los →Kuei-jin, tuvo consciencia de un esquema general en sus diseños, por lo que incrementó sus actividades constructoras en →Transilvania. Parece convencido de poder atar al demonio →Kupala al suelo transilvano si dispone sus obras en las líneas de

*No oso poner en duda las decisiones del Círculo Interior, pero en este caso, probablemente se trate de la peor solución posible. No tengo ni idea cómo un novicio como el hermano Anastasz fue capaz de obtener el título cuando había otros candidatos mucho más preparados para la tarea, como Patrizia von Bernstein o Ulugh Beg, por nombrar sólo a dos. No me extraña a que no viéramos al oportunista de Zagreb cuando luchamos contra el Sabbat en la costa este.*

*Palabras vacuas para un alto regente de los Tremere con menos de un siglo de no vida.*

*Las mismas palabras vacuas que utilizaríamos para glorificar a una prostituta.*

*Este Vástago era un genio.  
Si no estoy equivocado fue él el  
que construyó Ceoria para  
nosotros, y todos saben lo  
desafiante y poderosa que es esa  
capilla.*

poder que atraviesan la región. Los intentos recientes de los →Tzímisce por recuperar su tierra natal pueden dar lugar a sangrientos conflictos. Tras todos estos problemas, Zelios cree que se encuentra una entidad oscura que se alimenta del miedo y del derramamiento de sangre. Si está en lo cierto y el conflicto llega a su clímax en el futuro, podría acabar despertando a una criatura que empujearía a la propia →Baba Yaga.

• **Zillah:** También llamada "Zillah la Hermosa". →Chiquilla de →Caín y única hija. →Sire de la mayoría de los fundadores de clanes.

• **Zombi:** 1. Muerto andante convertido en autómata sin mente. - 2. El →Clan de la Muerte (tanto el anti-

guo como el nuevo) es famoso por la capacidad de sus miembros para animar los cuerpos de los cadáveres durante períodos limitados de tiempo. Estas criaturas abominables, llamadas *zombu* en un dialecto regional, sirven como tropas de choque o guardianes ya que debido a su falta de inteligencia tan sólo son capaces de comprender órdenes sencillas. Sin embargo, compensan este defecto con su resistencia ante el daño físico, ya que se requiere un esfuerzo importante para devolverlos a sus tumbas.

• **Zona, la:** Expresión coloquial utilizada para designar a la zona de la ciudad donde los mortales buscan entretenimiento, convirtiéndose en zona de caza de primera calidad para los →Vástagos.



# APÉNDICE I: CÓMO LLEGÓ A CONCEBIRSE ESTE LIBRO

En primer lugar deseo agradecer a todos los que me han ayudado a construir la *Enciclopedia Vampírica*. Gracias a Aisling Sturbrigde, y perdóname por no revelarte la verdadera razón por la que necesitaba tu conocimiento de la Casa y del clan Tremere. Espero que los fragmentos de la biblioteca capadocia de Erciyes que te envié aplaquen a tus antiguos cuando juzguen tu candor. A propósito, hubiera preferido una visión de la historia más independiente de las visiones generalistas de tu clan. Gracias a Aristotle de Laurent, que me ha dado caza durante siglos. En la actualidad, sería difícil nombrar otro erudito y científico más versado en temas relacionados con *El Libro de Nod* y en las preocupaciones espirituales de los Vástagos. He disfrutado trabajando contigo. También doy las gracias a Lucita, quien me dio una visión cercana del infame Sabbat y del Clan de la Noche. Muchas gracias a todos, así como a mi colega de Colonia Albertus Magnus.

Esta noche estoy en el patio de mi mansión mientras lanzo una última mirada a las suaves olas oscuras del mar Mediterráneo. Mañana abandonaré Alejandría por un largo espacio de tiempo, quizá para siempre, y siento cómo mi viejo corazón se retuerce ante este pensamiento. Demasiados recuerdos, demasiados años de mi existencia están unidos a esta hermosa y antigua ciudad. Todas mis obras, así como la genealogía del Clan de los Reyes, ya han sido enviadas a Yiaros, donde estará a salvo de ataques posteriores. Mis vasallos se han encargado de todo. El mobiliario de mi hogar ya ha sido cubierto con sábanas y en la puerta me espera un coche para llevarme al aeropuerto. Pero el motivo de mi marcha todavía descansa sobre mis pies. La *Enciclopedia Vampírica*, mi última obra.

La pregunta de por qué arriesgo todo para publicar esta obra es difícil de contestar. Cuando estaba escribiéndola, sucedieron varios acontecimientos que hicieron estremecer el mundo de los muertos en rápida sucesión, por lo que tengo varios motivos para temer que las Últimas Noches hayan llegado. El Sabbat asomó su sucia cabeza y destruyó varios dominios del Nuevo Mundo. Un Vástago de gran poder se alzó y fue destruido, llevándose por delante la mayor parte de los miembros de su clan, y aunque a nadie le gustaban estos vampiros, la desaparición de todo un clan ha representado una pérdida imposible de soportar. El Clan de la Bestia se unió bajo la bandera de Xaviar, y uno de los siete pilares de la Camarilla se hizo trizas cuando los Gangrel abandonaron la secta. El reino de los muertos fue azotado por una catástrofe increíble que destruyó gran parte de su geografía. Los cazadores de brujas están por todas partes y demuestran tener extraordinarios poderes desconocidos para nosotros. La Edad de la Sangre Débil ha llegado y por doquier los jóvenes se encuentran con la Muerte Definitiva.

He pasado toda mi existencia descubriendo los planes de los miembros más antiguos de nuestra estirpe. Lo que he encontrado ha sido un tapiz de manipulaciones y dominación que se extiende a lo largo de la historia. Este tapiz, si puedo llamarlo así, carece de objetivos, carece de esquema interno. Se trata de una lucha inacabable que carece de motivos. Todavía se está llevando a cabo, por lo que en la actualidad, el ganado, los neonatos, los ancillae y los antiguos mueren por su causa. ¿Nuestras desavenencias nacen con nosotros? ¿O quizá tenga su raíz en el fondo de la Yihad eterna? Al final pude discernir un objetivo

en esas luchas sin sentido. Existen enemigos en la noche de los que desconocemos su existencia. El ganado es tan solo el principio y los numerosos cazadores de las Últimas Noches son la primera ola. Nos enfrentamos a grandes cambios, y quizá nos encontremos ante el precipicio de la Última Ciudad.

Hay dos motivos que me han impulsado a publicar el libro que tienes entre tus manos. Durante milenios, los Vástagos se han enfrentado a calculadas campañas de desinformación y propaganda, por lo que se ha vuelto cada vez más difícil distinguir las mentiras de la verdad. La Camarilla ha creado una serie de rumores sobre el Sabbat durante más de cinco siglos y el Sabbat ha hecho lo propio contra su némesis. El Inconnu ha guardado el secreto de su existencia durante más de 2000 años, y estas son sólo las sectas más conocidas. Ni siquiera he comenzado a hablar de algunas líneas de sangre, como los Samedi y los Jocastianos, todos los cultos de la Gehena y el resto. Todos fomentan rumores, especulaciones y mentiras.

Acabamos de entrar en un nuevo milenio, y las cabezas de los neonatos, los ancillae y de algunos antiguos rebosan mentiras y desinformación que alguien ha utilizado para distraerlos de ellos mismos y de sus aliados. Sea lo que sea la apariencia de la Gehena, el conocimiento es poder, especialmente en nuestra sociedad, por lo que muchos de nosotros podríamos aprender algo al respecto del Clan de los Ocultos. El libro que lees es una enciclopedia de nuestra historia, de los clanes, de las líneas de sangre, de las sectas, de los Vástagos más poderosos, de los monstruos más terribles, de los lugares, de las ideas y de las filosofías. No lo abarca todo, ya que no existe ninguna obra sobre los Vástagos, maestros de la manipulación y el engaño, que lo haga. Pero representa la versión más cercana a la realidad. He pasado más de dos milenios reuniendo la información que publico en este volumen. El resto de los colaboradores ha invertido un tiempo y un esfuerzo significativo, y probablemente acabe costándonos nuestra existencia. Nada se ha cambiado, nada ha sido censurado, todo lo que aquí se ha publicado fue escrito de esa forma, incluyendo las anotaciones y las manchas de sangre de algunas páginas.

Esto nos lleva al segundo motivo por el que he decidido publicar esta enciclopedia. Se trata de un motivo personal, pero puede servir como indicación sobre cómo utilizar el conocimiento que contiene la obra. Durante toda mi investigación, no sólo me he encontrado con aliados. Tengo temibles y poderosos enemigos que temían que sabía demasiado. Mi lucha contra los Mnemósine es historia. Los Jocastianos me persiguieron para devorar mi alma con la esperanza de incrementar sus conocimientos sobre el Padre Oscuro. Estoy seguro de que tanto la Mano Negra como el Inconnu han observado todos mis pasos ante el temor de que les robara sus secretos. Y ahora que he convertido todas sus pesadillas en realidad, todos serán capaces de leer lo que sé sobre ellos.

El viejo dicho que afirma que el Vástago es su peor enemigo ya no es válido. Deje de estar preocupado por los cazadores hace mucho tiempo. Después de todo, sólo pueden destruirme. Todavía me queda la esperanza de que mi alma no está perdida para siempre y que la senda Óctupla está abierta. Existen otros poderes en la oscuridad, poderes que me impulsan a representar mi pequeño papel en el juego macabro que llamamos la Yihad. Pero los tiempos cambian con rapidez, demasiado rápido para nuestro bien. El manuscrito que tengo ante mí será entregado a vasallos leales que poseen órdenes precisas al respecto. Mi única esperanza es la de poder iluminar a mis estimados lectores y responder a muchas de sus preguntas. Por desgracia no estaré aquí para corroborarlo, al menos durante cierto tiempo. Mañana por la noche ya me habré escondido, pero cuando esta obra se publique, no será olvidado. Os deseo a todos mucha suerte y una larga existencia. No tengo nada más que añadir.

Pax,

*Bindusara*





## APÉNDICE II: BIOGRAFÍAS

### IONTIUS

Mirando hacia atrás, resulta difícil explicar que es lo que impulsó a su sire a abrazarlo, si es que fue el fundador del clan Toreador el que atrajo al joven griego hacia la noche. ¿Acaso fue su grácil cuerpo, su rubio cabello, su voz angélica o su simpatía hacia los halagos y preocupaciones de aquellos cuyo corazón alimentaba un deseo imposible de expresar con palabras? Es probable que los Vástagos actuales no lleguen a saberlo nunca.

Al poco tiempo, Iontius adquirió fama como artista y patrono de numerosos mortales con talento. Sus viajes lo llevaron desde la costa occidental de Europa hasta las tierras doradas de Catay. Se afirma que de la Estirpe de Oriente aprendió cómo alimentarse de los mortales sin beber su sangre. Se dice que el suspiro apasionado del ganado al hacer el amor es suficiente para alimentarlo. Se rumorea que numerosos cultos de sangre le adoran como avatar de distintas deidades del amor en las cuatro esquinas del mundo.

En la Edad Media, Iontius inmortalizó los rostros de muchos antiguos y Matusalenes mediante el uso de varias técnicas y en una amplia variedad de medios. Entre sus obras más famosas se cuentan varios iconos del Dragón. Durante su estancia en París en el Renacimiento, conoció a Aristotle de Laurent y a Albertus Magnus, quienes jugaron con la idea de crear una genealogía ilustrada de los chiquillos del Padre Oscuro. Tras varios siglos de investigación, sus esfuerzos fueron destruidos por la Revolución Francesa, momento en el que Iontius sufrió la mayor pérdida imaginable: el amor de su vida, un noble Giovanni al que conoció durante el siglo XVII en un baile secreto del Sabbat, halló su Muerte Definitiva en el caos de la revolución. Presa de rabia, Iontius traicionó a muchos Sabbat franceses, haciéndoles caer en manos de los arcontes de la Camarilla.

Durante los dos siglos siguientes, Iontius dio rienda suelta a sus deseos más siniestros hasta que Aristotle de Laurent consiguió encontrarle en San Francisco en 1997, donde reclutaba a mortales en busca de una forma especial de entretenimiento conocido como Celo de Derrick. El sabio consiguió reformar al artista del Clan de la Rosa como ilustrador para un proyecto más ambicioso que una simple genealogía. Iontius trabajó bajo una gran presión y sobre la base de los recuerdos que atesoraba aunque los autores de esta enciclopedia están más que satisfechos con los resultados de su esfuerzo.

Como ocurre con otros Cainitas de su edad, abundan los rumores sobre él. Algunos incluso afirman que fue el verdadero progenitor del Clan de la Rosa.

## BINDUSARA

Este Ventrue de sexta generación nació en la época del Tshandragupta en Pataliputra, India, como miembro de la casta Kshatrya (guerrera). Desconocemos tanto su sire como la naturaleza de su relación con el joven guerrero, pero cuando Ashoka, el nieto de Tshandragupta, ascendió al trono y fundó el primer gran imperio hindú, el Matusalén Ventrue ya estaba a su lado. Sin embargo, hubo una época en la que no se preocupó por las intrigas políticas. Sólo podemos adivinar sus motivaciones, pero es muy probable que se entrevistara con Ea Adapa, el primer historiador del Clan de los Reyes, en estos primeros años y se hubiera convertido en su alumno.

Bindusara se convirtió en un investigador de la historia Cainita. Con la ayuda de su mentor, viajó hasta el Imperio Romano y estudió a historiadores como Catón, Polibio y M. Terentius Varro, el bibliotecario de Julio Cesar. Viajó más que ningún miembro de su clan, llevando a cabo y financiando excavaciones e invirtiendo en los negocios de los ladrones de tumbas. En Erciyas, estudió *El Libro de Nod* con la ayuda de los Capadocios. En Egipto, visitó la Corte de Fuego de Neferu para hallar respuestas a sus preguntas. Aunque muchos Vástagos afirman que el Ventrue estaba motivado por su sed de poder, sólo podían acusarle de estar dominado por su ansia de conocimiento y comprensión.

Bindusara pasó más de dos milenios estudiando y comprendiendo la historia de los Vástagos. Buscó esquemas cíclicos en la Yihad e intentó hallar pistas para descifrar la identidad de los verdaderos tiriteros del conflicto eterno. Y con cada siglo que pasaba, crecía el miedo ante lo que iba descubriendo.

Sus informes sobre la historia de los Vástagos le llevaron a alcanzar gran fama entre los miembros del Clan de los Reyes, ya que muchos Vástagos afirman que son los más veraces. Aunque su linaje continúa siendo un secreto, un gran número de Ventrue han estudiado sus obras o le han visitado en Alejandría, donde se ubica su refugio, para desvelarlo. Pero un hombre de su edad y sabiduría tiene muchos enemigos. Su legendaria rivalidad con los Mnemósine es conocida por todos los miembros de su clan, pero los Jocastianos y el Inconnu también se han fijado en él. Tras su arrogante fachada y su pedante actitud, este erudito Matusalén Ventrue oculta un temor palpable.



## ARISTOTLE DE LAURENT



Este genio francés y socio íntimo de François Villon, el Príncipe de París, nació en 1101 en la ciudad donde todavía reside en la actualidad. Como hijo único del mercante conservador Maximilien Lucien de Laurent, comerciante de metales que lideraba su familia como un patriarca de comprometida severidad, Aristotle acabó centrándose en el conocimiento. Su hermana Agnes afirmó que su familia era demasiado pequeña para la época.

Presa de una ardiente ambición y una dedicación escolástica, bebió de las palabras del filósofo Pierre Abélard, teólogo y erudito que enseñaba en la Sorbonne, presenciando sus discursos junto con cientos de estudiantes del mundo conocido. Las ideas de Abélard, su entusiasmo por el mundo griego y sus ideales filosóficos influenciaron al joven sabio incluso antes de entablar conocimiento de los Vástagos.

La época de su Abrazo y de su iniciación al gris mundo de los Vástagos está rodeada de misterio. Se sospecha que el francés pertenece a una esotérica línea de sangre conocida como Mnemósine, nombre que deriva de la musa y diosa griega de la memoria. Este línea de sangre, compuesta por una mezcla de sangre Malkavian y Gangrel, posee una sed infinita de conocimiento, lo que les hace sufrir búsquedas maníacas de conocimiento unidas a la capacidad de relacionar todos los fragmentos de información para realizar nuevas conexiones, una habilidad de razonar mediante esquemas aberrantes que en ocasiones dan lugar a revelaciones completamente novedosas.

Se rumorea que Aristotle de Laurent tuvo relaciones con un Antiguo griego del Clan de la Luna llamado el Dionisiaco. Esto podría explicar su entusiasmo por la formación clásica griega y sus ideales, así como el nombre de la línea de sangre que fundó, si hacemos caso a los rumores. La afirmación de que los Mnemósine aspiraban a alcanzar la Golconda atesorando todo el conocimiento presente del mundo, proviene de las mismas fuentes de confianza.

A lo largo de los ocho últimos siglos, Aristotle de Laurent se ha convertido en el Nodista más famoso de la Camarilla. Con la ayuda de un trio de capaces investigadores (el profeta loco Anatole, la Lasombra Lucita, con la que se encontró tras su Abrazo en París y Beckett, el erudito Gangrel, que algunos rumores afirman que es su chiquillo), ha conseguido muchos fragmentos de *El Libro de Nod*. Más tarde, Aristotle los publicó en una edición limitada para Nodistas tras agregar ilustraciones. Al hacerlo, de Laurent se encontró atrapado entre la arqueología y los peligros que amenazaban su existencia. Su obra fue recibida con sentimientos opuestos entre los Vástagos, aunque Aristotle permaneció fiel a ella.

Dos amargas luchas han mantenido ocupados largos momentos de su existencia. Una de ellas contra el erudito Ventrué Bindusara al que la línea de sangre Mnemósine caza sin descanso, no sólo ha sido solventada con el tiempo, sino que ha dado lugar a una admiración profesional recíproca que roza la camaradería. La segunda consiste en la peligrosa rivalidad con el priscus del Sabbat Sasha Vykos del Clan Tzimisce, un famoso Nodista que también busca los mismos fragmentos. Sólo el tiempo dirá qué ambición prevalecerá.

## LUCITA DE ARAGÓN

Lucita, hija de Alfonso I de Aragón, creció rodeada de privilegios pero sometida por su responsabilidad con su padre y ante su familia. En múltiples ocasiones pensó en el parricidio y otras veces se escapó, pero siempre era atrapada por los guardias aragoneses y devuelta ante su padre. En lugar de educarla (tenía otras cosas mejores que hacer), Alfonso la obligaba a confesarse confiando en que Dios y la Iglesia le impondrían la penitencia adecuada. El hecho de que su confesor fuera Ambrosio Luis Monçada hizo que esta esperanza fuera en vano.

Monçada reconoció una voluntad indomable en la joven Lucita, así como una fiera independencia. Estos rasgos, combinados con su lujuria por ella, le convencieron que su Abrazo valía la pena. Tras hablar con otros miembros de su clan, Monçada decidió que los Lasombra se beneficiarían de su alta cuna.

Pero tras su Abrazo, la relación de Lucita con su clan no fue idílica. Se rebeló contra Monçada de la misma forma que se había rebelado contra su padre mortal en busca de libertad e independencia. Aunque sirvió a Monçada como diplomático y noble (se rumorea que fue el poder que movió los hilos del rey Pedro II de Aragón), se encontraba más cómoda en compañía de Anatole, el cual le inspiraba más fe en Dios que el degenerado Monçada.

Durante ocho siglos, Lucita siguió un riguroso entrenamiento para unificar las habilidades guerreras de la nobleza y los trucos sucios de las calles en su interior y perfeccionarlas. Hace dos años, con la ayuda de Fátima al-Faqadi, utilizó ambas para vengarse de su sire. Sin embargo, en una grotesca ironía del destino, Lucita ha asumido el trabajo de su sire en el Sabbat, ya que ha decidido que su posición personal es más importante que las ilusiones de independencia que mantuvo en el pasado.



## ALBERTUS MAGNUS



Albertus Magnus fue lo que el rebaño llamaría una personalidad resplandeciente durante su vida mortal en la Edad Media. La sociedad Cainita afirma que es uno de los máximos eruditos de la raza de Cain. Nació en Lauingen bajo el nombre de Albert de Bollstädt. De niño, su familia lo entregó a los Dominicos y más adelante estudió teología en Padua. Más tarde viajó por todo el oeste de Europa y pasó varios años en Bolonia y París. Se afirma que allí atrajo la atención de Aristotle de Laurent, un gran científico y filósofo. Sin embargo, los planes de Aristotle para el joven prodigio fracasaron cuando Albertus fue enviado a Colonia en 1228

para servir como catedrático de los Dominicos. En Colonia, Albertus se convirtió en maestro y mentor de Tomas de Aquino, uno de los filósofos y teólogos más importantes de la época. En 1245, Albertus regresó a París para enseñar en la Sorbonne, donde fue abrazado por Procet, chiquillo de Critias, en 1248. En esa época, el apodo "Clan de la Erudición" era adecuado para los Brujah, y Albertus era inteligente y estaba abierto al mundo, cualidades que lo convirtieron en una presa irresistible para su sire. Albertus continuó "viviendo" durante más de 30 años, antes de simular su muerte cuando un viejo confidente le convenció de que el contraste entre su vitalidad y su avanzada edad acabaría llevándole a un conflicto con los cazadores de brujas. Al ser uno de los pocos Brujah influyentes en la iglesia (Albertus fue obispo de Regensburg), se convirtió en rival de Fabrizio Ulfila, el Ventrue al que muchos consideran culpable de las atrocidades de la inquisición española. Si hubieran habido Vástagos más razonables y menos manipuladores en la iglesia, la historia Cainita habría sido diferente.

En la actualidad abundan los rumores sobre Albertus, cuyo refugio todavía permanece en el dominio de Colonia. Se dice que actúa como consejero del Círculo Interior de la Camarilla, que es un confidente de los fundadores y uno de los pocos vástagos cuya fe en Dios ha permanecido inalterable tras su Abrazo.

## AISLING STURBRIDGE

Aisling nació en 1890 en un barrio rico de Nueva York en el seno de una familia formada por un banquero y su mujer. Su madre murió cuando Aisling tenía dos años, y su padre dejó que Aisling conviviera con sus hermanos libremente en vez de malgastar su tiempo educándola. Durante este prolongado período de libertad, Aisling gravitó hacia el misticismo a través de su educación católica y estudió lo que creía que sería necesario para aprender más. Aprendió latín y griego para poder leer libros sobre ocultismo de la biblioteca de la parroquia (persuadió a su hermano mayor para que los solicitara). Además de leer, asistía a reuniones espiritistas y mantenía correspondencia con varios ocultistas, muchos de los cuales no sabían que estaban carteándose con una adolescente. Cuando la familia materna se dio cuenta de que Aisling recibía invitaciones de una "Sociedad de la Iluminación" o algo parecido, le ordenaron que acabara con sus estudios. En vez de obedecer, Aisling abandonó Estados Unidos y se dirigió a la decadente Londres.

En el Londres de principios de siglo, Aisling comenzó a relacionarse con el mundo del ocultismo y sus conocimientos llegaron a oídos de muchos ocultistas, entre los que se encontraba Aleister Crowley. Su brillo no pasó desapercibido, Lucien de Maupassant, su futuro sire, la conoció en una reunión, y los dos se convirtieron en confidentes. En 1910, Crowley, enfadado de que una niña tan joven atrajera más atención que él, pidió a Aisling que se convirtiera en su próxima Mujer Escarlata. Esencialmente, quería que se dejara violar. Lucien, considerándola como un prodigio en potencia, la alejó de Londres y de las garras de Crowley, llevándola a través de Oriente Medio y Europa para poner a prueba su potencial. Cuando estuvo satisfecho, la envió a Viena para que fuera Abrazada y se encontrara con el resto del clan.

Durante los 30 años siguientes, ambos sirvieron como agentes libres, entregando mensajes entre las distintas capillas, construyendo bibliotecas e investigando bajo las órdenes del Consejo Interior. La Segunda Guerra Mundial les mantuvo separados durante un largo período de tiempo, ya que Aisling se dedicó a preservar las capillas de Nuremberg, Varsovia, Cracovia y Dresden. Sus amigos no sabían qué hacer con ella: por un lado ponía en duda el papel de los Tremere en el régimen nazi, mientras que por otro, su trabajo para preservar los tesoros de las capillas era excelente.

En 1948, su sire y compañero desapareció mientras llevaba a cabo una asignación del Consejo Interior. Según ciertos rumores, fue Meerlinda la que dirigió a la joven mujer a América con la esperanza de mantenerla distraída. Los comentarios de Aisling sobre la declaración de McCarthy y la Edad de Acuario se han convertido en obras clave de la época, tanto fuera como dentro del clan. En la actualidad todavía busca a Lucien, ya que está segura de que si hubiera sido destruido, lo habría sentido de alguna forma.

Hace poco tiempo que los escalafones más altos ha comenzado a vigilarla. Es una de las regentes más dinámicas y populares, por lo que tiene un elevado número de amigos poderosos dentro y fuera del clan. No tiene remilgos para realizar tratos con otros Vástagos, quebrando la insularidad Tremere. Sin embargo, algunos de los miembros más poderosos del clan Tremere están revisando todos sus éxitos recientes tras una perspectiva más oscura. Según algunos miembros de la vieja guardia, Aisling es una bala perdida, como indica su voluntad de no convertirse en príncipe. Una cosa es cierta, la lealtad de Aisling se pondrá a prueba en el futuro. Ya sea desde el interior de la capilla de las Cinco Colinas o como resultado de la influencia externa, puede que los Tremere deban dar una lección a aquellos que insisten en seguir su propio camino.



# APÉNDICE III: ADDENDUM

Queridos lectores:

En las siguientes páginas os presentamos una serie de extractos adicionales que mi colega Beckett entregó en mi estudio en el último minuto. Tras leerlos con cuidado, creímos que sería imperdonable desde un punto de vista científico privar a nuestros queridos lectores de ellos.

Juzgad por vosotros mismos.

*Aristotle:*

En primer lugar, mata al mensajero. Lee enoquiavo y seguro que informará del contenido de este paquete a su sucia familia D'hali. Por otro lado es el único que puede reclutar en tan poco tiempo, por lo que no tuve tiempo de traducir el contenido en algo menos... público.

Sé que no tengo por qué decirte lo que es. Advierte que proviene de la Crónica de Cain, y parece coincidir con las páginas 50 y 52 del condenado manuscrito de Aiysha. (Dejando a un lado el epigrama, por supuesto. No tengo ni idea de donde proviene, aunque sospecho que del final de la Crónica de los Secretos).

Soy incapaz de transmitirte la horrible sensación que tengo en la boca del estómago, aunque estoy seguro de que lo comprenderás. Añadí las notas que pude en las seis noches que lo estuve estudiando, aunque estoy seguro de que conseguirás completar las anotaciones.

El lugar donde lo encontré: Turquía (disfruta de las hojas de parra que lo acompañan, si es que puedes). Estaba en las profundidades de una de las ciudades subterráneas de Anatolia, una de las que tenía una barrera contra los nuestros. Okulos ha sido incapaz de atravesar el último portal y afirma que hay cientos de cadáveres momificados en el nivel inferior. Estoy trabajando desesperadamente para sacarlos, pero no quiero que esto siga esperando.

Por favor, dime que se trata de una falsificación. Por favor.

- Beckett.

P.D.: No he mostrado nada de esto a Lucita y sugiero que tomes precauciones similares, al menos hasta que remita el último ataque de Anatole.

## EPIGRAMA

En la última noche, la víspera de la Gehena, todos los miembros de la raza de Caín conocerán el veredicto divino.

<sup>1</sup> Todo esto sugiere que no nos enfrentamos a una Gehena, sino a dos. Nada de lo que había visto antes hacía referencia al regreso de Caín, sólo al de los Antediluvianos. Como puedes ver en el resto de esta "obra anónima", Caín no se siente demasiado feliz con sus descendientes, por lo que suena como si lo poco que quede tras la Gehena pueda sufrir un apocalipsis propio.

<sup>2</sup> ¿Acaso ha elegido Caín el letargo porque desea dar una lección a sus nietos renegados? Todo lo que hemos visto hasta ahora sugería una enfermedad. Pero aquí parece odio, como si *conociera* la traición que las siguientes generaciones infligirán a otros Vástagos.

<sup>3</sup> Otra vez vuelve a sonar como si el Primer Vampiro planea regresar y pasar cuentas de lo que quede tras el regreso de los Antediluvianos.

<sup>4</sup> Estos deben ser los años bíblicos, de duración desconocida para nosotros, algo que colocaría la confesión de Caín en la época de la Segunda Ciudad si esta traducción asumiera años lunares.

<sup>5</sup> "¿Estaba despierta?" ¿Acaso implica que tenía conocimiento de las artes arcanas que dieron lugar a nuestras Disciplinas? ¿Por qué debería Caín creer que este conocimiento sería temporal? Estás más versado en el conocimiento de Lilith que yo. ¿Acaso el punto de vista de los Lilins está adscrito a un incremento y decremento de la potencia? ¿Es una referencia a un ciclo femenino de la habilidad similar al de la menstruación?

<sup>6</sup> Como si este documento no fuera suficientemente funesto con respecto al regreso del padre... Corrígeme si estoy equivocado, pero parece sugerir que las generaciones menores son producto de la unión entre Caín y Lilith. No estoy familiarizado con ningún escrito que indique que la maldición pueda transmitirse de una forma distinta a la del Abrazo. De hecho ¡estamos muertos! Nuestros órganos carecen de la chispa de vida necesaria para procrear. Seguro (debía despreocuparse de registrar los nombres de los seres que hablaba, ¿verdad?) que esto alude a otros hijos "monstruos" de Lilith. Por favor, confirmame que esto es así.

<sup>7</sup> Este texto contiene alusiones desconocidas a cierta relación carnal o bíblica entre Caín y Lilith. Puedo malinterpretar el contexto en el que es utilizada, por incluso "nuestros hijos" de la anterior nota puede usarse de forma simbólica. El uso que aquí se hace me inclina a pensar de otra forma, lo que no es un pensamiento reconfortante.

<sup>8</sup> Esto coloca el exilio de Caín de Nod en un instante posterior al exilio de Satán del Cielo.

<sup>9</sup> Aquí la transcripción vuelve a mostrarnos a Caín como un personaje trágico, alejado del "padre airado" de los dos últimos extractos. El contexto sugiere que conforme fue pasando el tiempo, el odio de Caín fue mitigándose. El cambio es demasiado radical y demasiado rápido como para ser creíble. Sí, estoy seguro de que puedes afirmar que todos los discos de platino proceden del mismo período. ¿Lo he interpretado de forma incorrecta?

<sup>10</sup> Desangrarse para prepararse para el letargo. Un poco rudo, pero al menos carga su pesar sobre sus espaldas.

<sup>11</sup> Interpreto "la perdición de Lasombra" como el anarquista que cometió Amaramo sobre este terrible individuo. Creo que lo conocemos como Gratiano, sobre el que han comenzado a surgir interrogantes acerca de su paradero (salvo que se haya convertido en cenizas...)

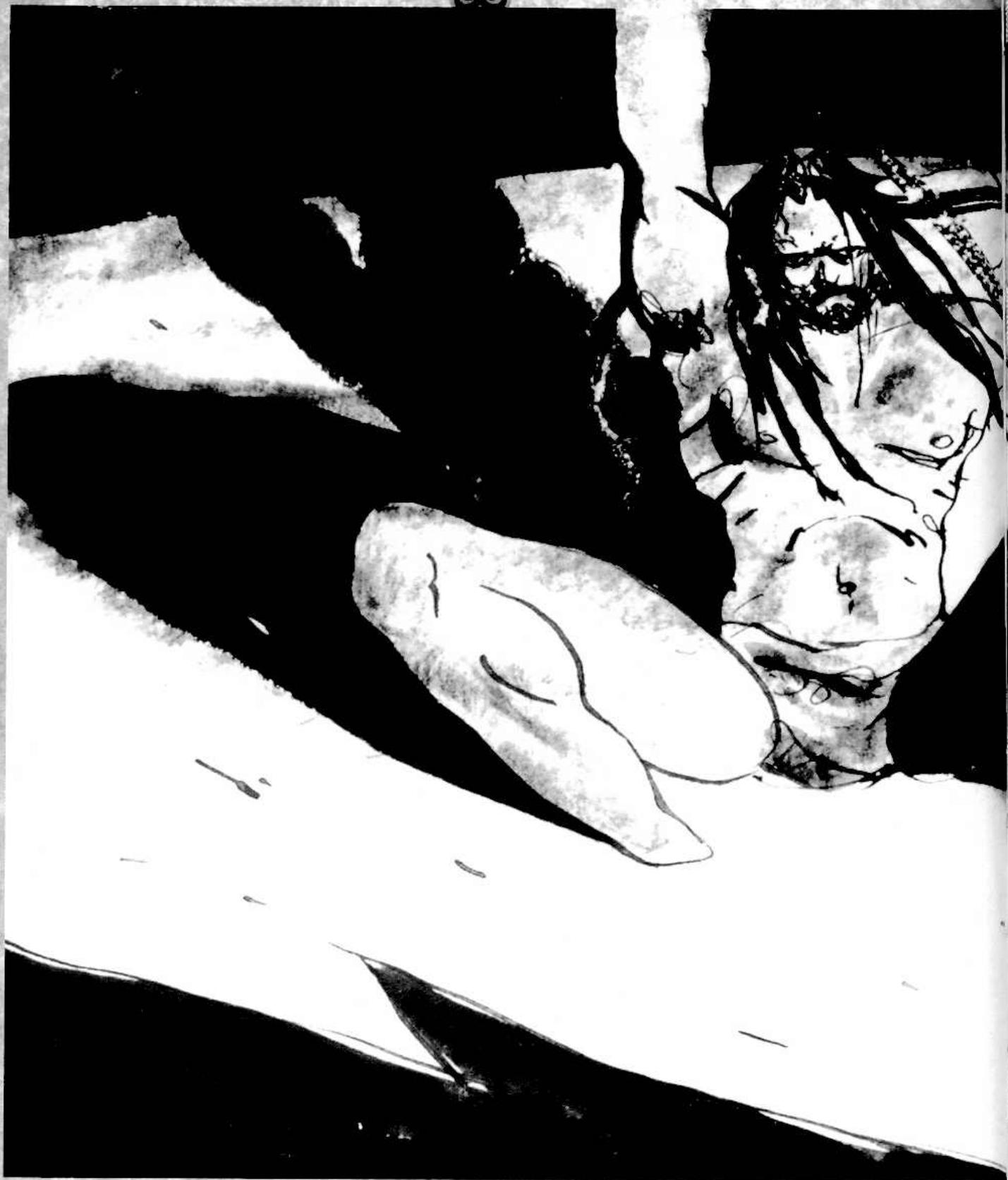
<sup>12</sup> Esta referencia carece de precedente. ¿Qué es la "fría piedra"? Estoy seguro de que el resto de los Mnemósine y Gangrel estarán ansiosos de saberlo para mantenerse alejados de ella.

<sup>13</sup> ¿Podría ser Baba Yaga la mujer de Nosferatu? Todos aceptamos que ya ha encontrado su fin. Los relatos atribuyen su derrota al esfuerzo de los "dragones", seres suficientemente serpentinos como para pasar por serpientes para el propósito de las sensibilidades de este individuo. Un conocido Lupino me ha comunicado una historia que corrobora que se ha abierto una herida sangrante en la tierra firme de Rusia. Ya se lo he comunicado a Lucita para que investigue (aunque no le he desvelado ninguno de los motivos).

<sup>14</sup> Otra oscura elección de palabras, especialmente si tenemos en cuenta que el fuego abrasa, no despedaza.

<sup>15</sup> En casi cualquier referencia al Todopoderoso, el escriba (sí es que no es Caín el que recopiló estas palabras) se refiere al "Altísimo". En este caso, sin embargo, el documento identifica con claridad al YHWH hebreo.

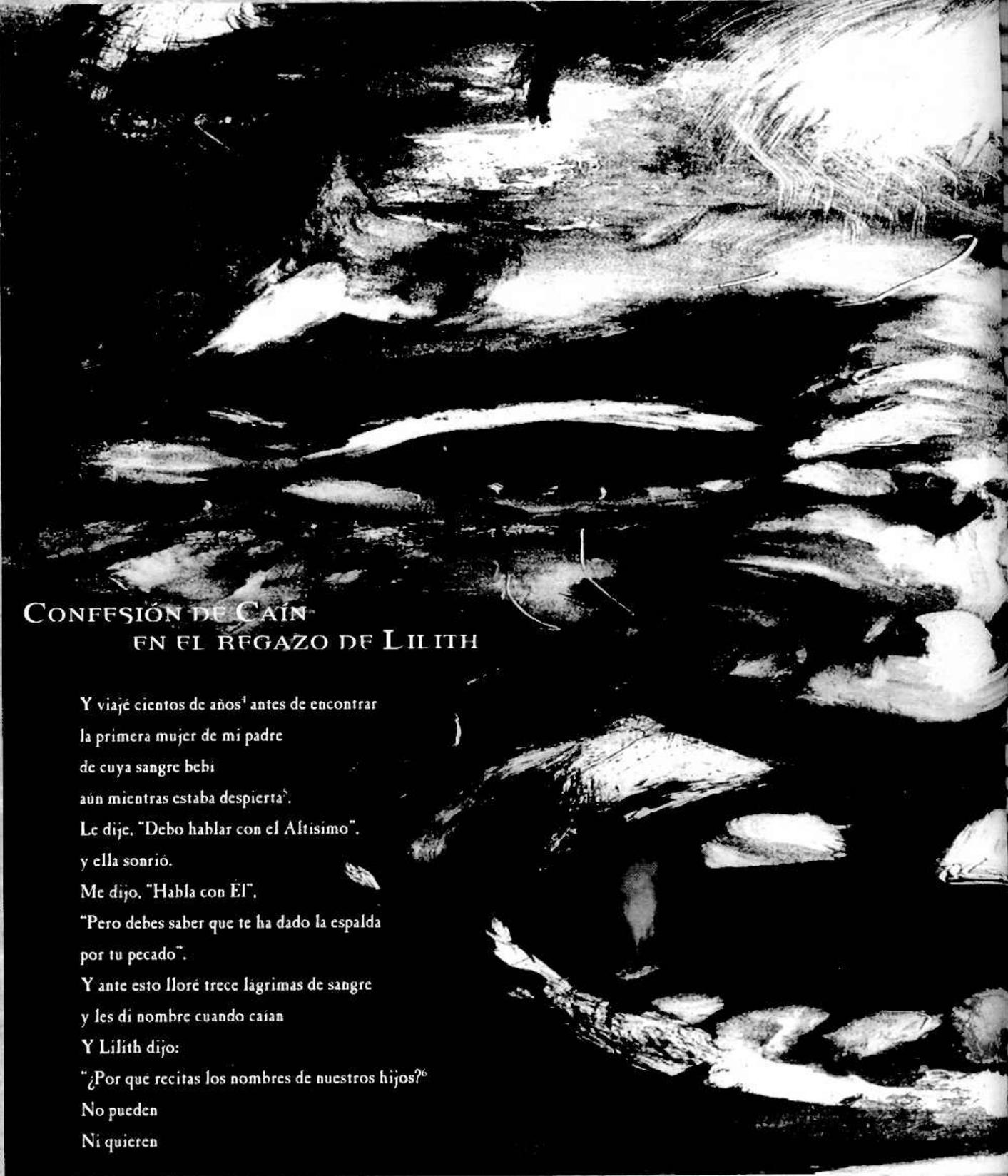
<sup>16</sup> Por enésima vez, el angustiado Caín clama por su estado, y este pasaje carece de cualquier indicación al odio de los pasajes anteriores.





## LAS PALABRAS DE CAÍN TRAS EL DILUVIO

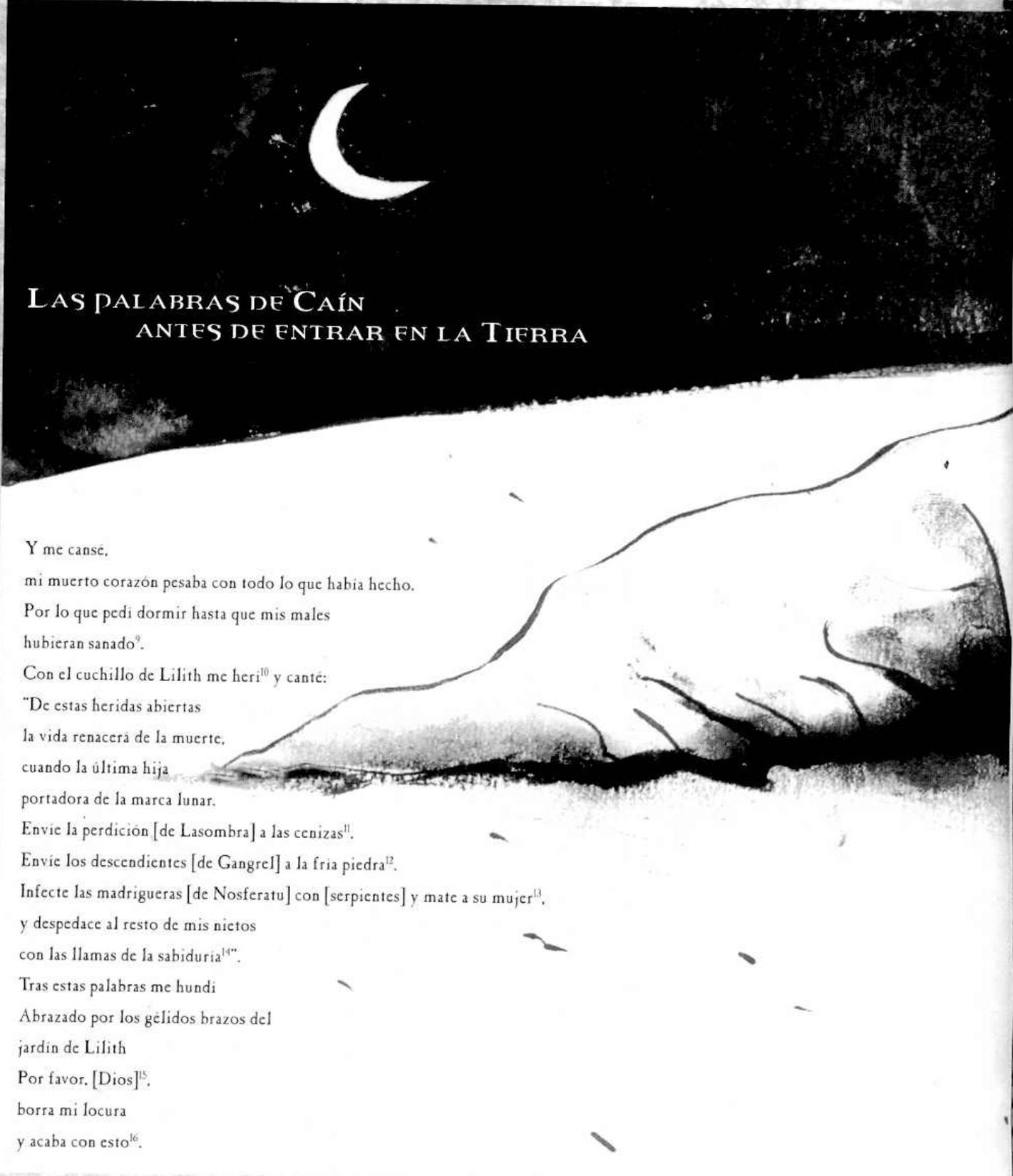
Ha llegado el momento,  
hijos míos,  
de decir adiós a la noche.  
Pero sabed que no os abandono.  
Esperad el momento en que os vuelva a encontrar<sup>1</sup>,  
cuando hayáis aprendido las lecciones  
de vuestra vanidad, pecado y orgullo<sup>2</sup>.  
Y observad los presagios de mi regreso,  
pues no dejaré los asuntos de mi hogar  
a manos de los Hijos de Seth<sup>3</sup>.



## CONFESIÓN DE CAÍN EN EL REGAZO DE LILITH

Y viajé cientos de años<sup>1</sup> antes de encontrar  
la primera mujer de mi padre  
de cuya sangre bebi  
aún mientras estaba despierta<sup>2</sup>.  
Le dije, "Debo hablar con el Altísimo",  
y ella sonrió.  
Me dijo, "Habla con Él".  
"Pero debes saber que te ha dado la espalda  
por tu pecado".  
Y ante esto lloré trece lágrimas de sangre  
y les di nombre cuando caían  
Y Lilith dijo:  
"¿Por que recitas los nombres de nuestros hijos?"<sup>6</sup>  
No pueden  
Ni quieren





## LAS PALABRAS DE CAÍN ANTES DE ENTRAR EN LA TIERRA

Y me cansé,  
mi muerto corazón pesaba con todo lo que había hecho.  
Por lo que pedí dormir hasta que mis males  
hubieran sanado<sup>9</sup>.  
Con el cuchillo de Lilith me herí<sup>10</sup> y canté:  
"De estas heridas abiertas  
la vida renacerá de la muerte,  
cuando la última hija  
portadora de la marca lunar.  
Envíe la perdición [de Lasombra] a las cenizas<sup>11</sup>.  
Envíe los descendientes [de Gangrel] a la fría piedra<sup>12</sup>.  
Infecte las madrigueras [de Nosferatu] con [serpientes] y mate a su mujer<sup>13</sup>,  
y despedace al resto de mis nietos  
con las llamas de la sabiduría<sup>14</sup>".  
Tras estas palabras me hundi  
Abrazado por los gélidos brazos del  
jardín de Lilith  
Por favor, [Dios]<sup>15</sup>,  
borra mi locura  
y acaba con esto<sup>16</sup>.



# ENCICLOPEDIA VAMPÍRICA

## EL REGISTRO DE LOS CONDENADOS

Durante siglos, los Vástagos lo han mantenido oculto a la vista de los mortales. Los esfuerzos de estas enigmáticas criaturas por mantener la Mascarada han tenido un éxito que ha superado sus expectativas, por lo que pocos Condenados de las noches actuales conocen detalles ajenos a los de los dominios limítrofes. Mas la larga y terrible historia de los no muertos es tan amplia y profunda como la del millar de Vástagos que la ha hecho posible.

## ENCICLOPEDIA VAMPÍRICA INCLUYE

- Una recopilación detallada de los Vástagos que han aparecido en suplementos pasados
- Un diseño ideal para utilizarlo como guía de referencia
- Términos adicionales y conceptos relacionados con los Vástagos, desde Amaranto hasta Zantosa

# VAMPIRO

LA MASCARADA



Scan By Merlinda ^-^

