

# SESIÓN EN EL SÓTANO

Will apartó su muñeca cortada de Karen. La Sangre de él y la saliva de ella dejaron un rastro en su brazo, goteando más allá de la luna roja que lo marcaba. Lo limpió y luego apagó las luces del salón y encendió la televisión. Un fuerte ruido blanco rompió el silencio.

–Quiero que hagas la visualización –dijo él–. ¿De acuerdo?

–¿Vas a cortarme de nuevo? –Karen había nacido cinco años antes que él, pero parecía y sonaba muy pequeña en su sofá. Los días en los que ella era la amiga más mayor y más sabia se estaban desvaneciendo.

Will sintió que contenía el aliento. Metió la mano en el bolsillo y rozó el cúter. Dio un paso hacia el sofá.

–No... –comenzó–. Los dientes. No los tengo. Así que tengo que... Ya sabes.

Karen no respondió. Fijó su mirada en el televisor.

–Jesucristo –murmuró Will. Luego se dirigió a Karen–. Respira profundamente. Cierra los ojos. Escucha sólo mi voz. Quiero que imagines dos cosas al tiempo. Imagina a alguien que amas y a alguien que odias. Pueden ser la misma persona si quieres.

Antes de poder continuar, sonaron tres golpes en la puerta. Se precipitó hacia ella y la abrió de golpe. Una mujer que parecía tener 20 años, pero era mucho mayor, estaba en el umbral, vestida de traje.

–¡Sheila! –Will mantuvo la voz baja–. Estoy en medio de algo.

Sheila miró al sofá y luego a Will.

–Veinte minutos, ni un segundo más. Estaré en mi coche. –Agarró la puerta antes de que él pudiera hacerlo y la cerró en silencio. Will abrió el cúter y se arrastró hacia Karen.

–Mantén esos pensamientos en tu mente –dijo–. Retenlos ahí, que no se muevan.

\*\*\*

Sheila terminó por hablar cuando entraron en los límites de la ciudad.

–Alguien en Ashton Heights ha retirado unos ladrillos que no debía y ha abierto su sótano. Ahora está «cerrado por renovación» porque el dueño no quiere que nadie sepa que hay un cadáver con una estaca en el pecho bajo el edificio.

Will se recostó en su asiento.

–Entonces, ¿por qué ir allí?

–Voy a saquear su tumba. –Sonrió–. Por la Capilla, por supuesto.

–¿Por qué llevarme contigo?

–La tumba en cuestión pertenece a Francis Lambert, un Regente del primer círculo que creía en dos cosas: poner a prueba los límites de la hechicería y promover la confianza interna dentro del Clan Tremere. Así que, naturalmente, le acusaron de comulgar con diablos, le estacaron y le enterraron con sus tesoros en un lugar no divulgado.

Sheila condujo hacia un hotel que se cernía en la distancia.

–Le debo a Labio de Pez un gran favor por asegurarse de que vayamos a estar solos allí. La mayoría de Vástagos cree que simplemente sellamos sus proyectos. Así que tenemos que asegurarnos de que no te vean durante algún tiempo.

A Will le llevó unos momentos percatarse de las implicaciones.

–¿No me has hecho ya bastante?

–Estoy corrigiendo las cosas –dijo Sheila–. Te doy el poder y la inmortalidad que te prometí, y yo obtengo los tomos de Lambert.

–Oh, Dios, tú obtienes los tomos –dijo Will– y yo tengo que huir del Sheriff para siempre. Sheila se burló.

–Unos cuantos años ocultándote y la entrada garantizada en la Capilla frente a una eternidad cortando a tus amigos con un cúter. Creo que es un trato justo.

–No serías... –comenzó Will, pero se interrumpió mientras señalaba tres furgonetas con el logo XTD aparcadas fuera del edificio de ladrillo rojo–. Pensaba que decías que seríamos los únicos.

Sheila detuvo el coche. Miró a las furgonetas y sus manos apretaron el volante.

–¿Quiénes son? –preguntó Will.

Su respuesta fue como un siseo:

–*Chopra*.

\*\*\*

Will pensó que podían haber sido técnicos de una torre de telefonía a los que hubieran dado escopetas y dicho que limpiarán la tumba de Lambert. Cuando la boca de Sheila no estaba llena se refirió a ellos como los «matones de Chopra». Hizo que uno se lo confirmase antes de destrozarle la garganta y dejarlo seco.

Mientras Sheila se ajustaba el traje cubierto de sangre, Will susurró:

–Podíamos haber hecho un trato.

Ello lo ignoró.

–Su tumba está más adelante, a través del agujero en el suelo del sótano.

Bajo el sótano, zumbaba un generador que hacía titilar tres focos colocados apresuradamente. El cadáver marchito de Francis Lambert yacía estacado sobre la losa de piedra, rodeado de amuletos, tinturas y tomos.

Sheila tomó un volumen cubierto de pan de oro.

–El diario personal de Lambert. –Le echó una ojeada–. ¡Todas sus notas, sus rituales! Años de poder taumatúrgico perdido, todo en mis manos. La *mirada* en la cara del estimado Regente cuando...

Un joven magullado y apaleado con un mono de XTD, alguien que Will estimó que era de la edad de Karen, se levantó tras estar acuclillado en el suelo junto al cuerpo de Lambert y agarró la estaca.

–Dejadme salir vivo de aquí –dijo. Tiró de la estaca–. O lo haré.

–Eh. –Will dio un paso hacia él–. No hagas nada de lo que vayas a arrepentirte.

No estaba muy seguro de si fue su paso o el grito de Sheila lo que hizo que el joven sacase la estaca. Todo lo que supo es que un momento todo estaba quieto y al siguiente, los colmillos de Lambert se hundieron en el cuello del joven al tiempo que un desagradable chasquido le partió el espinazo. Al tiempo que la cabeza cercenada tocaba el suelo, Lambert, ahora sólo medio disecado, los miró con ojos vidriosos.

–Aún tiene hambre –dijo Sheila–. Yo me encargo de esto.

Will miró al generador.

–No, Sheila, agarra todo lo que puedas y sal de aquí. Te pillaré.

–¡Es demasiado tarde para alimentarte de él ya!

–¡Márchate! –Will corrió hacia el generador al tiempo que Lambert saltaba hacia su garganta.

Clavó su cúter en el cable del generador. La electricidad corrió a través de él y se mezcló con su Sangre y la furia de Karen. Agarró la cabeza de Lambert al tiempo que miles de voltios corrían por sus dedos hasta el cuerpo del Antiguo.

Will sintió los colmillos serrados hundirse en su garganta y acercó más la cabeza de Lambert. Durante un instante, titubeó en el borde de un largo descenso a la oscuridad y entonces, al fin, vio volutas de humo salir de la boca de Lambert. Las ropas de éste se prendieron fuego, luego su carne seca. Por el raballo del ojo, más allá de las llamas, Will vio a Sheila echarle un último vistazo antes de salir del agujero de vuelta al sótano, con varias vidas de botín hechicero en las manos.

## ARDE, FUEGO, Y HIERVE, CALDERO.

— WILLIAM SHAKESPEARE, *MACBETH*

# Cartas sobre la mesa: Introducción

Considera que este libro trata, ante todo, sobre una subcultura, una comunidad encubierta; en otras palabras, una *escena*. No una sección de una obra, ni siquiera una parte de una sesión de juego, sino la *escena del arte de la sangre*. Trata de los rubescentes: vampiros que buscan rituales y fórmulas, y tratan de ganar poder o comprensión mediante Hechicería de Sangre y Alquimia de Sangre Débil, y los turbios barrios, viejas bibliotecas y peligrosas e ilegales reuniones que frecuentan. Es similar a la escena de las drogas de diseño, la de las carreras ilegales, a esos pirados que cazan animales en peligro de extinción para comérselos o los buscadores de psicolibros de *La novena puerta*, o los coleccionistas de monedas si éstos bebieran sangre y matasen a gente a diestro y siniestro porque las monedas pudieran hacer magia.

La escena existe en cada ciudad del Mundo de Tinieblas, ya que casi cada ciudad tiene Sangre Débil que hacen Alquimia y Tremere y Banu Haqim que buscan desesperadamente rituales después de que su sede central desapareciese. Eso significa que la escena del arte de la sangre existe en cada crónica, incluso si ésta en general no trata de ella, de la misma forma que la escena de drogas, la de música *underground* y la de política radical existen en cada crónica y están siempre presentes aunque sea fuera de escena.

Pero si tu crónica *trata* por completo sobre la escena del arte de la sangre, entonces estás en el sitio indicado. E idealmente, una vez que leas este libro, *de verdad* querrás jugar una crónica que trate *por completo* sobre la escena del arte de la sangre.

Por cierto, este libro usa mucho la palabra *escena* porque no hay una palabra mejor para la gente, los lugares y el ambiente en torno a una subcultura. Aun así, cuando cambiemos de tema y la usemos para hablar de *unidad de tiempo de juego*, debería resultar evidente.

## Cómo usar este libro

En general, este libro refleja todos los textos mágicos apropiados, ya que tiene un uso exotérico (saber y posibilidades para el mundo del juego y para las crónicas ambientadas en él o uno similar) y uno esotérico (sistemas

y directrices que ayudan a jugadores y Narradores a representar, modelar o interpretar mecánicamente ese conocimiento). Como con todos los libros de juego, retuerce, manipula y transmuta cualquier parte para adaptarla a tu grupo. La escena del arte de la sangre es tan nueva y diferente estas noches que lo escrito aquí podría no ser cierto en Ciudad del Cabo, Venecia, Edmonton o, por una extraña coincidencia, la ciudad de tu crónica.

Este libro abarca dos grandes secciones: **La Escena** y **Los Secretos**. Piensa en **La Escena** como en la parte exotérica y de cara al jugador del libro.

**Los Jugadores** expone los tipos de personajes y lugares que comprenden una escena de arte de la sangre típica, presentada como posibles antagonistas porque, seamos realistas, es una historia de **Vampiro**. Tus personajes podrían asumir cualquiera de estos papeles conforme manejen cada vez mejor la escena y sus propios roles en ella. Las mecánicas en la sección Especial de algunos de los tipos de personaje resumen la clase de ellas con las que se deleitan taimados jugadores amontonados; busca acercar ese material al Narrador, no modelar nuevas mecánicas para esos taimados jugadores amontonados. Los personajes jugadores deberían usar su propio sistema de reglas e ingenio para lograr lo que hacen esos atajos mecánicos para el Narrador. Como siempre, el Narrador es el árbitro último de lo que está permitido y lo que no en su crónica.

Aquí es también donde presentamos un sistema resumido para comprar y vender... bueno, magia. Úsalo con tanto o tan poco detalle como quieras. Por último, ofrecemos algunos lugares que podrías encontrar en tu escena y más directrices para construir una escena de arte de la sangre en tu propia crónica.

Aunque el capítulo **Las Magias** presenta docenas de fórmulas alquímicas y rituales de hechicería, su verdadera enjundia pueden ser los sistemas y los consejos para construir y equilibrar tus propias fórmulas y rituales únicos y exclusivos para tu crónica. Después de todo, si das a un vampiro un ritual mágico, obtiene poder una noche, si enseñas a una coterie a inventar rituales mágicos... bueno, probablemente, termine viéndose sobrepasada y queme media ciudad. Eso es por lo que en cambio le damos ese poder al Narrador. Éste puede solicitar a los personajes que completen proyectos, cacen en distantes bibliotecas o hagan un trato literal con el demonio (o más bien con un aapi-lu) para tener acceso a nuevos rituales o fórmulas.

## AVISO DE CONTENIDO ADULTO

**Vampiro: La Mascarada** aborda temas y elementos argumentales adultos al centrar las partidas en el horror personal y político. En este juego, interpretas a un monstruo chupasangre en un mundo que se asemeja al nuestro. Los personajes suelen experimentar (y participar) en actividades que ves en otros vampiros de ficción: violencia, seducción, mentira, asesinato y explotación. *Éstos son elementos y temas argumentales para el juego colaborativo.*

Este libro en concreto dibuja paralelismos entre el narcotráfico y la escena del arte de la sangre, al mantener los mayores paralelismos entre vampirismo y adicción presentes en todo el juego. Ambas escenas pueden incorporar y causar horrores extremos como abuso, tráfico de humanos, violación y explotación, defectos de nacimiento y maltrato infantil, e incluso suicidio.

Ni narcotraficantes ni hechiceros de sangre consideran de forma fiable la salud o seguridad de los demás. ¡Pero tú sí deberías! Asegúrate de comprobar *Consejos para el juego considerado en Vampiro* pág. 421-425.

**Los Secretos** contiene la parte del libro esotérica, oculta y destinada al Narrador. Éste puede remover los ingredientes de esta sección en la crónica en cualquier proporción que quiera, usando cualquier receta que desee.

**Líderes** expone justo eso: la gente influyente de la escena, y los peces medianos que tratan de morder algo donde aquéllos con suerte no se darán cuenta. La señora Chopra nos proporciona una amenaza mortal, pero siéntete libre de sustituirla por la Orden de San Leopoldo o el Arcanum o algún otro grupo de mortales entrometidos si quieres. O añádelos todos, si no estás demasiado preocupado por perder el foco vampírico.

El siguiente capítulo muestra algunas de las cosas extrañas y peligrosas que los rubescentes se han **Encontrado en el Camino** o por las que tu coterie podría tomar deliberadamente un camino para encontrarlas: claros antagonistas, criaturas, extraños artefactos, tomos y grimorios, y misterios que explorar. Ya corra ese camino paralelo a tu crónica o corte justo su centro, el capítulo **Crónicas** ayuda a disponerlo, ajustarlo y pavimentarlo con las pesadillas de tus jugadores y los sueños de sus personajes. Además de, ¡líneas molonas en mapas!

## Tema y atmósfera

El tema de este libro es *consecuencias*. La magia tiene un coste en recursos, tiempo y enemistades. Nada ocurre sin producir retornos y repercusiones, ya que la ecología y la economía siguen removiéndose. Han ocurrido grandes desastres justo fuera de escena y ahora los trozos siguen cayendo sobre los actores. Todo lo que un alquimista de la sangre hace puede salir horriblemente mal, no sólo en el laboratorio, sino en la mente suspicaz de algún Ancilla. Los rituales pueden acarrear aún más riesgos y cosas peores que el fallo aguardan a los hechiceros de sangre que tienen éxito sin pensar en los siguientes pasos.

Eres un vendedor una noche, pero un comprador la siguiente, lo comido por lo servido. La rueda gira y te aplastará si paras de moverte. La escena del arte de la sangre no es sólo *Fast and Furious* [*A todo gas* en España y *Rápido y furioso* en Hispanoamérica] con atanores, es *Diamantes en bruto*, pero con extraños ingredientes mágicos en lugar de con un ópalo grande de narices. El cual sería un ingrediente mágico maravilloso, por cierto.

La atmósfera de este libro es *maravilla*. No maravilla cursi, sino maravilla extraña, surrealista y peligrosa, pero de alguna forma significativa a un nivel profundo, como el País de las Maravillas que dio la vuelta a la mente de Alicia. Maravilla como en las Siete Maravillas del Mundo, espectáculos tales que nadie podía creer que hubieran construido los mortales, así que los griegos tuvieron que inventar una palabra para describirlos. La palabra, por cierto, *themata*, era una broma en griego antiguo con *thaumata* que significa «magia».

La escena rubescente no es fija y establecida. Es rara, peligrosa y surrealista, incluso para criaturas que se convierten en murciélagos o en cuya piel rebotan cuchillos. Está llena de grandes peligros que incluso vampiros milenarios no han determinado o admitido. Es extraña y vibrante, llena de vida y vanguardista, no está constreñida como los códigos de conducta del Eliseo o demarcada como los distritos de los terruños Anarquistas. Tiene vampiros que se mantienen en pie hasta tarde y que deliberadamente buscan demonios en el espejo.

Y ésa es la razón de los títulos de capítulo con cartas de tarot. Mola, ya está. Es la clave secreta de la magia: lo mólón funciona mejor que lo aburrido. Enciende la mente y el corazón, es labor de cada jugador ayudar a iluminar más cosas. Como dijo el mago ritualista A. E. Waite (sobre el tarot, casualmente): «hay pocas cosas más aburridas que una crítica que mantiene que una tesis no es cierta y que no puede entender que es decorativa».

## Palabras mágicas

Las palabras molonas son parte de por lo que la gente lee libros de magia y quizás juega una crónica con temas de hechicería. He aquí algunos que aparecen en la escena.

**aapilu:** Del acadio «quien responde», un reflejo en apariencia consciente de la Sangre; plural *aapilum*, variante *abaalum*.

**ashipu:** Un hechicero Banu Haqim, en concreto uno que busca iluminación metafísica.

**atanor:** Un horno alquímico, usado para cocinar fórmulas en el método *Fixatio*; cuando el alquimista cocina la fórmula dentro de su propio cuerpo es el método *Athanor Corporis*.

**brebaje:** El resultado de una fórmula alquímica, también llamado *elixir*. Vagamente la fórmula en sí misma: «acabo de aprender un nuevo brebaje».

**bru:** Parte de la escena del arte de la sangre, se usa como verbo: «¿Él hace bru?»; como apelativo: «Sin problema, bru» o como adjetivo: «Ella es bru, colega». Probablemente deriva de *brew* (inglés para «brebaje») alquímico o de *bruja*; quizás de ambos.

**Il Calderone:** «El Caldero», un culto del Ministerio que usa drogas para doblegar a sus conversos.

**Casi Asamblea:** Red informal de Sangre Débil de mentalidad científica que persiguen la evolución vampírica y humana mediante Alquimia.

**Chopra-wafadar:** Uno de los muchos agentes de la señora Chopra, de la palabra urdu (hindi de Bombay) para «leal».

**cóctel:** Fórmula alquímica.

**cocinero:** Alquimista.

**comerciante justo:** Traficante de sangre que promete (y suele suministrar) sangre de «origen ético» o al menos obtenida de forma menos horrible.

**El:** Aún la fórmula de sangre recreativa más popular, aunque buena parte de la El vendida usa ahora recetas distintas que la mezcla original. Apócope para *Elevada* (pág. 74).

**entusiasta:** Coleccionista de magia sin deseos o habilidad de usarla.

**Fritae:** «*Vitae fraudulenta*», falsificación alquímica de Sangre vampírica. También *brugazi*.

**Furcus:** Término *Tremere*, de «bifurcación» en latín, donde dos venas de la Tierra se dividen de una vena mayor. En plural *Furcae*. Normalmente, un **nexo** mágico.

**Goratricino:** Seguidor de la Casa Goratrix en el nuevo sistema de facciones Tremere. **Goratrero** en Latinoamérica o, peyorativamente, **Goratrajo**.

**gotero:** Vampiro que vende Vitae de otros Vástagos.

**hervir:** Referencia de soslayo a la Alquimia, usada en dominios donde los Sangre Débil son perseguidos: «Allí está que hierva» o «se supone que las cosas van a hervir esta noche».

**Insolador:** Un Sangre Débil del Sabbat en la Senda del Sol; también **Heliófilo**.

**kalif:** Hachís fertilizado con Vitae, ahora casi imposible de encontrar tras la caída del Alamut.

**Koldun:** Hechicero Tzimisce; plural Koldun.

**Lui Domien:** Hechiceros Tzimisce koldúnicos que tratan de despertar la Tierra envenenada.

**marmita:** Un atamor; un enfrentamiento alquímico es una **batalla de marmitas** incluso si no estás usando Fixatio.

**Mundi:** Una sociedad apocalíptica alquímica, de *athanor mundi*, el «horno del mundo», donde todos los Vástagos serán reducidos y unidos en un único Elixir Rojo. También la fuente de esas camisetas de Athanor Monday que a veces ves por ahí.

**PALOMAR:** Comunidad de internet de intercambio de fórmulas de Alquimia de Sangre Débil. Su rama dura de replicación en Lagos se conoce como **CRONUS**.

**pedunculus:** El *tallo*, la vena mayor de la Tierra de la que otra rama (o más) brota.

**rata de bodega:** Alguien que recurre a vampiros en Letargo para Vitae.

**rubescence:** Cualquier usuario de Hechicería de Sangre o Alquimia de Sangre, un mago de sangre.

**sangría:** Cualquier clase de sangre química o alquímicamente alterada consumida con fines recreativos. Podría ser una cápsula de El Líquido o un tubo de plasma de yonqui mezclado con Four Loko, o algo más raro.

**Solitarquía:** Una Capilla Tremere que prefiere funcionar en solitario a unirse a una supuesta facción sucesora.

**venae terrae:** Latín para «venas de la Tierra», patrones de energía mágica que fluyen por tu ciudad y en torno al planeta. Las venas, a veces referidas jocosamente como *vides*, son denominadas líneas ley por los vampiros de la Nueva era que odian el latín.