

EL MOVIMIENTO CARTIANO

Los Cartianos, que son sin duda alguna el mayor de las principales alianzas de Vástagos, son reformistas de ojos encendidos, ansiosos por poner de rodillas el orden establecido si eso es lo que hace falta para facilitar un cambio político positivo. Si los no atados son los irritables solitarios e individualistas, los Cartianos son su contrapartida con motivación política, los arribistas que buscan sacudir el *statu quo* con la honestidad de su pasión y el ingenio de sus ideas. A causa de la predominancia de Vástagos jóvenes en la era moderna, el Movimiento Cartiano se ve bastante apoyado por todo el mundo.

VISTA GENERAL

Los Cartianos están llenos de ideas. Ven nuevas y estupidas posibilidades y modelos para el autogobierno de los Vástagos que creen que nadie había imaginado antes de que ellos entraran en escena, y ansían compartir esas ideas con los demás, especialmente con aquellos que creen que mantienen a la alianza y a sus ideas abajo. Pocos se paran a preguntarse si el *statu quo* existente (cualquiera que sea y donde quiera que esté) ha durado hasta ahora por alguna razón. La mayoría se contenta con desafiarlo simplemente por intentar conseguir algo positivo en un mundo tan desalmado como el de los Vástagos.

Si los Cartianos tienen un enemigo entre los condenados, este es la calcificación. El cambio es vital para todos los sistemas sociales. Por tanto, muchos Cartianos temen a los antiguos de su propia especie, no porque piensen que presentan una amenaza directa, sino porque son los miembros más estancados de su raza, los menos capaces de escuchar y aceptar las nuevas ideas. Por esta razón, muchos submovimientos originados por los Cartianos tienen una política estricta acerca de quién puede unirse a ellos y quién no, ya que temen que sus sueños puedan convertirse en el objetivo de la cruzada de algún antiguo.

En su mayor parte, tienen razón. La mayoría de los vampiros antiguos tienen poco o ningún interés en ver a una panda de neonatos redistribuyendo sumariamente la estructura de poder que ha permanecido vigente durante siglos, y al hacerlo, despojar a los antiguos de su poder e influencia pacientemente cultivadas. Los vampiros son criaturas taimadas y depredadoras, que con la edad tan solo se vuelven más taimadas y depredadoras, y pocos antiguos aprecian esta reciente "moda" entre los neonatos. Como resultado, el Movimiento Cartiano se ha convertido en el chivo expiatorio favorito de los antiguos poderosos. Si no fuera por la presencia de algunas mentes privilegiadas dentro del Movimiento (así como de algunos antiguos de otras alianzas), la facción bien podría derrumbarse bajo el peso de la tradición. De todos modos, el Movimiento ha visto un éxito, al menos limitado, en algunas áreas, y de un modo muy parecido al de una unión persistente, los Cartianos han comenzado a mostrar algunas ganancias notables simplemente por ser pacientes y jugar el juego según las reglas. Sus nociones democrá-

ticas no son del gusto de todos, pero lo que les falta de sabiduría y apoyo tienden a compensarlo en pasión y unidad (aunque también ellos tienen su parte de fraccionamiento y luchas internas).

MIEMBROS

Los Cartianos representan la generación más joven de Vástagos, incluso más que los no alineados. La gran mayoría de los autoproclamados Cartianos son neonatos, con una pizca de ancillae avispados que han alcanzado un cierto grado de poder o satisfacción gracias a sus esfuerzos como parte de la alianza, o que sencillamente tienen demasiado miedo para abandonar la facción después de tantos años y tantas relaciones fraguadas (o destruidas). De vez en cuando surge algún antiguo con lazos con el Movimiento Cartiano, pero por lo general los antiguos se limitan a fruncir el ceño ante la sencilla idea de algo así.

Cuando un vampiro llega a la causa Cartiana, suele ser a raíz de un deseo genuino de ver algunos cambios radicales implementados en el mundo secreto de los condenados. Como podría esperarse, el clan más numeroso (y elocuente) del Movimiento es el Mekhet, muchos de los cuales son atraídos por la oportunidad que presenta la alianza. Muchos la consideran la última y mejor oportunidad de conseguir relaciones positivas entre los Vástagos y el ganado, y por ello algunos están dispuestos a hacer cualquier cosa para asegurarse de que el Movimiento sobrevive y prospera. Mientras que los Ventrue normalmente evitan cualquier cosa que suene a Cartiano, pueden encontrarse algunos Nosferatu y Daevas en las reuniones del Movimiento; los primeros por apreciar un lugar de reunión en el que puede utilizarse el miedo como motivación, y los últimos por el deseo vampírico de involucrarse en los asuntos de los demás.

FILOSOFÍA

La base del Movimiento Cartiano es la noción de que los vampiros no tienen por qué aceptar el *statu quo* sin pensárselo. Aunque estos Vástagos reconocen que han sido abrazados a un mundo con su propia historia y tradiciones secretas, no creen que tengan que aceptar esa historia y esas tradiciones sencillamente porque alguien más viejo que ellos les dice que lo hagan. En lugar de ello, creen que todo hombre puede y debe tener voz, en muerte igual que en vida, y que esa voz ha de escucharse para que prevalezcan la paz o la justicia en el sistema, cualquiera que ese sea.

Esta filosofía gira en torno a dos conceptos básicos que le dan su fuego a la causa:

Poder para el pueblo

El primer y más necesario principio de la causa Cartiana es que cualquier modelo de gobierno que funcione para los mortales es aplicable a los Vástagos. La democracia en concreto es la piedra angular

del pensamiento Cartiano, porque le da a cada individuo palabra en los asuntos y administración del pueblo en su conjunto. El socialismo también es un modelo popular. Debido a la escala relativamente pequeña de la sociedad vampírica, muchos consideran el socialismo mucho más viable de adoptar para los Vástagos de lo que lo es para los mortales. Los Cartianos detestan la noción de gobierno por mandato divino (percibido o no), y luchan para convencer a los que ocupan el poder de que las estructuras existentes deberían examinarse concienzudamente, para después modificarlas o eliminarlas según sea necesario para crear un mundo mejor para todos los Vástagos. No es necesario decir que pocos vampiros en posiciones de poder se convencen inmediatamente de esto. Comprenden la naturaleza vampírica, tal vez demasiado bien, y saben que incluso aunque los Cartianos tengan “éxito”, el resultado a menudo será poco más que el equivalente no-muerto de un sindicato, y este tipo de planificaciones artificiales son inherentemente peligrosas para la sociedad vampírica.

El cambio es necesario

Si parte de la maldición de la no-muerte es el estancamiento y la estasis, los Vástagos por tanto deben estar dispuestos a cambiar y adaptarse a los tiempos si han de sobrevivir. Desechar las nuevas ideas por norma simplemente porque no son lo que se ha hecho antes es el colmo de la ignorancia, y tal locura lleva a los Cartianos a llorar lágrimas de sangre. Si ellos, a una edad tan temprana, pueden reconocer la verdad de la existencia vampírica, ¿por qué sus antiguos no? ¿O es que estos antiguos la han olvidado hace tiempo? Cualquiera que sea el caso, los Cartianos se han impuesto a sí mismos la tarea de recordar a sus antiguos sires y tatarasires que ningún reino dura para siempre, y que con el tiempo el cambio llega a todo en todos los sistemas, tanto si se desea como si no.

RITUALES Y COSTUMBRES

Aunque los Cartianos tienen considerablemente menos gusto por los rituales que los Lancea Sanctum o el Círculo de la bruja, tienen sus prácticas sagradas. En su mayoría, los “ritos” Cartianos giran en torno a la política, y lo que comienza como un debate puede convertirse fácilmente en un ritual dependiendo de los Vástagos que estén involucrados.

La Cadena

En casi todas las reuniones Cartianas, en algún momento de la noche algún Vástago (normalmente el Prefecto) da un paso adelante y pide que todos los presentes tomen parte en una arraigada costumbre que los Cartianos llaman la Cadena. Todo el rito (tal cual es) finaliza en muy poco tiempo, por lo que incluso los Vástagos más inquietos acceden a participar. La idea es sencilla: todos los Cartianos presentes se reúnen en un círculo y, siguiendo algunas palabras de inspiración del Prefecto, cada uno de ellos le pasa un objeto estimado por los Cartianos del lugar al Vástago situado a su lado, formando así una cadena simbólica que representa que lo que hace un Vástago afecta a todos los demás. El simbolismo es rudimentario, pero efectivo. Cada uno de los vampiros del círculo es observado por el siguiente y responsable de otro, pero no directamente. De este modo los Cartianos se recuerdan su punto de vista, sus metas comunes y sus objetivos. Los artefactos pueden ser cualquier cosa, como una reliquia de un líder Cartiano caído, la efigie de un enemigo o una posesión personal de alguien cercano a entrar en las filas Cartianas.

El Día de la Independencia

Los Cartianos, al ser entusiastas de la democracia en todas sus formas, se sienten especialmente orgullosos del Día de la Independencia. Sin embargo, el término puede llevar a confusión, ya que el día de esta celebración no siempre coincide con la fiesta estadounidense del cuatro de julio. En países distintos a los Estados Unidos, como México o Francia, los vampiros Cartianos suelen tener su celebración en la misma fecha que los mortales, por lo que, por ejemplo, el cinco de Mayo



Cartiana

es casi una fecha común. En los lugares actualmente dominados por los Cartianos, los Vástagos celebran la noche en que su sueño de un mundo nuevo se hizo realidad. La victoria de un modelo político alternativo es tan rara como maravillosa en el mundo de los Condenados, y los Cartianos se regocijan recordando la noche de su advenimiento. Cuando tiene libertad para ello, pueden ponerse bastante bulliciosos, y sus fiestas son auténticamente legendarias.

TÍTULOS Y DEBERES

A diferencia de las demás alianzas, cuyos títulos suelen coincidir con los de las posiciones comunes de autoridad, los títulos de las figuras importantes en el Movimiento Cartiano denotan niveles de responsabilidad y respeto, más que verdadera autoridad.

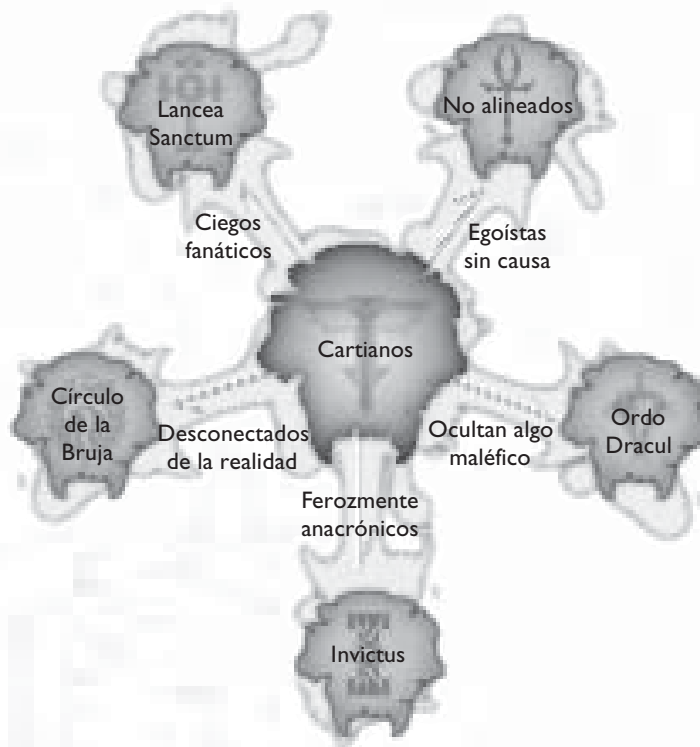
Prefecto

El Vástago al cargo de la mayoría del funcionamiento de cada noche de las operaciones Cartianas en una ciudad dada es conocido como su Prefecto. En casi todos los casos el Prefecto es elegido (por cualquier medio que sea) por la mayoría de los demás Cartianos, con la excepción de cualquier Mermedón en activo, que suelen abstenerse en estas votaciones. El Prefecto es, a la vez, el portavoz del Movimiento en su dominio, el "líder" y organizador de los acontecimientos Cartianos

y el responsable de asegurar que ninguna de las acciones de un miembro de la facción pone en peligro a los demás. El Prefecto debe, por tanto, defenderse como relaciones públicas, ya que es a él a quien mira inevitablemente el príncipe cuando se sospecha que algún Cartiano ha obrado mal. Aunque ejerce una considerable influencia sobre sus compañeros de alianza, no es su líder ni en nombre ni en actos, y la mayoría prefiere que la relación se mantenga así.

Mermedón

La mayoría de las encarnaciones del experimento Cartiano comprenden que los Vástagos se reúnan y se distribuyan democráticamente tanto los derechos de alimentación como las soluciones a las potenciales disputas. Por todo ello, rápidamente surge la necesidad de que un "grupo neutral" ayude a mantener el orden y devolver a la mesa las negociaciones pacíficas cuando sea necesario: ese papel lo desempeña un Cartiano conocido como Mermedón. Aunque el Mermedón trabaja codo con codo con el Prefecto, no es su "mano derecha", a pesar de las apariencias de lo contrario; en su lugar, es quien suele actuar como intermediario entre dos Cartianos enfrentados o entre un Cartiano y un no Cartiano sin importancia política. Dados los deberes del Prefecto para con la causa, el Mermedón puede y a menudo acaba por actuar como impositor de estos deberes, basándose sencillamente en el hecho de que nadie más podría hacerlo sin que hubiera quejas.



EL CÍRCULO DE LA BRUJA

Pocos vampiros ajenos al Círculo de la Bruja tienen nada que tan siquiera se acerque a una comprensión completa de los comportamientos y creencias secretos del grupo. Como alianza, el Círculo es tan devoto como los Cartianos, tiene una organización más firme que la de los Invictus y la mayor parte de las veces es más temido e incomprendido que el Lancea Sanctum y la Ordo Dracul. Para muchos neonatos, estos misteriosos Vástagos son los “tíos del saco” de la sociedad vampírica: los que se reúnen en cábalas aisladas, en las que practican antiguos y arcanos ritos en honor a los sangrientos dioses y diosas de culturas olvidadas o evitadas. Son los vampiros de los que advierten los antiguos a sus chiquillos: los descastados políticos, los iconoclastas y, para algunos, los herejes de los Condenados.

VISTAGENERAL

El Círculo de la Bruja rechaza los mitos más ampliamente aceptados sobre la creación de los vampiros. Para los miembros de esta secta, el progenitor de los Lancea Sanctum no es digno de respeto, adoración ni tan siquiera de ser tenido en cuenta. Y el cuasimítico fundador de la Ordo Dracul no es nada más que una gran farsa. En lugar de ello, el Círculo de la Bruja afirma que los vampiros tienen un origen más natural, que siempre han sido parte del mundo, engendrados en los oscuros lugares a los que los mortales temen acercarse y en los que la velada sospecha se convierte en miedo puro y duro. Sus historias acerca de su origen invocan nombres tales como el de la bruja rusa Baba Yaga, el dios cornudo Cerunnos, la diosa tracia de la luna y la magia Bendir, el dios-animal Pashupati, los sacrificios de toros en nombre de Mitra y las encarnaciones más sangrientas del Morrigan. Los miembros del Círculo de la Bruja a veces incluso incorporan a su filosofía elementos fechados antes del dogma del Lancea Sanctum a través de Lilith, la primera esposa de Adán. Los Acólitos, como se suele llamar a los miembros del Círculo, rechazan las nociones vampíricas de penitencia por completo. En lugar de ello, adoptan un acercamiento más orgánico a la no-vida, una que permite a todas las criaturas, incluso a los muertos vivientes, seguir aprendiendo, creciendo y encontrando la sabiduría con el paso del tiempo. Aunque gran parte de la tradición de los Vástagos pone el énfasis en la culpa y la penitencia de acuerdo al modelo judeocristiano, el Círculo de la Bruja se ve a sí mismo fuera de este marco.



Los miembros de esta alianza mantienen que la primera lección a aprender de cualquier origen adoptado por un Vástago dado es que un vampiro, aunque condenado a una eternidad de no-vida, tiene de víctima solo lo que ese decide tener. La adquisición de poder y sabiduría están ambas al alcance de cualquier criatura, vampiro o no, lo suficientemente honesto y dedicado para alcanzarlas. Aunque el Círculo es un fenómeno principalmente vampírico, su ideología se extiende más allá de los límites mundanos de la triste condición de los Vástagos y es también atractiva para no Vástagos. De este modo, el Círculo ostenta una de las más extensas e infrecuentes redes de contactos entre otras criaturas de inclinación parecida, incluyendo magos e incluso hombres lobo.

Como podría esperarse, los Acólitos no son demasiado populares entre los fervorosos Lancea Sanctum, que se siente gravemente ofendido por la “corrupción” causada por el Círculo en sus queridos ideales. Algunos Vástagos realmente radicales, van tan lejos como para declarar ilegal la práctica y difusión de lo que ellos llaman “culto demoníaco”, e imponen duras penas a quienes se descubre violando este decreto. Sin embargo, la mayoría del tiempo hasta el más rígido de los príncipes o arzobispos se contenta con asegurarse de que quienes lo rodean están libres de cualquier tipo de herejía de los Acólitos, cortando así cualquier posible amenaza desde la fuente.

MIEMBROS

El Círculo de la Bruja ostenta una muy diversa colección de Vástagos entre sus seguidores. La particular ética del Círculo atrae a miembros de todos los clanes y edades, y la alianza es notablemente más fuerte a causa de ello. Si la alianza es débil en algún área demográfica, es probablemente en el número de Ventrue que comparte sus creencias. Los Ventrue son chiquillos tradicionales, y entre los miembros más conservadores del clan, la tradición sugiere que la ideología básica de los Acólitos es una estupidez en el mejor de los casos y una herejía en el peor. Por contrapartida, los Gangrel (conocidos por su desapego tanto a las convenciones de la mortandad como a las de los Vástagos) son quizá quienes mejor encajan en la mentalidad de la alianza. Muchos Acólitos proceden de hecho de las filas de los Salvajes, que pueden encontrar una resonancia simbólica entre su naturaleza y la de los muchos dioses y espíritus del panteón del Círculo.



Dada la naturaleza relativamente radical de su filosofía, los Acólitos están comprensiblemente preocupados por el continuo crecimiento del número de sus miembros. En los últimos años, muchos han comenzado a buscar conversos activamente en particular entre los destronados y desposeídos de la sociedad de los Vástagos. Esta búsqueda a menudo lleva a la puerta de los Vástagos no alineados, muchos de los cuales son en cierto modo más tolerantes hacia los Acólitos que los Lancea Sanctum o los Invictus. Y hay otros que ven su ideología compatible con su propia visión política. Como resultado, los esfuerzos misionarios del Círculo se han visto recompensados, y el número de antiguos independientes que se han vuelto miembros crece con cada noche que pasa. Después de todo, si los vampiros son reales, ¿quién puede decir que los dioses de la sangre y las deidades de los Viejos Caminos no lo son?

FILOSOFÍA

En el corazón de las creencias de los Acólitos está la Bruja, una especie de mentor vampírico y amante de los "monstruos" mitológicos durante diversas etapas de la historia y entre innumerables culturas. Obviamente, la reverencia hacia la Bruja es la fuente del nombre del Círculo, y esta es, consecutivamente, una amalgama de espíritus y dioses de los que se originaron los vampiros, o una figura literal no demasiado distinta al propio progenitor del Lancea Sanctum. Los Acólitos veneran la imagen y enseñanzas de varias diosas madre quienes, de acuerdo con diversos textos mitológicos y religiosos, fueron expulsadas de la compañía de sus compañeros dioses por pretender mejorarse a sí misma consumiendo la sangre de aquellos que fueran creados por los dioses a su imagen. A través de pruebas y sufrimiento, la Bruja consiguió descubrir los secretos de la creación y sobrevivir en el inhóspito páramo que era la vida fuera del paraíso de los dioses. Se dice que, por sí sola, la Bruja creó sustancia, forma y belleza de la nada estéril que yacía más allá del prado de los dioses y los hombres, y su Círculo intenta emular su experiencia para poder a su vez alcanzar su sabiduría y su poder.

Surgiendo de este precepto central hay dos temas subyacentes.

La creación es poder

Los vampiros de esta alianza son quizá los más honestos consigo mismos acerca de aquello en lo que creen ser la verdad de la condición vampírica. Reconocen que el Réquiem los aparta del mundo natural y los suspende en un estado de estasis eterno, incapaces de crear vida. Para aquellos que dejan que la verdad de este descubrimiento los destruya, la existencia se convierte en una interminable espiral de manipulación hacia la destrucción, en la que se invierten recursos tan solo para alimentar la perpetuación del ciclo. La creación se convierte entonces tanto en la fuente del verdadero poder como en el único modo en que una criatura estática puede continuar siendo una parte animada del orden terrenal. Algunos Acólitos practican esta ideología de maneras humildes, cultivando jardines o criando animales, mientras que otros adoptan una visión más amplia, intentando en lugar de ello crear cosas de belleza o utilidad duraderas como una obra de arte o un invento. Sea cual sea la forma en que lo hagan, todos los Acólitos luchan por emular la creación a su propio modo.

La desdicha trae la sabiduría

Los Acólitos creen que cualquier criatura puede superar su propia debilidad y sus fallos morales poniendo continuamente a prueba sus limitaciones físicas, mentales y espirituales. Solo a través de continuas calamidades se puede expandir la propia conciencia para así alcanzar la verdadera comprensión. Los miembros de esta secta se fortalecen excitando y desafiando alternativamente los sentidos y, a través de la recién descubierta comprensión que esto tiene como resultado, transforman finalmente la naturaleza estática de la no-muerte en el milagro de la creación. Muchos miembros llevan esto a un plano literal, flagelándose y mutilándose de modos que harían revolverse el estómago de un

mortal. Otros simplemente ponen sus cuerpos en situaciones nuevas y peligrosas para poder comprenderse mejor a sí mismos y sus miedos y limitaciones. Cualquiera que sea la motivación, sus resultados son innegables: quienes persisten son templados por sus experiencias, lo que los hace más capaces de resistir lo que venga a continuación.

RITUALES Y COSTUMBRES

El Círculo de la Bruja es una alianza rígidamente ceremonial. Reclama como propios diversos ritos especiales distintos, muchos de los cuales son únicos de los Acólitos de una cuadrilla o dominio concretos. De los que tienen una aceptación más amplia, tres se alzan por encima de los demás.

La Liturgia de la Bruja

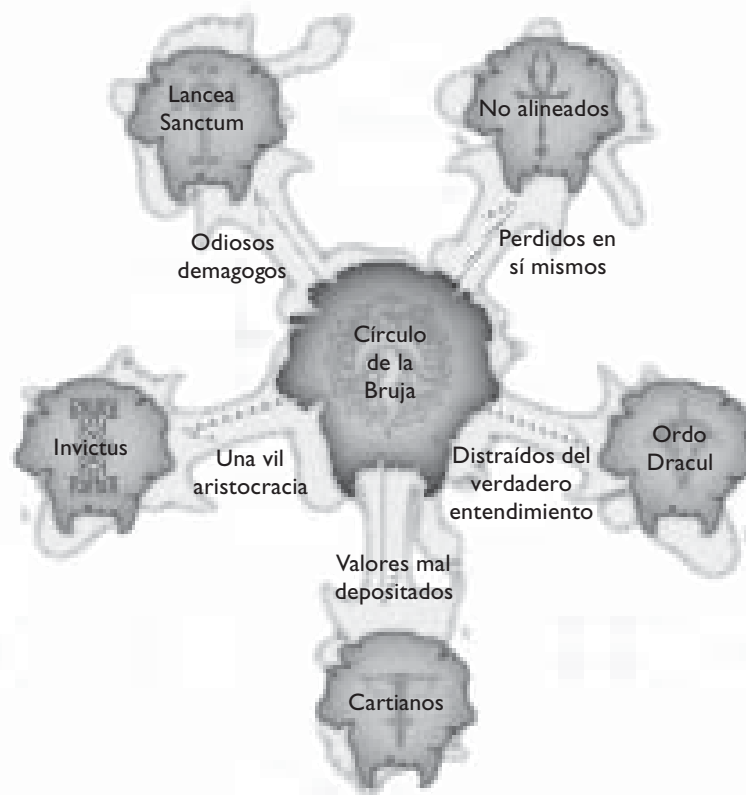
Esta costumbre, una de las recitaciones escuchadas con más frecuencia en las reuniones de la secta, adopta la forma de la lectura de pasajes de diversos tratados de mitología o historias sobre la creación. La Liturgia se ha convertido en la apertura ceremonial (o clausura, dependiendo del dominio) para las reuniones regulares de los Acólitos. Los pasajes propiamente dichos cuentan la historia, o en ciertas convocatorias cantan la canción, de la perseverancia de la Bruja a través de la adversidad tras haber sido expulsada de la compañía de los dioses. El texto posee cierta calidad lírica, debido a la naturaleza de acción y reacción de la vida de la Bruja, y muchos Acólitos han adoptado el uso del método griego de exposición y réplica al recitar la Liturgia (esto tiene el efecto de hacer que todos los presentes se sientan involucrados, en oposición a tan solo el hablante). Como la mayoría de los pasajes son bastante largos, la mayoría de los Acólitos prefie-

ren limitar cada recitación a la sección de la Liturgia que sea más apropiada para la materia o materias a tratar en la reunión.

El Aventado

Los Acólitos tienen muchas noches sagradas, adaptadas de las mitologías con las que se asocian más fuertemente, y tienden a observarlas con gran sinceridad y respeto. El suceso más importante de lejos para la alianza es un rito anual conocido como el Aventado. La noche propiamente dicha cae en una fecha distinta cada año, y depende de todo un cúmulo de variables, que incluye la alineación de las estrellas y la fase de la luna. A pesar de todo, en general suele caer en algún momento en torno al solsticio de invierno (de modo no muy distinto al Yule céltico, aunque con una conexión notablemente menor con divinidades masculinas). Esa noche, los Acólitos hacen cuenta de las pruebas a que se han sometido, los sufrimientos que han resistido y las cosas que han creado o destruido durante el año en curso. Como estos asuntos son específicos para cada miembro, este ritual siempre muy personal, y se suele llevar a cabo en absoluto silencio a la luz de las estrellas. Durante el rito, cada participante ofrece parte de su propia Vitae al suelo, con la esperanza de purificar su espíritu antes del año entrante. El rito concluye cuando el Hierofante coloca una corona de laurel sobre la cabeza de cada participante, para representar el restablecimiento de la conexión de cada uno de ellos con el mundo natural, tanto desde el interior como desde el exterior.

Otras fiestas asociadas con el Aventado y contempladas en sus formatos exclusivos salpican el calendario del Círculo. El Festín de Samhain (31 de octubre) representa a la Bruja despidiéndose del mundo en preparación para el invierno, y se celebra con gran alboroto y



Mitología de los Vástagos

Los Vástagos, depredadores no-muertos bebedores de sangre con capacidades que desafían las leyes de la ciencia tal como las conocen los mortales, son criaturas de mito, leyenda y folclore. La mayoría de los mortales, por tanto, sin duda se sorprenderían al saber que los vampiros a su vez tienen sus propios mitos y leyendas. Que, de hecho, la mayor parte de la historia de los Vástagos se conoce solo bajo la borrosa y distorsionada forma de un mito. La civilización mortal comprende su pasado, en su mayor parte, mucho mejor que los Vástagos el suyo propio.

A primera vista parece ilógico. Los Vampiros son, a todos los aspectos y propósitos, muertos vivientes. Seguramente algunos de ellos experimentarían esos sucesos históricos de primera mano. Los mortales deben confiar en registros escritos o pruebas arqueológicas para componer partes de su pasado, pero para los Vástagos debería ser posible limitarse a preguntarle a alguien que estuviera allí, ¿o no?

No. Cuando un Vástago envejece, descubre que va necesitando sangre cada vez más potente para sobrevivir, hasta que llega un momento en que solo se alimenta de otros vampiros. Esto lleva inevitablemente al Vástago al letargo, ya sea voluntariamente, con la intención de dormir lo suficiente para que su sangre se diluya, o involuntariamente por simple falta de sustento disponible.

Durante el letargo, los Vástagos sueñan. Ya sea debido a algún enlace místico a través de la sangre que conecta a todos los no-muertos o algo inherente a la mente vampírica, todos los Vástagos tienden a experimentar sueños parecidos, esto es, experimentan todo lo que han hecho y todo lo que han visto una y otra vez. Las imágenes continúan, interminables, inevitables... y siempre cambiantes. Sueñan con sucesos pasados, pero nunca los ven exactamente tal como fueron. Al final de solo dos o tres décadas de letargo, un vampiro tiene recuerdos ligeramente retorcidos de todo su Réquiem. Después de siglos de sueño, la memoria de un antiguo podría tener una semejanza meramente fortuita con los hechos históricos.

Esto implica que por cada Vástago que fuera testigo de un suceso de primera mano, existe un relato sobre este ligeramente (o no tan ligeramente) retorcido. Ningún Vástago tiene forma de saber toda la verdad de una era o acontecimiento concretos, y una investigación desde fuera tampoco podrá nunca reconstruir toda la verdad a partir de muchos sucesos distintos, ya que cada Vástago está completamente seguro de que su versión de los sucesos es la correcta, y es muy improbable que acepte la de ningún otro como más acertada.

Por tanto, el Vástago debe recurrir a la mitología, las creencias antiguas y los registros escritos que han pasado a través de edades y generaciones, al igual que las escrituras de los mortales. Algunos de estos registros contienen elementos que confirman los recuerdos de muchos antiguos, suficientes lugares comunes para sugerir que al menos algunos de esos recuerdos puedan ser acertados en parte, como el comienzo de la sociedad vampírica en Roma. Otros proceden de épocas y lugares que ningún vampiro moderno puede afirmar haber visto, formando de este modo el único registro superviviente. En cuanto a si debe creerse en ellos, bien, solo el individuo más impudicamente inocente podría esperar que los Vampiros lleguen nunca a un acuerdo universal respecto a ese punto.

Estos textos antiguos son en esencia la base de diversas religiones vampíricas, o al menos de mitos de creación, como la Biblia, el Corán y demás forman la base de muchas creencias humanas, y algunos Vástagos las encuentran excepcionalmente difíciles de aceptar. La relación de los Vástagos con la fe es extraña. Su existencia sirve como prueba suficiente, al menos para la mayoría de ellos, de que debe existir algo más allá de los reinos de la ciencia. La mayoría de los vampiros cree que sí, que debe existir algún tipo de Dios o poder superior. Sin embargo, atribuirle una benevolencia y sentido del orden innatos, como hace la mayoría de las religiones, es algo completamente distinto. Pocos vampiros aceptan realmente lo que son, o incluso la misma existencia de su raza. ¿Puede esto ser obra de una deidad benévola, una que solo quiere lo mejor para sus

creaciones? Muchos Vástagos creen en Dios, de alguna forma o manera. No tantos, sin embargo, son los que lo consideran digno de adoración.

Considera también la naturaleza inherentemente engañosa y manipuladora de los Vástagos. Raro es el vampiro que no ha hecho del engaño y la mentira prácticas comunes. Así que, ¿y qué si el *Testamento de Longinos* dice que esto es cierto, que esto no, y que los vampiros deben comportarse de tal manera? Los *Ritos del Dragón* dicen justo lo contrario. ¿Quién puede decir quién ha escrito realmente un libro que explique el origen de los Condenados? Los Vástagos no tienen más que la palabra de otros Vástagos para rastrear cualquier rumor o escritura hasta su fuente. Pocos aceptan siquiera el menor retazo de información como válido si se lo dio otro vampiro. ¿Por qué debería ser distinto algo tan importante como los orígenes, creencias e incluso propósito de su raza? Por supuesto, al igual que con muchas de las cosas del Réquiem, el árbitro último es la propia Sangre, que impone las Tradiciones más global y eficientemente de lo que cualquier institución podría hacerlo nunca.

Por todo esto, la mayoría de los Vástagos se encuentran divididos en distintos campos. El Lancea Sanctum y sus antiguos compañeros en la alianza post-romana, los Invictus, creen que el *Testamento de Longinos* representa la verdad, o al menos una buena aproximación a esta, y los Santificados modifican su comportamiento y sus creencias religiosas de acuerdo a ello (debe decirse, sin embargo, que los Invictus cumplen estas creencias de boquilla, como mucho, cuando entran en conflicto con los propios intereses de sus miembros. La mayoría del tiempo los Vástagos Invictus parecen no preocuparse por ellas en absoluto). La Ordo Dracul tiene su propia obra, los *Ritos del Dragón* que, aunque no desecha la posibilidad de la teoría de Longinos, desde luego no la precisa para hacer válida su propia postura. El Círculo de la Bruja rara vez se preocupa por las obras formales de origen vampírico, confiando en lugar de ello en tradiciones orales mucho más antiguas que las de los Santificados o las de los Dragones. Otros rechazan esas postulaciones sobre los orígenes de su especie como carentes de todo sentido, ficticias o propaganda elaborada por antiguos manipuladores para sus propios propósitos inescrutables. Muy pocos vampiros se sitúan en un término medio. En su conjunto, los Vástagos tienden a creer con fuerza e un mito o en ninguno de ellos.

Mitología, fe y comportamiento de los Vástagos

La fe que profesan los Vástagos que encuentran una de las muchas teorías particularmente conmovedora o atrayente tiene tanta importancia que ha originado muchas de las leyes vampíricas, reconocidas y obedecidas incluso por aquellos que no aceptan el dogma de esa filosofía. Por ejemplo, las tres Tradiciones formales por las que se conduce casi toda la sociedad de los Vástagos están impuestas y expresadas (supuestamente) por las propias palabras de Longinos, así como los las de la hora difunta Camarilla. Muchas tradiciones locales también se inspiran, aunque de manera menos directa, en pasajes del *Testamento* (ver p.xxx74 para más información acerca de las Tradiciones). La Mascarada en particular se suele poner como máximo ejemplo de la sabiduría y visión de futuro de Longinos. Sus seguidores mantienen que si el progenitor pudo prever la necesidad de que los Vástagos se ocultaran de los mortales, incluso cuando los vivos aún no superaban en número a los no-muertos en la proporción actual, seguramente sus demás mandatos sean igual de sabios.

Por otra parte, muchos grupos locales del Círculo de la Bruja extraen preceptos de culturas y mitologías que existieron mucho antes de la Crucifixión, o que son completamente independientes de esta. Sus propias teologías se han desarrollado en consonancia con las mismas limitaciones de la forma vampírica que los experimentan los miembros del Lancea Sanctum. Para ellos, incluso aunque Longinos hubiera existido, el único mérito para su fama es el de haber puesto sus comentarios en forma escrita, no haber expuesto la génesis de los Vástagos.

ATENCIÓN: este libro tiene elementos en blanco y negro, el libro definitivo llevará orlas, bordes y ornamentos en bitono como la edición original.

Del mismo modo, la Ordo Dracul no niega la teoría de Longinos sino que la corrobora, si su propio mito de creación es cierto. Si la entrada de Drácula al mundo de los Vástagos tuvo lugar sin un sire, también pudo ser así la de Longinos... y la de cualquiera antes que ellos cuyo nombre o actos no son recordados por los propios Vástagos.

Los clanes enfangan más aún la prueba del origen de los Vástagos. ¿De dónde tomaron sus nombres? ¿Quiénes fueron sus progenitores? ¿Proceden todos del mismo lugar, o se desarrollaron de manera independiente, para mezclarse solo en la memoria relativamente reciente de un mundo que es mucho más viejo de lo que nadie sospecha? Los clanes, obviamente, anteceden a las alianzas, pero, ¿proceden todos del mismo período?

Estas cuestiones, por supuesto, no tienen respuesta, al igual que las que buscan el origen de los propios Vástagos. Ninguna de estas materias puede probarse, o al menos así ha sido hasta ahora. Ciertamente, los Vástagos con la fe, el impulso o el ardiente deseo de *saber* buscan sin cesar los orígenes de su especie. Templos ocultos en tierras olvidadas, dominios más antiguos de lo que reconoce la historia, refugios abandonados bajo ciudades que hace mucho que están en ruinas. Todos estos y más contienen reliquias con potencial para responder la cuestión última de por qué existen los Vástagos. Una vez más, puede que simplemente engendren una pregunta distinta... o tal vez la respuesta no esté para ser conocida.

Razones y razonamientos

El Lancea Sanctum, por supuesto, es el que está más fuerte y evidentemente vinculado a la historia de creación con fundador mesiánico. Los miembros de la alianza suelen interpretar el *Testamento de Longinos* en el sentido más literal, y los sacerdotes Santificados suelen llevar consigo copias de pasajes, si no el texto completo, para llevar a cabo sus rituales. Los guerreros de la alianza suelen citarlo antes (o incluso en medio) de la batalla, mejorando su reputación entre las demás facciones como campeones fervorosos.

La interpretación de los Invictus de su origen es menos rígida, pero no menos importante para la alianza. Los antiguos del Primer Estamento usan frecuentes pasajes del *Testamento de Longinos* (referencias del gobierno de los más viejos, victorias de algunos clanes sobre otros, y demás) para justificar su posición como líderes de la comunidad vampírica. No es por menos que por derecho divino que gobiernan sus dominios y que acabarán por gobernar otros. Es poco probable que pocos crean en este canon con cualquier grado de verdadera fe, pero la fe fue ciertamente la marca de una era de la que provienen más de unos cuantos antiguos, y la creencia en un poder superior contesta muchas de las preguntas que provoca una existencia antinatural y sin muerte.

Los Cartianos (y, hasta cierto punto, los Vástagos independientes) suelen compartir una interpretación algo cínica del origen de las especies: que se trata de una herramienta que utilizan los que están en el poder para oprimir a los que no lo están. Esto no quiere decir que ningún miembro de la alianza crea en un mito de creación, o que no lo haga con devoción; muchos lo hacen así. Simplemente, creen que los Vástagos no tienen por qué poder explicar necesariamente quién fue el primer vampiro, o que incluso si un único Vástago probara el origen de la especie, sería como resultado de la intervención divina. Probablemente Longinos no escribiera él mismo "su" libro, e incluso si lo hizo, los sistemas de orden que funcionaban en el albor de la civilización son sencillamente inaplicables al mundo moderno. Apuntan a diversas mitologías distintas, en particular a las sostenidas por los Acólitos del lugar, y a su propia inaplicabilidad al estado del mundo moderno, como prueba de que los Vástagos no se pueden permitir quedarse estáticos y deben cambiar con los tiempos a pesar de sus naturalezas inherentemente inamovibles.

El Círculo de la Bruja; naturalmente, sigue su propio camino en un número casi ilimitado de antiguas mitologías y nuevas amalgamas de mitologías existentes y recientes. El *Testamento de Longinos* es poco más que una corrupción de los antiguos caminos, de modo muy parecido a como la Iglesia adoptó costumbres y ritos paganos en su propio cuerpo de días sagrados. A los ojos de los miembros de la alianza, el abuso y la

invocación impía de *cualquier* fe que decidan adoptar es un travestismo perpetrado sobre los Vástagos por antiguos blasfemos. No pueden ignorar las religiones o filosofías de otros Vástagos, ya que le han dado forma a gran parte de su sociedad, pero muchos las consideran el epítome de todo lo que está mal en los Vástagos tanto pasados como presentes. Otros Vástagos creen que los vampiros han existido desde la Creación, que eran parte del plan de Dios desde el comienzo. Los vampiros más chamanistas o incluso nigrománticos suelen creer que los primeros Vástagos fueron espíritus de los muertos que, debido a brujerías hostiles o a algún tipo de tumulto espiritual, no pudieron abandonar sus cuerpos después de la muerte.

Para la Ordo Dracul, la cuestión representa tanto poder como limitación. Muchos de los misterios dominados por la alianza tienen desde luego su eco en los tiempos que reflejan los diversos mitos de creación, pero el grupo en su conjunto es algo más secular que muchas de sus contrapartidas. Las Espirales del Dragón y la filosofía de la Orden no se apoyan en pasajes de ningún documento, y mucho menos en uno que requiera suplicarle a un poder superior a uno mismo. Todas las mitologías contienen su parte de sabiduría, cierto, pero en una era de milagros realizados por criaturas tan misteriosas como los Vástagos, ¿quién puede darle valor a cualquier registro supuestamente escrito por uno de ellos? Los *Ritos del Dragón* se pueden tomar literal o figurativamente, y el resultado es siempre el mismo.

Por supuesto, grupos mucho más pequeños que las grandes alianzas se moldean a sí mismos de acuerdo a los preceptos de la mayoría de los suyos. Al igual que todas las religiones tienen sus facciones y sectas, los Vástagos también se dividen más aún. Algunos vampiros, fanáticos incluso entre el Lancea Sanctum, pasan cada momento en que están despiertos comportándose solo del modo en que creen que les ordena el *Testamento*, aceptando su autoridad incluso por encima de la del príncipe o el arzobispo locales, o incluso insistiendo en que Longinos fue el primer vampiro, a pesar de evidencias históricas de lo contrario. Muchos Invictus, para quienes la religión sería, de otro modo, una preocupación menor en el mejor de los casos, se congregan junto a aquellos que comparten sus interpretaciones de filosofías convenientes como medio de encontrar un terreno común entre aliados potenciales. Algunos grupos religiosos, a menudo tildados de sectas del juicio final por otros Vástagos, se reúnen únicamente por su creencia en que los antiguos progenitores se alzarán una noche y destruirán a la zara vampírica. Por supuesto, no hay pruebas que indiquen que un suceso así pueda ocurrir nunca, y menos aún que pueda suceder pronto. La mayoría de los Vástagos tiende a mirar estas alianzas con el mismo desdén exasperado con que el mortal medio mira a la gente que lleva carteles de "¡El fin está jodidamente cerca!" en las esquinas.

Otros están determinados a encontrar algún tipo de racionalización científica para la existencia de los Vástagos. A estos últimos se los suele encontrar entre los vampiros bastante jóvenes, y muchos se apartan de este sistema de creencias cuando por fin aceptan lo que son y lo que pueden hacer.

Cuadrillas, facciones, clanes, alianzas (al menos a un nivel local) e incluso dominios enteros se suelen aliar, u oponerse, a otros de estos grupos basándose únicamente en la doctrina religiosa. Estos desacuerdos rara vez estallan en conflictos abiertos, pero cuando lo hacen no son menos fanáticos ni violentos que cualquier guerra religiosa entre mortales.

Es importante advertir, en este punto, que la mayor parte de la mitología de los Vástagos no es un reemplazo de la religión, sino un añadido. Las mitologías de los Acólitos se añaden o adaptan de panteones existentes pertenecientes a culturas mortales. Los Vástagos que veneran a Longinos como ejemplo creen también en el Dios de la religión de Abraham. Los vampiros suelen observar sus propias creencias y filosofías además de las religiones budista, cristiana, hinduista o musulmana, más que en lugar de ellas.

Golconda

Un concepto que aparece solo de pasada tanto en los *Ritos del Dragón* como en el *Testamento de Longinos*, pero con mayor frecuencia en otros textos (incluyendo el *Rakta Veda* y el *Ciclo de*

ATENCIÓN: este libro tiene elementos en blanco y negro, el libro definitivo llevará orlas, bordes y ornamentos en bitón como la edición original.