

LIBRO DE LÍNEA DE SANGRE: VERDADEROS BRUJAH

Por Magus iuvens@hotmail.com

CRÉDITOS

Escrito por: Manuel Ángel Gayoso Peña.

Diseñado por: Alexander Weiss

Edición: Cnegro4

DEDICATORIA

A Mu, a Casemir y a Setzeriano, por su contribución al Mundo de Tinieblas.

ADVERTENCIA PRELIMINAR DEL AUTOR

El siguiente libro que estás leyendo recopila la mayor parte de la información que aparece sobre los Verdaderos Brujah en los distintos suplementos de **Vampiro: la Mascarada**, asumiendo el contenido oficial y ampliándolo con varias ideas y teorías propias y de varios seguidores del juego para crear un libro de línea de sangre similar a los libros de clan que han sido publicados hasta el momento.

Realmente ninguno de los consejos que aparecen en el siguiente suplemento es necesario. Entonces, ¿para qué escribirlo? Aparte del impulso de la afición por un juego como Vampiro: la Mascarada también se encuentra el interés personal por ampliar el diseño de la línea de sangre de los Verdaderos Brujah y hacerlo más atractivo, interesante y más adaptado a las necesidades de las Crónicas. En cualquier caso, insisto: este libro no es necesario y un Narrador puede desenvolverse perfectamente con la información disponible en los diversos suplementos oficiales.

Y ahora, disfrutad con la lectura.

Vampiro: La Mascarada, V: TES, Mundo de Tinieblas y todo el material relacionado y registrado pertenece a Onyx Path Inc. Todos los derechos reservados. Quienes violen estos derechos serán perseguidos y recibirán una buena azotaina.

No se pretende atentar contra la propiedad intelectual o contra las marcas registradas. Se proporciona permiso para imprimir o reproducir este documento sólo para uso personal.

Consulta White Wolf online en <http://www.white-wolf.com>

© 2011 CCP hf. All rights reserved.

CONTENIDOS

UNA NUEVA VIDA

CAPÍTULO UNO: LECCIONES DEL PASADO

CAPÍTULO DOS: ANALIZANDO EL PRESENTE

CAPÍTULO TRES: IMÁGENES DEL FUTURO

APÉNDICE: TESTIGOS DE LA HISTORIA

UNA NUEVA VIDA

Milán, Italia, 10 de octubre de 1999

El despacho del doctor Lorenzo Scelba consistía en un cuarto mas bien pequeño en el segundo piso del manicomio de San Ambrosio de Milán, al que se llegaba tras atravesar largos corredores, escaleras y girar muchas veces. En el camino iban quedando colillas en el suelo, paredes húmedas, puertas de madera agrietada y sobre todo pacientes, unos silenciosos y sufridos y otros más ruidosos, sollozando o pidiendo tabaco o café. El itinerario era enrevesado y con múltiples situaciones a las que era difícil no mirar. Sin embargo, la mayoría de los trabajadores, visitantes e internos habituales tardaba en endurecer su mirada el mismo tiempo que tardaba en aprender el camino: no demasiado.

En el despacho del doctor Scelba había una mesa, un par de sillas y un armario donde se amontonaban libros sin ningún interés: monografías médicas que reparten en sus periódicas visitas los representantes de los laboratorios farmacéuticos. La ventana daba a un patio donde las palomas compartían territorio con montes de material desordenado. Se utilizaría poco a poco en reparar los daños y averías en un intento de reducir, que no detener, la decrepitud del edificio central, donde se habían ido retirando las instalaciones del manicomio dejando otros edificios menores abandonados a la ruina y el deterioro. Desde hacía un par de años habían instalado en el despacho un ordenador y un teléfono modernos.

Scelba se sentaba enfrente a uno de sus pacientes, Ciro Sturzo, cada uno en su lugar, con la mesa entre ambos. Scelba era un profesional canoso, desengañado y cínico por el paso del tiempo, que ya sólo ambicionaba terminar en paz los escasos meses que le quedaban antes de jubilarse y quizás retirarse a un retiro soleado en el sur de Italia. Sus gruesos anteojos cabalgaban sobre dos enormes orejas, punteadas por largas patillas grises que eran la parte más frondosa del escaso cabello que le quedaba en las sienas. Su bata blanca de médico le daba un aire profesional, y también le servía para disimular la camisa mal planchada y con un botón de menos.

Por lo que se refiere a Ciro, era un hombre pasada la cuarentena, de piel pálida y rasgos redondeados. Desde hacía años y a medida que la calvicie avanzaba, había decidido renunciar por completo al cabello y periódicamente se rasuraba con el barbero del hospital psiquiátrico (A nadie se le hubiera ocurrido dejar cuchillas o navajas de afeitar al alcance de los internos). Desde que hacía unos años se había relajado su situación recluida había disfrutado de cierta libertad para ir y venir de la ciudad, adquiriendo su propia ropa, siempre en blanco y negro riguroso y de corte discreto. En cierto sentido no habría desentonado en el asiento del psiquiatra. Sus ojos miopes tras unas gafas gastadas de montura negra observaban con una paciencia disimulada, la de alguien acostumbrado a pasar consulta de forma periódica y que ya se ha acostumbrado a lidiar con el proceso de interrogatorio.

-¿Cómo estás hoy, Ciro?

-Bien.

-¿Has reflexionado desde la última vez?

-¿Sobre lo que me trajo aquí? Sí.

-¿Y?

-No me llevó a ninguna parte.

-¿Perdón?

-Quiero decir que la reflexión no me llevó a ninguna parte.

-Con que digas que no lo vas a hacer nunca más, me llega.

-Debí suponerlo, pero nunca me he sentido cómodo con lo obvio.

Lorenzo Scelba repasó el historial clínico de su paciente antes de continuar con un suspiro de conformidad.

-Pues eso, que ya llevas aquí mucho tiempo como para saber lo que debes decir y cómo comportarte.

-Llevas razón, doctor. ¿Y qué más?

-No lo sé, tú dirás.

-¿Sigue en pie lo de mi alta?

-¿Tú qué crees?

-Que a pesar del tiempo que llevo ingresado aquí aún no me atrevo a predecir ese tipo de cosas.- Tragó saliva y escogió con cuidado sus siguientes palabras.- También quería saber si podré regresar a mi piso en Milán en lugar de ir a un asilo lleno de viejos.

-Deberías hablar de la vejez con más delicadeza. A fin de cuentas es lo mejor que nos puede pasar. Llegar a viejos, quiero decir.

-Se supone que a los psicóticos el futuro sólo nos traerá más degeneración mental.

-No me jodas. Llevas varios años tranquilo desde que te ingresaron hace veinte, y no has dado muestras de agresividad desde hace dieciocho. No lo tires todo por la ventana por un capricho infantil, joder.

-Ese vocabulario, doctor, ese vocabulario...

El doctor Scelba se puso a mirar por la ventana. Fantaseó con un hospital nuevo, moderno, con un despacho acogedor, sin sonidos molestos y con una ventana desde la que se pudiera ver Milán. No era así. Ni sería así. Sólo le quedaban unos meses para el retiro y aunque Ciro tenía un deje algo cínico y provocador, no creía que volviera a sufrir una crisis como la que le había arrastrado dentro de las paredes húmedas del hospital psiquiátrico de San Ambrosio de Milán. Aunque adusto e introvertido, podía hasta ser una agradable compañía cuando las circunstancias eran favorables –muy, muy de vez en cuando. De hecho, con el paso de los años hasta habían adquirido suficiente confianza para tutearse mutuamente.

Suspiró antes de decidirse y pensó en el sol de Calabria en verano.

-Tendrás tu alta el mes que viene.

Hacía veinte años, mes más o mes menos, Ciro Sturzo había sido ingresado en el manicomio de San Ambrosio, después de haber intentado matar a uno de sus compañeros de la universidad en un arrebatado de furia. A medida que pasaban las semanas tras el ingreso, se fue transformando en un paciente más, tanto por la insistencia de los psiquiatras de que estaba loco como al ambiente deprimente y autoritario que no admitía replica alguna al respecto. El nuevo entorno, la ignorancia de su situación lo llevaron a estallar en varias ocasiones ante la presión de los médicos y celadores, episodios que quedaron recogidos como advertencia en su historial clínico.

A medida que pasaba el tiempo y estaba claro que no lo iban a dejar salir, Ciro se fue adaptando y asumiendo la situación, y esta tranquilidad fue asumida como mejoría y para otros, domesticación. En el proceso se fue invisibilizando y dejando de llamar la atención, y con la invisibilidad llegó la libertad. En los últimos años Ciro podía salir a la ciudad, tener tiempo personal, disponía de algo de dinero para gastar y en ocasiones recibía permiso para comer fuera del hospital psiquiátrico, e incluso había sacado una tarjeta para el autobús y un carné para la biblioteca, donde pudo retomar sus inquietudes académicas. El personal sanitario y otros pacientes le hablaban siempre de cosas que consideraba intrascendentes y él tampoco sentía la necesidad de conocer a quienes lo rodeaban y con quienes compartían tiempo y espacio. Había días que los pasaba callado, sin decir nada, tan sólo escuchando y obedeciendo alguna instrucción o consejo habitual y actuando en consecuencia y conformidad sin que el silencio supusiera ningún problema para los demás.

Sin apenas darse cuenta el tiempo había pasado en el ambiente relativamente protegido del manicomio. Al principio sus padres y su hermano menor lo habían visitado en ocasiones, pero tras un estallido de frustración del que luego se arrepintió, los médicos decidieron que era mejor limitar sus visitas, y cuando se sintió lo bastante centrado como para retomar las relaciones familiares se sentía demasiado avergonzado por lo ocurrido, aunque nunca lo había manifestado. Escribió cartas, los vio en varias ocasiones más, fue al funeral de su madre, fue al funeral de su padre...y se acabó. Nunca tuvo el suficiente valor ni tampoco el interés para enderezar una relación que se había roto. De hecho, desde la muerte de sus padres, sólo había visto a su hermano para firmar los papeles de la herencia ante notario, y le irritó sobremanera que lo incapacitaran para que su hermano asumiera la propiedad de todo. No obstante, tras una serie de conversaciones con los psiquiatras y con la conformidad de su hermano, al que quizás le restara algún ramalazo de conciencia, había conseguido que le pasaran una pensión mensual, y el usufructo de un piso con miras a su futura alta. Una vez arreglado el papeleo burocrático se despidió de su hermano sin pensar en volver a verse. Cuando recibiera la noticia de su defunción no pensaba en asistir al entierro.

Pensando en los veinte años pasados entre paredes húmedas de cemento, Ciro Sturzo contempló el portal del edificio de apartamentos donde se encontraba su nuevo hogar. Tenía vagos recuerdos de su infancia, y no esperaba que hubieran sobrevivido muchos en la realidad a la que se enfrentaba ahora mismo.

El piso se encontraba en el centro de Milán, en uno de esos edificios que habían sido construidos para el alquiler, y que según recordaba Ciro, su padre había alquilado a unos estudiantes universitarios hasta donde recordaba. Había envejecido con la decadencia vieja que no antigua de los edificios construidos en la década de 1970, en uno de los periódicos brotes de modernidad o pasión por la especulación urbanística, según se prefiera.

Con mano temblorosa, abrió el portal con su llave. Notó en los hombros el cansancio de arrastrar sus maletas, no estaba acostumbrado. Tampoco a subir en un ascensor con un desconocido, así que

permaneció callado durante el trayecto. Después salió, abrió la puerta del piso C con su llave y suspiró aliviado por haber llegado a su destino.

Ascensor, dos habitaciones, una sala de estar, un baño, cocina equipada y calefacción central. El doctor Scelba le había ayudado a elegir unos muebles baratos y a contratar una empresa de limpieza por lo que la casa estaba preparada para recibirle. Su habitación era grande, con una buena cama, edredón y una ventana desde la que llegaba el sonido de la calle. En la cocina había varios productos de limpieza, una escoba y una fregona sin usar.

Fue al ver el plástico rojo de la escoba que Ciro se dio cuenta de que las cosas habían cambiado y llegarían las dudas e inseguridades. Una chispa de memoria le trajo antiguas emociones y debía reconocer que no estaba orgulloso de algunas de ellas. Recordó cómo se apropiaban de su cuerpo hasta el dolor y además, los esfuerzos que había hecho para deshacerse de la inquietud. Pero fue sólo una chispa que pronto desapareció.

Encima de la mesa de la cocina había un sobre pulcramente cerrado. Era una carta de bienvenida y a la vez despedida del doctor Lorenzo Scelba, en el que le felicitaba por su recuperación y animaba a vivir de forma independiente y tras las debidas formalidades pasaba a repasar una por una todas las medidas que debía seguir: la medicación que debía seguir tomando, teléfono de emergencia ante cualquier crisis y lo que más molestaba a Ciro, la visita semanal de una supervisora y psicoanalista para dar cuenta de sus progresos: la doctora Palmira Vulci.

Todavía no era libre.

Era viernes. Ciro había ordenado y limpiado escrupulosamente su piso, había aireado las habitaciones y había dejado el nivel justo de dejadez y espontaneidad para evitar que la supervisora tuviese motivos para considerarlo un maniático obsesionado por el orden. Puso la cafetera a hervir, aunque todavía le costaba encontrarle el punto adecuado al café: o demasiado aguado o demasiado cargado. En cualquier caso, era la primera visita y debía generar algo de confianza para que por lo menos la psicoanalista supervisora quedara satisfecha y lo dejara en paz.

Miró el reloj, uno de los pocos recuerdos que había recibido de su padre y que todavía conservaba. Las ocho en punto y justo en el momento en que sus ojos se posaban en la esfera de cristal sonó el timbre con estridencia. Ciro fue a abrir, pensando en una jovencita psicóloga en prácticas, recién salida de la facultad y con ilusiones de hacer algo para cambiar un sistema anquilosado y diseñado para almacenar a los locos y marginados sin que causaran demasiados conflictos de conciencia.

Pero en el umbral de la puerta estaba una mujer mayor y adulta de unos cuarenta años vestida de gris, con cabello corto y oscuro, y unos profundos ojos azules que atraparon la mirada de Ciro con un aire crítico y muy observador. Llevaba un bolso de cuero negro y un portafolio a juego.

-Buenas tardes. Señor Ciro Sturzo. Soy la Srta. Palmira Vulci.

-Pase usted, por favor, acomódese.

-Gracias –Ciro tuvo la impresión de que aquella mujer llevaba un detector de errores incorporado, por la forma en que lo había mirado. Por un momento pensó que revisaría la casa habitación por habitación, pero con toda tranquilidad la Srta. Vulci se acomodó en el sofá de estampado gris que hacía juego con su vestido gris y sacó de su bolso un bolígrafo.

-Bien, bien, Sr. Ciro, veo que se ha acomodado en su hogar. Siéntese por favor, tengo varias preguntas que hacerle.

-Claro, claro. ¿Quiere un café?

-No bebo café. Gracias.

Lo que Ciro pensó que iba a ser un cuestionario de unos minutos se convirtieron en varias horas de conversación. Ni siquiera hicieron una pausa para cenar para no interrumpir. Ciro no pudo evitar escrutarse a la psicoanalista y se preguntaba si su negativa a tomar café podía indicar algo al respecto. A pesar de que la Srta. Vulci parecía más interesada en indagar en su pasado que en su presente, se sentía extrañamente tranquilo, a pesar de que si hubiera estado en la consulta del Dr. Scelba quizás hubiera mostrado algo de incomodidad e incluso respondido con algún comentario cínico. Sin embargo, allí estaba, contándole su vida a una extraña a la que acaba de conocer por primera vez, desde su infancia a los problemas que lo habían llevado al hospital psiquiátrico de San Ambrosio y finalmente los últimos días en aquel piso.

-He vuelto a la universidad. Por la biblioteca. Me gusta leer y el ambiente de silencio que me rodea.

-¿Algún interés académico en especial? Cuando interrumpió sus estudios estaba terminando su formación universitaria.

-Las matemáticas. En cierto sentido me gustaría retomar mis estudios, aunque sea de forma autodidacta.

-Interesante.

Lo cierto es que nunca había dejado de lado las matemáticas. Incluso después de que fuera internado en el hospital psiquiátrico de San Ambrosio, Ciro se había refugiado en los números. Frente a la angustia, la frustración y otras emociones desagradables, había construido un muro de números, ecuaciones y fórmulas, que repasaba una y otra vez en su cabeza como una especie de refugio en el que aislarse cuando los demonios de su mente se agitaban y atormentaban su vida. Cuando consiguió estabilizarse y comenzó el proceso de volver a integrarse en la sociedad “normal,” sus primeras visitas fueron a las bibliotecas, donde se aferraba a las series de números, examinaba las últimas teorías y anotaba meticulosamente en una libreta de notas sus propias iteraciones y operaciones.

Pero de alguna forma el ambiente del psiquiátrico lo molestaba, y de alguna forma le impedía adoptar una rutina constante. Aunque durante sus veinte años de internamiento consiguió mantener y extender su formación personal, no fue hasta que por fin se había incorporado a la sociedad que de alguna forma se sentía libre para poder retomar sus estudios de forma organizada.

De modo que aquel día se levantó temprano, al primer toque del despertador, se levantó, se aseó, y tras tomarse un café en el bar de la esquina tomó un autobús que lo dejó en el campus de la Universidad de Milán. Se dirigió hacia la oficina central de atención universitaria y pidió los impresos para matricularse.

En ese momento escuchó la melodía pegadiza de un móvil al fondo de la sala. Movidio por un acto reflejo, se dio la vuelta.

Era Lucia.

Los recuerdos estallaron en la mente de Ciro como un torrente de emociones descontroladas, fragmentos descontrolados y de repente se encontró solo, corriendo desesperado para tratar de recogerlos, como un montón de canicas de cristal que se escaparan por los rincones de su cerebro incapaz de atraparlos todos...

Lucia Angione había sido su media naranja. El amor de su vida. Estaban hechos el uno para el otro. Todas las tonterías metafóricas y exageradas que el amor improvisa en un intento inútil de hacer especial una emoción perfectamente natural y extendida relacionada con el impulso de la reproducción. Ciro la había conocido en el primer año de la universidad. Ella se había mostrado interesada por su brillante compañero de matemáticas y no tardaron en salir juntos y hacer todo lo que se supone que hacen los enamorados, cayendo en los tópicos, amándose mutuamente...

A Ciro le aguardaba un brillante futuro, quizás como profesor en la universidad o en alguna academia de prestigio. Manejaba los números con una facilidad pasmosa, solucionando complicados problemas y ecuaciones simplemente utilizando la capacidad de su mente brillante. Obtuvo varias becas, se presentó a varios premios, y así pasaron varios años. Ciro ya había previsto que en cuanto terminara la carrera le propondría matrimonio a Lucia y juntos crearían un hogar...

Fueron años maravillosos, un período que se antojaba todavía más ideal convertido en recuerdos intangibles. Y sin embargo...

Todo terminó de golpe. Lucia cortó de repente con Ciro en el último año de estudios, unos meses antes de terminar las clases. Ciro había caído en una profunda depresión, que superó volcándose de lleno en su proyecto de fin de carrera...

Y una semana antes de presentar su proyecto Ciro se enteró de que su compañero Antonio Zambelletti había presentado un proyecto similar –demasiado similar, sobre la revisión de las ecuaciones decimales de Navier-Stokes. Estaba claro que era un plagio pero para desesperación de Ciro, que había mantenido sus investigaciones en secreto, no había nada que pudiera hacer para demostrarlo, sobre todo teniendo en cuenta la influencia del padre de Antonio en las instituciones académicas. Para colmo de males, cuando vio a Lucia de la mano de Antonio se sintió traicionado doblemente, no sólo en el amor que había sentido por ella, sino también porque estaba seguro de que le había robado su proyecto para entregárselo a su nuevo novio.

De nada sirvieron sus apelaciones y las puertas a las que llamó se cerraron en sus narices. A nadie se le hubiera ocurrido poner en duda la brillantez de Zambelletti, y una vez presentado su proyecto...era la actuación del propio Ciro la que podía ponerse en duda. Ciertamente que era un alumno no menos brillante que Antonio, pero sus reclamaciones eran más que dudosas.

Algo en la mente de Ciro se había roto. Quizás el amor perdido, quizás el proyecto robado, quizás la presión acumulada o quizás todo eso a la vez. El caso es que en los días siguientes no había dormido y apenas comido, y como un espectro desaliñado se había presentado ante su rival para intentar apuñalarlo con un cuchillo jamonero. Sólo la oportuna intervención de los conserjes de la universidad había impedido que hiciera realidad sus intenciones.

Ante su evidente locura psicótica, pasó poco tiempo en la cárcel y había sido internado en un psiquiátrico.

Donde había pasado los últimos veinte años...

Ciro había salido corriendo de la universidad ante la atónita mirada de la funcionaria y sin recoger los impresos de matriculación. Apenas distinguía a los transeúntes y casi por instinto había recorrido las familiares calles grises de Milán hasta llegar al ambiente familiar y acogedor de su apartamento. Abrió rápidamente y cerró con llave por dentro. De forma casi frenética buscó la medicación y se acurrucó en un rincón en posición fetal, intentando huir del tumultuoso torrente de su pasado, que hacía latir su corazón con la cadencia frenética de un conejillo asustado.

Pasaron las horas y la medicación hizo efecto. Poco a poco los recuerdos cedieron al regreso de la razón y *Ciro* se dio cuenta de que aquel día iba a recibir la visita de *Palmira*, su supervisora. Un nuevo miedo se abrió paso en su interior. Si mostraba un comportamiento demasiado nervioso quizás la supervisora se planteara su reingreso en el psiquiátrico. No. Eso no podía ser. Con una energía renovada y casi obsesiva se aseguró de que la casa estuviera en orden y cuando terminó se fue a la habitación a ahogar sus nervios con ecuaciones y teoremas matemáticos.

Estaba tomando notas de uno de sus libros cuando llamaron a la puerta. Justo a tiempo. Fue a abrir.

Palmira entró como era habitual, saludando con su característica cortesía mientras examinaba el piso y dejaba su bolso en el sofá y tomaba asiento. Sacó varios papeles de su portafolio y sin mirar a *Ciro* habló:

-Hoy le encuentro algo nervioso, Sr. *Sturzo*. ¿Le ha ocurrido algo?

Ciro se mordió el labio, e inspiró profundamente, haciendo acopio de valor.

-La verdad es que sí.

-Pues aquí estoy para ayudarle. Cuénteme tranquilamente sus problemas.

Y ante la mirada y la voz imperativa de su supervisora, *Ciro* no pudo callar. Su bloqueo mental se convirtió en una marea tranquila que desbordaba la barrera de sus nervios desordenados. Le contó que aquel día había ido a la biblioteca y se había encontrado con su pasado, y que las emociones provocadas por la impresión de ver a su antigua novia le habían provocado un miedo irracional, por lo que había regresado a casa para tomarse la medicación. La supervisora lo escuchaba atentamente, asintiendo de vez en cuando y tomando nota.

-Suficiente. Puede estar tranquilo Sr. *Sturzo*, en su estado y teniendo en cuenta sus circunstancias es normal que haya sufrido esta impresión, pero debe reunir suficiente confianza para controlar esas emociones y pasar página. Es necesario que siga adelante.

-Es fácil de decir.

-Y con voluntad, se puede hacer. Antes me ha dicho que se tranquilizó recurriendo a las matemáticas. Déjeme ver sus notas, por favor.

Ciro se sintió algo cohibido, pero no podía oponerse a la petición de *Palmira*. De mala gana fue a la habitación y trajo una libreta cuadriculada de tapa marrón. Las hojas estaban llenas de pulcras columnas y series ordenadas de números y signos. Se la entregó a la supervisora y tras echarle un vistazo, expresó su aprobación.

-Creo que debería seguir con las matemáticas, Sr. *Sturzo*. Está haciendo un trabajo estupendo y creo que pueden ayudarle en su mejoría.

-¿Sabe algo de matemáticas?

-Lo suficiente. Aunque mis especialidades son la psicología, la sociología y la antropología cultural, las matemáticas constituyen una herramienta auxiliar para mis estudios, sobre todo a la hora de elaborar estadísticas, estimaciones y cálculo de probabilidades.

-Me alegra que...

-Pero no estoy aquí para hablar de matemáticas, sino de usted. Escúcheme bien. Debe volver a la universidad como tenía previsto. El pasado, pasado está, no debe dejar que interfiera en su recuperación.

-¿Pero y si me vuelvo a cruzar con *Lucía*? ¿O con *Antonio*?

-No debe pensar en eso. Vuelva a las matemáticas. Ocúpese de sus asuntos. Tómese la medicación. Todo se arreglará. Le ayudaré.

Ciro asintió a las pormenorizadas instrucciones de la supervisora y no le hizo falta tomar nota. Era como si su mente fuese una grabadora. No se olvidaría. Estaba seguro.

El lunes de la semana siguiente *Ciro* se matriculó en la facultad de matemáticas. No se cruzó con *Lucía* ni con *Antonio*, a pesar de sus temores. Pasó la mayor parte del día en la biblioteca, haciendo una

pausa para tomar el menú del día en la cafetería universitaria y tomar café de máquina expendedora. No hizo caso de los jóvenes universitarios, que salvo alguna mirada ocasional parecían ignorarle, y él estaba más que contento de corresponderles ignorándolos. Quizás les pareciera un extravagante profesor, pero poco importaba. Aunque todavía sentía en su mente el miedo latente de encontrarse con su pasado, lo apartó de lado para concentrarse en las largas series de números y tomar notas en su libreta con su letra ordenada y pulcra.

Cuando estaba cerca la hora de cerrar, Ciro recogió sus notas y pidió prestados varios libros en recepción. Al salir se cruzó con una pareja de policías que estaban hablando con uno de los dos profesores, pero pasó a su lado sin darles mayor importancia. Se detuvo brevemente al oír una palabra que atrajo su atención, pero siguió caminando.

-...muertos...

Acalló la repentina sensación de alarma diciéndose que no era de su incumbencia, llegó a casa y tras cenar media pizza, que preparó personalmente y cocinó en el horno y le proporcionó cierto orgullo y satisfacción, comenzó a hojear los libros que había traído de la biblioteca. Acunado por series de números reales e irracionales, racionales e irracionales, se quedó dormido en el sofá.

Al día siguiente, Ciro regresó a la biblioteca de la facultad de matemáticas y se encontró con que la bandera ondeaba a media asta con un crespón negro. Algunos alumnos hablaban en susurros, pero no les hizo mayor caso. Se sentó en el mismo lugar que el día anterior y sacó su libreta de notas. A medida mañana decidió tomarse un café en la cafetería y de paso leer el periódico.

Se sentía especialmente bien, sin dejar que los fantasmas del pasado le atormentaran. Leyó por encima los titulares de las noticias internacionales, las noticias nacionales y finalmente llegó a la crónica de sucesos, donde destacaban un titular y dos fotos familiares que casi hicieron que Ciro se atragantara con un sorbo de café caliente.

CATEDRÁTICO DE LA UNIVERSIDAD DE MILÁN MUERTO

Los profesores de la Facultad de Matemáticas de Milán se encuentran consternados por la muerte del catedrático Antonio Zambelletti y su esposa Lucia Angione en la madrugada de este martes.

De acuerdo con el testimonio de los vecinos, cerca de las cuatro de la mañana se escucharon varias detonaciones en el domicilio particular del profesor Zambelletti. Advertidas las autoridades en la cocina de la casa fueron encontrados los cuerpos del profesor y su esposa. Según las primeras indagaciones, parece que el profesor Zambelletti realizó cuatro disparos contra su esposa y posteriormente se suicidó con un quinto disparo en la sien.

La policía no tiene constancia de denuncias de malos tratos ni problemas de convivencia en el matrimonio Zambelletti, y se desconocen los motivos que habrían podido llevar al profesor a emprender una acción tan violenta.

Valeria Fermi, decana de la Facultad de Matemáticas, aseguró que el suceso ha dejado conmocionada a la comunidad universitaria, y de hecho algunos de los compañeros del profesor Zambelletti han tenido que recibir asistencia psicológica.

Ciro se quedó frío mientras los recuerdos se arremolinaban en su mente junto con una latente sospecha. Y dos palabras que martilleaban como un mantra, grabadas a fuego en su memoria. “*Le ayudaré*”, había dicho su supervisora. El rostro sereno de Palmira mientras pronunciaba una y otra vez esas palabras se le aparecía de forma intermitente. “*Le ayudaré.*”

En el amplio campo de la probabilística era estadísticamente posible que apenas dos días antes se hubiera cruzado con su antigua novia y que ahora estuviera muerta, pero Ciro no podía dejar de pensar que quizás sin pretenderlo hubiera puesto en marcha los acontecimientos que habían desembocado en su muerte. Su supervisora se había mostrado muy comprensiva tras haber escuchado el relato de cómo Lucia había sido la causante de que terminara en el psiquiátrico...pero ¿qué razones había tenido para interferir en su vida de aquella manera tan drástica? “*Le ayudaré*”. No, no era posible. Era una locura que su supervisora hubiera intervenido matando a su ex –novia y a su esposo simplemente para que no tuviera que volver a encontrarse con ellos. Era una locura, pero también era demasiada casualidad. Paranoia.

“No, no, casualidad, tiene que serlo.”

Aquel día no pudo seguir con sus números. La presencia de la policía le inquietaba y temía que terminaran sospechando de él. Aunque la doble muerte parecía aclarada, un investigador hábil podía descubrir la coincidencia de la cercanía de su salida del psiquiátrico con aquel suceso sangriento y sacar sus propias conclusiones.

“Pero yo no he sido, no he sido. Y no me están buscando. No buscan culpables.”

Pensó en regresar al psiquiátrico, en abandonar Milán, pero sabía que si existía una investigación en curso esa actitud podría resultar sospechosa, por lo que decidió comportarse con naturalidad, retomando su rutina como si nada hubiera pasado.

En los días siguientes regresó a su trabajo en la biblioteca, pero al mismo tiempo se mantuvo atento a las conversaciones que en meros murmullos o en voz alta tenían lugar a cabo en la universidad. Para su tranquilidad la policía daba el caso por zanjado y atribuía la muerte del profesor Zambelletti y su esposa a una discusión doméstica que había tenido un resultado trágico. Por otra parte, más allá del luto formal y las muestras públicas de duelo, Ciro descubrió que el difunto y su esposa no eran especialmente apreciados en la comunidad académica de Milán. Muchos atribuían su ascenso no a una brillantez académica, sino a las influencias de su familia, y por otra parte, la sospecha del plagio nunca había dejado de planear sobre varios de sus trabajos, así como ciertos rumores que lo involucraban en actos de corrupción.

En parte aliviado porque no hubiera sospechas, reales o imaginarias, hacia su persona, Ciro retomó sus estudios tranquilamente, pero no dejaba de sentir cierta preocupación porque el viernes por la noche tenía una nueva cita con su supervisora.

Todo estaba preparado. Ciro había ordenado pulcramente su apartamento, dejando un pequeño toque de desordenada informalidad y “normalidad”, pero a medida que se acercaban las ocho en punto no dejaba de sentir cierto nerviosismo “*Ha sido ella, ella los ha matado*”. Se mordió los labios y comenzó a dar vueltas por el salón hasta que finalmente consiguió calmarse.

Casi dio un respingo cuando puntualmente, a las ocho en punto, Palmira Vulci llamó a la puerta. Abrió la puerta mordiendo los labios y no pudo evitar que una gota de sudor comenzara a formarse en su frente. La supervisora lo miró inexpresiva, sin dar muestras de haber percibido nada extraño y ocupó su lugar habitual en el sofá gris, mientras sacaba su bolígrafo negro y repasaba los informes de su portafolio.

-Siéntese, por favor.

Con un respingo, Ciro se sentó. Sus dedos se dispararon sin poder controlarlo, y comenzó a tamborilear sobre el brazo del sillón, al mismo tiempo que sus labios se removían intranquilos, y el sudor se acumulaba en su frente.

-Hoy lo veo especialmente inquieto, Sr. Sturzo. Si tiene algo que decirme, puede hacerlo.

Como si hubiera abierto una espita, Ciro no pudo contenerse más, y en un torrente precipitado reveló sus sospechas.

-Verá...la semana pasada le hablé de mi pasado y de los motivos que llevaron a mi internamiento en el psiquiátrico. No sé si ha leído la prensa...pero mi antigua novia y su marido han muerto.

-¿Y bien? —sonrió Palmira satisfecha-. Creo que ese suceso despeja la situación para usted. Ya no tiene que preocuparse de su pasado. Es libre de seguir adelante.

-Es que me parece demasiada casualidad, aunque sea posible, que después de nuestra última conversación haya ocurrido eso.

-¿Y cree que yo he tenido algo que ver?

-Sinceramente, sí.

La sonrisa de la supervisora adquirió cierta cualidad indefinible, tranquila, depredadora. Se incorporó en su asiento, como si estuviera dando una clase magistral.

-Y su suposición es correcta, Sr. Sturzo. Sin duda sería demasiada casualidad. Y además, lo ocurrido le resulta demasiado familiar como para atribuirlo al azar. ¿Verdad?

Ciro se encogió sobre sí mismo como si lo hubiera golpeado un rayo.

-...

-Oh, no tiene que negarlo. Lo conozco demasiado bien. Lo hemos estado observando durante muchos años. Es un hombre de gran talento. Y ha sabido ocultarlo.

Ciro recordó sus primeras semanas en el psiquiátrico. La histeria inicial al saberse traicionado dio paso a una progresiva retrospección. Con el tiempo había conseguido controlar sus emociones y aparentar la normalidad que deseaban los psiquiatras para poco a poco ganarse su confianza. El tiempo pasaba lentamente entre los muros del manicomio pero no había prisa.

Comenzó a planear en su mente, el mejor lugar para ocultar sus planes. Había puesto en marcha los engranajes de un complejo proceso que le enorgullecía en su fría perfección. Antonio y Lucia pagarían lo que le habían hecho con sus vidas. Al final no quedaría ningún indicio que lo vinculara con sus muertes. Nadie lo sabría nunca. Parecería un simple caso de violencia doméstica. Rememoró en su

mente una y otra vez la escena que nunca presenciaría en persona: ambos derrumbados en la cocina acribillados a balazos.

Durante veinte años había sido meticuloso, utilizando su progresiva libertad para seguir adelante en su fría venganza en una serie de pequeños pasos, una obra tan genial como su talento para las matemáticas. Una ecuación de asesinato perfecto. Había contado los últimos días antes de salir del manicomio y aguardaba poner en marcha los últimos pasos, que tardarían un año en provocar la escena final.

Pero alguien se le había adelantado. Alguien lo había descubierto todo y lo había utilizado. El orgullo interior que había alimentado se convirtió en miedo al darse cuenta de que tenía a alguien que lo superaba con creces en perfección. Que simplemente Sabía.

Ciro se derrumbó derrotado ante su supervisora, que ahora parecía más alta y terrible que antes, una columna de frialdad y lógica que no aceptaba réplica alguna.

-Ciro Sturzo. Todo un prodigio matemático, engañado y encerrado en el psiquiátrico de San Ambrosio de Milán. He comprobado todas sus anotaciones. Durante el tiempo que ha estado ingresado ha conseguido resolver el problema de las ecuaciones decimales de Navier-Stokes, un descubrimiento ignorado por el mundo, y que le aseguraría el reconocimiento de los matemáticos del mundo, pero que ha ocultado deliberadamente del mundo, desengañado con ese mundo que lo traicionó y rechazó.

“Y sin embargo, su talento matemático palidece con su talento para la venganza. Cuánta paciencia. Durante años ha observado meticulosamente, ha anotado en su mente todo lo necesario para arruinar las vidas de su ex novia y su marido. Los observó a distancia sin ser descubierto, interpuso un obstáculo aquí y allá. Transmitiendo la información adecuada a los receptores adecuados arruinó la reputación del profesor Zambelletti mediante el chantaje y provocó su adicción al alcohol. Incluso se aseguró de que terminara adquiriendo un arma. Tanta tensión acumulada terminaría estallando y usted había calculado magistralmente el momento en que eso iba a ocurrir. Por mi parte simplemente me limité a acelerar el proceso que ya había sido iniciado.

Ciro se sentía desnudo y a la vez fascinado ante aquella criatura pálida e inhumana que se alzaba ante él. Poco a poco se sentía cada vez más tranquilo, absorbido por aquella visión de la que no podía apartar la mirada. Por un momento pensó que estaba perdiendo de nuevo la cordura, pero en el fondo sabía que no debía temer.

-¿Y con qué propósito, Srta. Palmira Vulci o quienquiera que sea? ¿Qué propósito han tenido todos estos años vigilándome e interfiriendo en mis planes personales?

-Pertenezco a una sociedad de selectos académicos, Sr. Sturzo. Una sociedad en la que valoramos talentos como el suyo, pero también la paciencia para actuar y medir las acciones. Lo que le ofrezco es muy sencillo, únase a nosotros. Le ofrecemos una nueva vida en la que dispondrá del tiempo y la ayuda para perfeccionarse, para dejar atrás las emociones que le atormentan.

Aquella oferta desafiaba la lógica y la razón, pero de alguna forma *Ciro* sabía que aquella criatura decía la verdad en cada una de sus palabras. A medida que hablaba la contemplaba con nuevos ojos. En cierto sentido parecía una antigua estatua clásica: una piel pálida y perfecta, unos ojos que no traslucían ninguna emoción y que atrapaban su mirada, un porte elevado y del que emanaba la autoridad de una diosa. Todo eso también podía ser suyo...

Con su mente temblando y tambaleándose entre la frontera entre la cordura y el delirio, *Ciro* aceptó dejar atrás su antigua vida.

Se hizo el silencio en un relámpago carmesí. La realidad se distorsionó a su alrededor, como si el mismo tiempo se hubiera detenido, y lo último que vio antes de morir fueron unos dientes blancos, perfectos y afilados...

CAPÍTULO UNO: LECCIONES DEL PASADO

*Observad, hay uno que muere en
silencio,
grita sin que puedan siquiera oírlo.
Habrá chiquillos que lleven su
Nombre,
pero no llevarán así su sangre.
Dichosos en su triste ignorancia,
saboreando su opaca ceguera.
Su estirpe vivirá los minutos,
y los verán desde fuera uno a uno.
Mientras tiemblan los que saborean
el conocimiento de los secretos.
Rastreando alrededor del mundo
buscando cada gota de verdad.
No hay salvación en el asesinato.
Ni olvidan jamás los condenados.
-Los Fragmentos de Erciyas*

Resumen:

Este trabajo pretende realizar una aproximación al estudio de los acontecimientos históricos relacionados con el Clan de Brujah, conocidos informalmente como los Sabios e Inmisericordes, desde los inicios prehistóricos hasta el presente. Se utilizaron como fuentes desde los indicios arqueológicos más tempranos, pasando por los primeros testimonios en enoquiano hasta las obras más recientes, analizándolo todo desde una perspectiva de construcción de un relato histórico coherente.

Debido a la diversidad de fuentes y testimonios se ha buscado una contextualización de los acontecimientos externos e internos más relevantes de cada época. Por otra banda, con la intención de ofrecer una perspectiva comparada y transversal la historia del Clan de Brujah se ha complementado con los relatos históricos de otros clanes y sectas de Vástagos a lo largo del tiempo.

Palabras clave: Brujah, Historia, tiempo

EL PRINCIPIO

Comenzó con Caín, o precisando mejor con un Primer Vampiro que la tradición occidental judeocristiana identifica con Caín, el asesino mencionado en el relato bíblico, que tras asesinar a su hermano fue maldecido por Yahvé, y que posteriormente habría viajado a la tierra de Nod, donde habría conocido a su mujer y tenido hijos e hijas. Muchos eruditos de la Biblia se han preguntado en qué consistió esta maldición, y según diversas interpretaciones históricas se ha identificado con diversas enfermedades como la lepra o la sarna, el modo de vida nómada o incluso la piel negra. Incluso se ha convertido a Caín en el ancestro de los gitanos u otros pueblos considerados “malditos,” pero estas interpretaciones a menudo han sido mediatizadas por los prejuicios de la época hacia distintas minorías o incluso como justificación de la esclavitud de otros pueblos.

El Libro de Nod identifica la maldición de Caín con el vampirismo. Por su asesinato Yahvé habría convertido a Caín en el Primer Vampiro, pero con el tiempo llegó a ser rey en una ciudad, donde transmitió su maldición. El número de vampiros que creó tradicionalmente se sitúa en tres: Enoch el Sabio, Zillah la Hermosa e Irad el Fuerte. Sin embargo, otras fuentes apócrifas tomadas del clan Assamita hablan de otros dos, el Rey y la Reina sin nombre, que habrían sido destruidos tiempo antes de la siguiente generación de vampiros. Otras fuentes hablan incluso de seis vampiros de la Segunda Generación, e incluso señalan otras cifras.

En cualquier caso, la Segunda Generación también podía transmitir la maldición de Caín, y crearon a otros trece vampiros (o más, las fuentes divergen), que conformaron la Tercera Generación y se convirtieron en los fundadores de los clanes. Entre ellos se encontraba el que conocemos como Brujah.

BRUJAH

Cada clan de vampiros tiene diversas leyendas sobre sus fundadores. En algunos casos fueron recibidos para recibir la maldición por su excepcionalidad: grandes magos, guerreros, sabios. Algunas de estas leyendas son obvias apologías del clan, que a menudo tratan de situar a su fundador por encima de los demás, o que de alguna forma sitúan al clan en una situación de excepcionalidad.

En lo que se refiere a Brujah, las escasas fuentes que han llegado hasta hoy parecen hablar de un sabio guerrero que se cansó de la batalla, ya fuera por voluntad propia, aunque otras historias indican que la causa fue la edad o a una herida que había recibido, y que fue Abrazado por uno de los vampiros de la Segunda Generación. Este guerrero vio en su nuevo estado y su inmortalidad una oportunidad para mejorar más allá de su cuerpo físico y se convirtió en un sabio y erudito.

Pero otros afirman que Brujah ya se había convertido en un sabio antes del Abrazo, y que el principal motivo que llevó a concederle la inmortalidad fue que buscaba una forma de conservar las palabras y hechos del pasado. La memoria y la tradición oral no eran suficientes, aunque los vampiros tuviesen el potencial para recordar largos períodos de tiempo. Así que tomó el lenguaje de la Primera Ciudad y por primera vez le dio forma tangible, inventando así el primer lenguaje escrito sobre tablillas de barro. Con el tiempo aprendería a utilizar otros materiales, utilizando su propia sangre y poder para que la palabra escrita resistiera los estragos del tiempo. A partir de estas tablillas y otros documentos creó la biblioteca de la Primera Ciudad, que posteriormente sería conocida como la Biblioteca de Brujah.

De esta manera, Brujah se convirtió en el primer historiador y cronista de la Primera Ciudad, anotando y registrando todo lo que se consideraba digno de ser recordado. Varias representaciones fragmentarias lo presentan como una especie de antiguo escriba, con la tablilla y el cálamo en la mano, y de hecho estos dos elementos son utilizados como los símbolos de su linaje en algunas de estas antiguas imágenes. De hecho, en estas primeras fuentes el clan o familia de Brujah recibe el nombre de “El Clan Sabio”.

Aunque el nombre más aceptado del progenitor es Brujah, no es el único que ha llegado hasta los tiempos actuales. En documentos antiguos también aparecen otros nombres como Cronos, Elías, Illyes, Tihuti, Tíndaro y otros, a menudo identificándolo como una divinidad del cómputo del tiempo y del conocimiento. Teniendo en cuenta el significado simbólico y esotérico de los nombres, debemos asumir, como ocurre con el resto de los Antediluvianos, que el verdadero nombre de Brujah ha sido ocultado deliberadamente, y que “Brujah” es sólo un nombre de conveniencia para facilitar su representación en el lenguaje común.

Por otra parte, aunque habitualmente se considera a Brujah un hombre, en otras fuentes se lo considera una mujer. Aunque ciertos prejuicios sin fundamento afirman que resulta difícil creer que una mujer hubiera alcanzado la erudición de Brujah o que recibiera una posición tan eminente en la ciudad de Enoch, esta hipótesis no ha podido ser descartada, y siempre ha contado con cierto apoyo en las filas de nuestro clan.

OTRAS FUENTES

El mito Nodista de Caín no es la única versión sobre los orígenes del vampirismo. Simplemente es la más extendida por diversos motivos, pero especialmente debido a las recopilaciones del Libro de Nod realizadas por Antediluvianos como Ashur, Laodiceo, Capadocio y las sucesivas reimpressiones, siendo la más reciente la del estudioso Aristotle de Laurent de los Mnemosyne.

Sin embargo, a lo largo del tiempo los Verdaderos Brujah hemos podido comprobar que existen muchos apócrifos y versiones del Libro de Nod, muchas veces elaboraciones tendenciosas para favorecer a determinados clanes y personajes, pero en ocasiones se trata de elementos desechados, pero que contienen indicios de veracidad. La arqueología de Enoch, aunque ha sido objeto de fuertes debates y discusiones, en los que no entraremos aquí, ha descubierto por ejemplo restos escritos de lo que podría ser un lenguaje más antiguo que el enoquiano, y que es denominado ghemálico, lo cual descartaría a Brujah como el creador del lenguaje escrito. Por otra parte, las identidades y el número de los habitantes de Enoch, más allá de los habitualmente conocidos, arroja nombres que no siempre han sido aceptados en el consenso común.

Algunos estudiosos creen que el mito Nodista simplemente es la reelaboración de otros más antiguos, y que la historia del Primer Vampiro ni siquiera tiene que ser la de Caín, o la Primera Ciudad debe ser Enoch, en Oriente Medio.

En otras épocas los vampiros de las antiguas Grecia y Roma se consideraban seres bendecidos por los dioses grecorromanos, sus agentes en el mundo real. Otros sin embargo se consideraban Saturninos o Titanes, rebeldes que se habían alzado contra los dioses y pretendían derrocarlos de los cielos.

Los Seguidores de Set creen que su fundador fue realmente el Primer Vampiro, y que tratando de derrocar a los demás dioses egipcios compartió su condición con doce conspiradores. La conspiración fracasó y los doce le traicionaron, poniéndose bajo la protección de los dioses. Set juró venganza por ello.

En la mitología de los vampiros nórdicos se menciona que el dios Odín fue el creador del Primer Vampiro, un valeroso guerrero que trajo de la muerte para que creara una orden de guerreros que lucharan por el dios en el Ragnarok contra los Gigantes del Este.

Los Laibon, la principal sociedad de vampiros de África, consideran al Primer Vampiro como Cagn, un osado príncipe que regresó de la muerte con varios compañeros y fue maldecido por ello. El mito de Cagn ofrece bastantes paralelismos con el mito Nodista.

En la India los vampiros locales afirman que fueron creados por los dioses del subcontinente para luchar contra los demonios conocidos como asuratizaya. Algunos abandonaron su misión sagrada y fueron castigados por ello.

Y de la misma forma, cada clan tiene sus propios orígenes diversos, en función de las culturas que los han influenciado y los mitos creados por proles locales. La investigación, en criaturas tan esquivas y manipuladoras como los vampiros, resulta especialmente difícil a la hora de separar la verdad y los hechos de la invención y las manipulaciones. Muchos Verdaderos Brujah, especialmente los más jóvenes, prefieren adoptar una perspectiva ambigua y científica en sus aproximaciones a la investigación, aunque al mismo tiempo suelen aceptar nombres y mitos consensuados en aras de la comprensión y la simplicidad.

LA SEGUNDA CIUDAD

La Primera Ciudad cayó, según dice el Libro de Nod, porque los pecados de Caín y sus chiquillos provocaron la ira de Dios y las aguas del Diluvio llegaron hasta Enoch y la sepultaron. Otras versiones indican que la destrucción fue provocada por otro tipo de cataclismo: desde una bola de llamas que cayó del cielo, un terremoto que engulló la ciudad en las profundidades de la tierra e incluso un ejército de hombres bestiales que consideraban la Primera Ciudad una blasfemia corrupta. En cualquier caso, los muros de Enoch cayeron y la ciudad dejó de existir.

Tras el “Diluvio” Caín abandonó a sus descendientes. Algunos dicen que se sentía culpable por lo ocurrido, pero en cualquier caso, los primeros vampiros quedaron solos. Los tres (o más) chiquillos de la Segunda Generación se convirtieron en los líderes, y junto con los Antediluvianos construyeron la Segunda Ciudad.

Fue en la Segunda Ciudad cuando se produjo la formación de los clanes. Caín había prohibido el Abrazo de nuevos vampiros, pero la Segunda Generación desobedeció su orden y permitieron que cada Antediluviano abrazara nuevos chiquillos. Según la tradición Brujah y sus descendientes se convirtieron en los bibliotecarios y los custodios del conocimiento de Enoch. Otros dicen que no hubo reparto de funciones, pues cada Antediluviano era un poder en sí mismo y controlaba con mano de hierro una parte de la ciudad. La desconfianza comenzó a extenderse entre los vampiros, y en secreto comenzaron a templar sus armas. El gobierno de la Segunda Generación despertaba temor, pero también odio y rencor, y pronto comenzaron a plantarse las semillas de la traición.

Brujah percibía el descontento de sus hermanos y hermanas y durante un tiempo consiguió apaciguarlos. Sin embargo, sabía que sin la presencia de Caín sus esfuerzos no darían resultado a largo plazo y que la rebelión era inevitable. Así que tomó el único curso de acción que consideraba lógico. Dejó que sus hermanos actuaran y ordenó a sus chiquillos que buscaran el conocimiento más valioso que pudieran encontrar para salvarlo de los tiempos oscuros que se avecinaban. La necesidad de actuar en secreto hizo que la labor de Brujah y sus chiquillos fuera más lenta de lo que esperaban, pero ya entonces eran criaturas pacientes y meticulosas.

El estallido de la Yihad ocurrió antes de lo que Brujah esperaba. Una noche los Antediluvianos reunieron a sus ejércitos y se alzaron contra sus sires. Se dice que Brujah no participó, pero no puede decirse lo mismo de sus chiquillos. Según algunas teorías ya entonces había comenzado la división entre los Brujah, pero otros afirman que Brujah envió a los guerreros de su clan deliberadamente, para así evitar que sus hermanos lo consideraran un traidor y se volvieran contra él.

La Segunda Generación fue asesinada, aunque diversas leyendas afirman que alguno o varios sobrevivieron, como Enoch, que consiguió escapar ayudado por su chiquilla Arikel, o Zillah, que se habría convertido en piedra, pero en cualquier caso finalmente los Antediluvianos se alzaron con el poder. Sin embargo la traición tuvo efectos inesperados y quienes habían bebido la sangre de la Segunda Generación nunca volvieron a ser los mismos. El hambre se convirtió en frenesí. El miedo se convirtió en terror, y por encima de todo, la sed que había sido alimento y sustento se convirtió en ansia obsesiva, especialmente la sangre de los iguales, el más delicioso de los néctares.

Y entre las sombras Caín regresó. Se presentó de improviso frente a los Antediluvianos y ninguno se atrevió a hacerle frente —o quizás sí y fueron sometidos. El Primer Vampiro estaba furioso por el asesinato de sus chiquillos y maldijo a todos los de la Tercera Generación. El Antediluviano del Clan Nosferatu desafió al Primer Vampiro ante sus hermanos y fue el primero en ser maldecido. Otros clanes afirman que fueron perdonados o incluso bendecidos por Caín, por haberse negado a participar en el asesinato, pero sus mitos en el mejor de los casos son excusas o apologías de sus crímenes. Todos fueron maldecidos, incluyendo a Troile, uno de los chiquillos de Brujah, bien por haber participado en la rebelión o porque había elegido el momento en que los Antediluvianos se habían alzado para alzarse a su

vez contra su sire y robarle su poder. Por esta razón, muchos clanes confunden a Troile con Brujah, creyéndolo el fundador del clan. Sin embargo, haber sido castigado en lugar de su sire no tardaría en acarrear consecuencias que afectarían a todos los descendientes de Brujah.

*El que proclamó en alto
su inocencia
porque lo gobernaba la Bestia.
Será de la Bestia siempre el esclavo.*

También hay quienes afirman que no fue Troile el castigado. Que Brujah permaneciera apartado del asesinato de sus sires y enviara a su chiquillo en su lugar no lo libró del castigo de Caín. Algunos relatos apócrifos señalan a que debido a su impasibilidad fue privado de su humanidad, convertido en un monstruo sin sentimientos, aunque a menudo estas fuentes son utilizadas como justificación para su asesinato posterior por parte de los Falsos Brujah.

LA CAÍDA DE LA SEGUNDA CIUDAD

El asesinato de la Segunda Generación y la maldición que afectó a la sangre de los vampiros, también constituyó el principio del fin de la Segunda Ciudad. Anteriormente, y en virtud de la maldición de Caín, los vampiros debían alimentarse de sangre, pero el hambre y la Bestia que se habían desatado en el interior de sus descendientes provocaron que la población humana de la ciudad dejara de ser suficiente para sustentar a la población de vampiros. Impulsados por el hambre los vampiros cayeron en la depravación. Varios chiquillos fueron Abrazados y sacrificados para alimentar el hambre de sus sires. Los ejércitos de la Segunda Ciudad partieron en busca de esclavos para alimentar la renovada ansia de sus amos. No es de extrañar que en poco tiempo los diversos clanes comenzaran a volverse unos contra otros y los Antediluvianos comenzaran a abandonar la ciudad para alejarse del hambre asesina de sus hermanos.

Algunos historiadores estiman la población vampírica de la Segunda Ciudad en el tiempo anterior a la Segunda Generación en unas decenas de vampiros, entre la Segunda Generación, la Tercera Generación y sus proles. Otros afirman que realmente cada Antediluviano vivía en una ciudad propia y rendía tributo a la Segunda Ciudad. Otros en fin, ni siquiera creen en la existencia de la ciudad, y consideran que los primeros vampiros eran una manada de cazadores que se enfrentaron entre sí y se dispersaron tras la desaparición de su líder. La teoría de la maldición de la sangre y el surgimiento del hambre y el terror resultan convenientes para explicar la caída de la Segunda Ciudad, pero otros afirman que son rasgos que siempre habían estado presentes desde que Caín se convirtió en el Primer Vampiro.

LA TRAICIÓN DE TROILE

Tan impresionado estaba el Filósofo con el hermoso y brillante Troile que se perdió en ensoñaciones, olvidándose de alimentarse hasta casi el alba. Pero Troile no se conmovía. Permaneció al lado de su señor como una estatua viviente, hablaba sólo cuando le hablaban y cuando las palabras brotaban de sus labios éstas eran limpias, simples y puras como la melodía de la flauta de un pastor virgen.

El Señor no pudo sino darse cuenta de la pasión del Filósofo y lo animó a explicar por qué se interesaba tanto en Troile. Troile era, después de todo, de baja carne y sangre, no tan elevado como el Señor y el Filósofo. Éste criticó al Señor, llamándolo ciego por no ver la elocuencia y la lealtad con las que Troile permanecía junto al Señor. Éste frunció el ceño, burlándose de cómo el Filósofo se maravillaba de un siervo que simplemente se comportaba adecuadamente.

-Claramente-, dijo el Señor, -el Filósofo no puede comprender cómo la obediencia debiera ser lo esperado y no la excepción.

Lo que el Señor no vio fue una única lágrima que cayó por la mejilla de Troile durante el apasionado discurso del Filósofo. Cuando éste regresó a sus aposentos para pasar el día, Troile estaba allí y en silencio se arrodilló a los pies del Filósofo. Éste extendió las manos para ayudarlo a alzarse.

-Nunca más, -dijo el Filósofo, y sus palabras estaban cargadas de significado, pero no con el peso de la Sangre. -Nunca te arrodillarás ante mí-. Troile se alzó y el Filósofo lo Abrazó como a un igual.

Y así fue cómo Troile vino a nosotros, y cómo la división entre el Señor y el Filósofo y su descendencia continúa hasta esta misma noche.

Si la figura de Brujah ha generado intenso debate entre los historiadores de los descendientes de Caín, su chiquillo Troile no ha merecido menos discusión. De la misma forma que su sire, las fuentes

divergen sobre su nombre. El registro consensuado lo llama Troile, como uno de los príncipes de Troya, pero en otras fuentes aparecen los nombres de Onoklept y Jonás. También existe cierta confusión sobre su sexo, si era hombre o mujer.

En lo que todas las fuentes coinciden es que no fue el primer chiquillo de Brujah, sino el penúltimo o el último. Algunas historias hablan de un huérfano de los campos de batalla que fue entregado como esclavo a los vampiros de la Segunda Ciudad. En otras se dice que al contrario que sus hermanos, era un chiquillo sin autocontrol ni disciplina, que en lugar del estudio prefería el placer decadente, a pesar de las amonestaciones de su sire, pero comúnmente se trata de escritos que pretenden difamarle. Parece que Brujah y Troile se apreciaban e incluso amaban...durante un tiempo.

Algo cambió tras la caída de la Segunda Generación, que como ya se ha mencionado provocó la maldición y castigo de Caín sobre sus descendientes. Se dice que Brujah se convirtió en un ser insensible e impasible, que comenzó a distanciarse de la humanidad, y su chiquillo comenzó a enfrentarse a él, pidiéndole que desistiera de sus actos inhumanos y crueles. No obstante, hay fuentes que indican que los asesinatos de la Segunda Generación y de Brujah fueron simultáneos.

Es más probable que la semilla de la traición procediera del propio Troile. Como se ha mencionado, tras la caída de la Segunda Generación, un ansia de sangre se extendió entre los vampiros de la Segunda Ciudad, y es muy posible que Troile se encontrara entre los afectados. No está claro si participó en los asesinatos de los gobernantes de la ciudad de Enoch por voluntad propia o por orden de su sire, pero los relatos de sus discusiones con Brujah comienzan después de que los Antediluvianos cometieran su crimen. De la antigüedad clásica incluso se conservan varias obras de teatro en las que se narra la compleja relación de Brujah y Troile y su trágico final. En cualquier caso, la traición no se produjo de forma inmediata, sino que se gestó durante un tiempo.

Los Falsos Brujah a menudo justifican el crimen de Troile afirmando que su fundador era un hombre idealista y justo y que al acabar con Brujah derrocó a un tirano monstruoso. A veces incluso se excusa el crimen atribuyéndole a un accidental Frenesí, que a su vez habría sido el comienzo de la maldición del clan usurpador. De nuevo reaparece Caín para castigar al criminal: *“Nunca antes uno de mi progenie ha bebido la mismísima alma de otro. Te maldigo para que aspire siempre a la sabiduría de tu sire, pero también a que seas presa de la misma furia que te llevó a este acto diabólico”*.

Sin embargo, varios registros arqueológicos señalan a que la traición de Troile fue un acto deliberado. En las obras de la antigüedad se dice que Troile reclutó a varios de sus hermanos y se mostró descontento con el liderazgo de Brujah. Hubo una reunión entre ambas facciones y en ella Troile se abalanzó sobre su sire y le arrancó su alma, dedicándose después a perseguir y destruir a los hermanos que se habían mantenido fieles a Brujah.

Pero la evidencia de que el crimen de Troile fue deliberado se encuentra en la Estaca Negra. Nadie sabe cómo Troile obtuvo este objeto místico, y hay quienes afirman que fue ayudado, quizás por otros clanes. En cualquier caso se trataba de una estaca de madera oscura, o quizás de otro material. Con ella no era necesario atravesar el corazón de un vampiro para inmovilizarlo, bastaba con hundirla en su cuerpo. Troile se abalanzó sobre su sire con ella y así consiguió someterlo para beber su sangre. Se dice que en el proceso la estaca se rompió, o quizás fue dividida deliberadamente, pero en siglos posteriores los fragmentos de la Estaca Negra reaparecieron con las mismas propiedades del objeto original y a menudo se usaron con propósitos similares. Hay quienes dicen que la Estaca Negra fue creada por un mago de la sangre mucho tiempo después y que fue asociada al crimen de Troile, pero de lo que no cabe duda es que los fragmentos que han llegado a nuestros días poseen una considerable antigüedad.

En cualquier caso, Troile consiguió su objetivo, y tras reducir a su sire a cenizas se alzó con su poder, en medio de una noche de tormenta, según la descripción de uno de los relatos. Otras fuentes dicen que no contento con su crimen, Troile usurpó el nombre de su sire y en medio de la decadencia de la Segunda Ciudad, en la que los demás clanes estaban enfrentados entre sí, ninguno se opuso. Hay quienes hablan de la traición de los hermanos de Brujah, pero lo cierto es que Troile se había vuelto demasiado aterrador y cruel y los demás clanes prefirieron mantenerse al margen. Troile desató una terrible purga, cazando uno tras otro a los chiquillos de Brujah...

Pero estas versiones, a pesar de su dramatismo, sin duda pensado para destacar la tiranía y la maldad de Troile, no resultan creíbles. Es más probable, que aislado entre los Antediluvianos y rodeado por los chiquillos de Brujah, que sin duda tratarían de vengar a su progenitor, Troile optase por la huida. De hecho, algunas fuentes incluso señalan a un destierro del asesino por parte de los demás Antediluvianos.

Sin su fundador, los Brujah supervivientes abandonaron la Segunda Ciudad, aunque se dice que durante un tiempo algunos encontraron la protección del Antediluviano Ventrue, a quien a cambio brindaron su conocimiento. De esta forma, los chiquillos leales comenzarían una fructífera relación y a menudo se ocultarían entre las filas del Clan de los Reyes.

Pero la muerte de Brujah estaba reciente, y sus chiquillos decidieron que no permitirían que su asesinato permaneciera impune. Muy pronto comenzaron a abandonar la Segunda Ciudad en busca del traidor y se dispersaron por el mundo conocido y más allá.

LOS CHIQUILLOS DE BRUJAH

Aunque algunos Falsos Brujah afirman que los Verdaderos Brujah son una línea de sangre despechada que surgió tras la caída de Cartago, esa afirmación no se sostiene ante las numerosas evidencias y registros históricos, por no mencionar los ancianos Sabios que dieron forma al linaje en ausencia de Brujah, y cuya existencia se encuentra atestiguada milenios antes de la fundación de esa ciudad en el norte de África.

Sin embargo, como ocurre con todo lo relacionado con una época tan lejana, de la misma forma que ocurre con otros de los señores de la Segunda Ciudad, los registros sobre la identidad de los chiquillos de Brujah divergen. Es posible que Troile desatara una purga sobre sus hermanos cuando trataron de detenerle, o que otros se ocultaran para evitar su ira o poder preparar mejor su venganza por la muerte de su sire.

A continuación se exponen los nombres de los chiquillos de Brujah que han llegado hasta nosotros, aunque puede que no sean los únicos. Con el paso del tiempo se cree que algunos fueron destruidos en el transcurso de la Yihad o sacrificándose en el Gran Experimento intentando corregir el asesinato de su sire, y pocos Verdaderos Brujah conocen su destino actual, tanto por la dificultad de acceder a ellos como por precaución para evitar que caigan ante sus enemigos.

Los Tindáridas, también conocidos como los Primogénitos o los Dióscuros, fueron los primeros chiquillos de Brujah, dos hermanos gemelos conocidos habitualmente con los nombres de Cástor y Pólux. Ya en vida eran dos seres especiales, considerados sagrados, porque habían nacido con los dos sexos y además tenían el don de la profecía, aunque no podían adivinar su propio futuro, sino responder a las preguntas de los demás. Brujah pensó darle el Abrazo a uno de ellos, pero estaban tan unidos que se negaron a aceptar la inmortalidad si no podían compartirla con su hermano, por lo que el Anciano aceptó su petición y los Abrazó a los dos.

Ioseph, Ioshua o José, era el más parecido a Brujah de todos sus hermanos. Era un amante del conocimiento y un erudito de primer orden. Bajo la dirección de su sire supervisó la creación de la primera Biblioteca de Enoch y en su linaje se conservan los documentos más antiguos de los Verdaderos Brujah. De hecho, algunos lo consideran el autor o recopilador de las primeras versiones del Libro de Nod. Tras el Abrazo, siguió especialmente unido a su familia mortal, y cuando abandonó la Segunda Ciudad, sus descendientes mortales le acompañaron y los protegió en tiempos de necesidad. Se dice que las tribus de Israel son los descendientes mortales de Ioseph, aunque actualmente no existen evidencias de esa conexión.

Belit-Sheri, también conocida como Annis y con el título de Reina de la Noche, era una princesa de la tierra de Nod y una mujer de gran ambición y oratoria. Brujah le dio la sangre y la unió a su corte. En la mayoría de los registros de la Segunda Ciudad aparece enfrentada a Troile por el afecto de su sire, a quien a menudo aconseja que tenga cuidado con su chiquillo. Tras el asesinato de Brujah fue la primera en abandonar la Segunda Ciudad en busca de venganza. Algunos rumorean que realmente Troile y Belit-Sheri eran amantes en secreto, y que ambos tramaron la caída de Brujah.

Phial o Grial, es una figura enigmática. Se dice que en vida era un príncipe famoso por su belleza e ingenio. Brujah le dio la sangre y lo añadió a su corte, donde actuaba como heraldo y copero. Sin embargo, otros no están seguros de que su papel en la corte de Brujah fuera una mera figura formal y diplomática. De hecho en relatos posteriores se dice que realmente era un maestro de secretos y conocimiento oculto, y que su verdadero cometido al servicio de Brujah era espiar a los demás Antediluvianos.

EL MUNDO ANTIGUO

Los Verdaderos Brujah se dispersaron. Algunos se enfrentaron a los primeros descendientes de Troile, que había compartido su sangre con otros tras abandonar la Segunda Ciudad. Sin embargo, a medida que pasaba el tiempo, algunos templaron su sed de venganza, aguardando con paciencia y se aliaron con otros clanes o comenzaron a elaborar sus propios proyectos. Se negaron a abandonar el nombre de Brujah, lo que en ocasiones provocó confusión en otros vampiros, que veían en los Verdaderos Brujah a un linaje muy diferente de los descendientes de Troile, que ya en esta época eran conocidos por su furia desatada.

MESOPOTAMIA

La tierra entre el Tigris y el Éufrates se convirtió en el dominio de varios clanes, entre ellos los Verdaderos Brujah. Belit-Sheri se instaló en la ciudad de Eridu, y allí gobernó durante un tiempo, pero periódicamente se marchaba para continuar su búsqueda de Troile. En su ausencia gobernaba Enki, y no está claro si era su chiquillo o uno de sus hermanos bajo otra identidad.

Eridu se convirtió en una ciudad de conocimiento, a menudo compartiendo su sabiduría con otras de las ciudades estado de Mesopotamia, y contribuyendo a su prosperidad. En los milenios siguientes los poderosos vampiros que habían surgido de las ruinas de la Segunda Ciudad guiaron a los mortales como su rebaño, haciéndoles crear nuevas ciudades. Cada ciudad tenía su dios, muchas veces un vampiro con el poder de un Matusalén, pero otras veces otros tipos de criaturas que aprovechaban la devoción de los mortales para incrementar su poder.

Pero la maldición de la sangre volvió a actuar entre los descendientes de Caín, y las mareas de la Yihad avanzaron hacia ellos. La descendencia de Troile conoció la existencia de los chiquillos de Brujah, considerándolos débiles y quizás temiendo que se vengaran de ellos. De la ciudad de Uruk surgió Urlon, un poderoso señor de la guerra que había descubierto el gusto por el Amaranto. Uno de los primeros objetivos de Urlon fue la ciudad de Eridu, que devastó con un ejército y saqueó, matando a sus habitantes mortales e inmortales. Ni Belit Sheri ni Enki se encontraban allí, pero otros de sus descendientes no fueron tan afortunados, y perecieron en la devastación de la ciudad o bajo los colmillos de Urlon.

FENICIA

En una larga y progresiva migración el anciano Ioseph llevó a sus descendientes desde la Segunda Ciudad hasta la ciudad de Ur, en Mesopotamia. Sin embargo, con el enfrentamiento entre esas ciudades, Ioseph y su familia continuaron su odisea más allá, hasta que llegaron hasta el Mar Mediterráneo. Biblos se convirtió en el principal refugio de Ioseph, y sus descendientes se extendieron por otras ciudades fenicias. La prosperidad del comercio les proporcionó recursos para crear grandes reservas de conocimiento.

Se dice que Ioseph transmitió el conocimiento del lenguaje escrito a los mortales de Ur, y que a partir del enoquiano surgieron los primeros lenguajes escritos. Es más probable no obstante que el anciano aprovechara la existencia de escrituras ya existentes y contribuyera a fomentar su desarrollo. En Biblos Ioseph creó el primer *Scriptorium* (o biblioteca) y aprovechando un largo período de paz puso por escrito varios documentos que había salvado de la ruina de la Segunda Ciudad. De este período proceden varias versiones del Libro de Nod, que sin ser las más antiguas, sí son bastante completas. Por primera vez también pusieron por escrito las historias de otros clanes, a menudo convirtiéndose en una presencia frecuente en la corte de otros Cainitas, que apreciaban el conocimiento de los Sabios. Los Verdaderos Brujah a menudo eran invitados de honor en las cortes de los Ventrue, pero los Capadocios y los visires Assamitas también se beneficiaban intercambiando conocimiento con ellos. La Biblioteca de Biblos se convirtió en un centro de erudición para los descendientes de Caín.

Pero esta prosperidad no podía durar para siempre. A medida que las ciudades fenicias caían bajo el vasallaje de los imperios de Oriente Medio, los Verdaderos Brujah decidieron que era más prudente buscar lugares más seguros, y algunos decidieron trasladarse a las colonias que los fenicios estaban construyendo en la costa del Mediterráneo.

Por lo que se refiere a la familia de Ioseph, durante este período también prosperó junto a su protector inmortal, convirtiéndose en mercaderes y acompañando las migraciones semitas, instalándose en la ciudad de Jericó.

EGIPTO

La cultura de Egipto atrajo a algunos Verdaderos Brujah. Sin embargo, los Seguidores de Set dominaban el país y los Sabios tuvieron que actuar con cuidado, pero a menudo su conocimiento solía constituir una moneda de cambio apreciada.

El anciano Phial se encontraba presente en Egipto cuando el faraón Amenofis IV tomó el nombre de Akhenatón e inició un culto monoteísta dedicado al dios solar Aketatón, que estaba por encima de todos los dioses y espíritus. La reforma de Akhenatón atrajo a numerosos magos y otros seres sobrenaturales, pero sus cambios no perduraron demasiado, pues los sacerdotes del antiguo culto egipcio reafirmaron su poder tras la muerte del faraón. Sin embargo, las ideas de Akenatón fueron recogidas por Phial y otros Cainitas que recordaban la maldición que un poderoso dios había lanzado sobre Caín. Estos vampiros decidieron que su condición era obra del dios del que hablaba Akhenatón, y que si le servían, tal vez pudieran ser perdonados y redimidos. Otros vampiros simplemente creían que su maldición sólo era el rechazo del dios del Sol, y que podrían romperla sirviéndole.

Phial recogió las enseñanzas de Akhenatón y las transmitió a sus descendientes. Cuando el profeta Moisés apareció entre los esclavos de Egipto, algunos Verdaderos Brujah y vampiros de otros clanes aceptaron sus enseñanzas y esperaban que el Dios del pueblo de Israel pudiera ofrecerles la

oportunidad de redención, aunque temían que no los aceptara. Los más temerosos de hecho dejaron Egipto y Oriente Medio y se aislaron como ermitaños esperando el día del juicio final. Los que habían encontrado la esperanza siguieron al pueblo de Israel en su éxodo.

Otros Verdaderos Brujah de Oriente Medio también oyeron la noticia del nuevo mensaje religioso y comenzaron a desarrollar sus propios cultos en torno al dios solar. Algunos también viajaron a Egipto, donde compartieron conocimiento con la progenie de Phial. Hacia el siglo XII a.C. llegó Agonistas, un Sabio viajero, que finalmente instaló su refugio en la ciudad de On (conocida entre los griegos como Heliópolis), donde se encontraba un antiguo templo dedicado al dios del sol Ra. Agonistas no sólo estaba interesado por el culto al sol, sino también porque la ciudad era un importante centro de matemáticas y astronomía. Fue en On donde se creó el calendario de 365 días y el día de 24 horas, y donde varios Sabios utilizaron el conocimiento sobre la medición del tiempo para refinar varios poderes de la Disciplina conocida como Temporis.

El faraón Psamético era un gobernante débil y durante su reinado el Imperio Persa se apoderó de Egipto en el año 525 a.C. en cuestión de semanas. Sin embargo, a pesar de la incompetencia del faraón y la nobleza, los egipcios se resistieron ante los invasores, estallando varias rebeliones con éxito. Los persas se vengaron saqueando Menfis y otras ciudades, y profanando los templos.

Aunque los sacerdotes y eruditos de On no participaron en las rebeliones campesinas, su ciudad era un símbolo de la grandeza de Egipto, y los persas la destruyeron para dar ejemplo. El antiguo templo de Ra fue arrasado hasta sus cimientos, ante la mirada impasible de Agonistas. Cuando los fuegos se apagaron, habiendo reducido a cenizas aquel centro de sabiduría, el antiguo Sabio se marchó, dejando en los supervivientes de On la labor de reconstrucción.

Agonistas se dirigió a Perhapi-On, conocida como la Babilonia egipcia, buscando un nuevo lugar cerca del Nilo que pudiera proporcionarle el alimento y aislamiento que necesitaba para volver a comenzar. A pesar de que guardaba cierto odio hacia los invasores persas que habían destruido la ciudad de On, un antiguo Assamita llamado Nabónido consiguió ganarse su confianza. Ambos Cainitas establecieron lazos de amistad, y Nabónido puso a Agonistas en contacto con la antigua secta conocida como Tal'Mahe'Ra.

ISRAEL

Los Verdaderos Brujah que creían en la religión judía se unieron a un grupo de vampiros que deseaban estudiar de cerca el movimiento religioso. Entre ellos se encontraban vampiros judíos, pero también miembros del culto solar de Akhenatón y otros que defendían ideas diferentes. Sin embargo, todos estaban unidos por su convicción en que el Dios único había hablado a través de varios maestros y profetas, y que algunos artefactos asociados a estos mensajeros divinos poseían un poder que los vampiros podían utilizar. Por ejemplo, descubrieron que los ríos en los que se bañaban los Jueces de Israel podían apaciguar el frenesí de un vampiro, restaurar la sangre perdida o de alguna forma reducir los efectos de la maldición de Caín. Así se formó una secta vampírica conocida como los Congregados, cuyo cometido aparte de acumular conocimiento sobre el Dios verdadero era reunir y proteger sus reliquias sagradas, aunque nunca alcanzaron un consenso sobre la identidad o los intereses de Dios.

Con la conquista de Jerusalén por el Imperio de Babilonia en el 597 a.C. los Congregados se infiltraron entre las caravanas que llevaban el botín de los conquistadores y consiguieron recuperar muchos tesoros sagrados. Reunieron muchos en las cuevas al este del río Jordán, pero decidieron construir de forma sistemática refugios seguros.

Los Verdaderos Brujah de los Congregados, entre los que se encontraba el egipcio Khentik-Khert, crearon una biblioteca en Jericó, que no sólo se convirtió en un centro de conocimiento para la línea de sangre, sino también en un depósito de objetos y reliquias. Viajaron por Oriente Medio observando y siguiendo a los profetas. Algunos incluso fueron más allá, y los que regresaron trajeron consigo fascinantes relatos pero pocos signos de la sabiduría divina que buscaban. Por esta razón, concentraron su atención en la religión monoteísta judía y los pueblos de Oriente Medio.

El regreso de los judíos a Israel despertó un nuevo debate entre los Congregados, sobre si debían devolverles las reliquias que habían reunido en su ausencia, pero finalmente decidieron no hacerlo, justificándose en que como vampiros los Congregados podían protegerlos de forma continuada y podían ofrecer formas de protección que los mortales no podían igualar. Una minoría argumentó que era una excusa egoísta para retener las reliquias en su poder.

GRECIA

Los Tindáridas Cástor y Pólux abandonaron la Segunda Ciudad poco tiempo después que su hermana Belit-Sheri. Siguiendo los pasos de Troile viajaron hacia el oeste y llegaron a Grecia, donde instalaron su dominio en torno al oráculo de Delfos, aconsejando a los mortales y vampiros de la zona. Con el tiempo, incluso crearon un culto dedicado al sol, y ellos mismos dormían en sarcófagos tallados

con agujeros especialmente dispuestos para que la luz escarificara sus cuerpos mientras dormían durante el día.

Sin embargo, su actividad no terminó ahí. Los Tindáridas habían descubierto que la ciudad de Troya o Ilión había sido fundada por Troile, quien había Abrazado a algunos de sus chiquillos allí. Los dos hermanos decidieron que aquella ciudad debía ser destruida, en su venganza contra Troile y para erradicar la presencia de los Falsos Brujah en la zona. Así desataron una serie de acontecimientos que culminó en la larga guerra entre Troya y las ciudades griegas.

Troile regresó a tiempo para contemplar la caída de su ciudad, saqueada e incendiada por los griegos. Pero si los Verdaderos Brujah pretendían acabar con la influencia de los descendientes del traidor, estaban equivocados. La caída de Troya fue como sacudir un avispero, y los Brujah supervivientes e incluso un chiquillo de Troile llamado Menelao, acompañaron a los saqueadores de regreso a Grecia, extendiéndose por el Peloponeso y las islas griegas.

De esta manera Grecia se convirtió en el primer gran campo de batalla entre los Verdaderos Brujah y los Falsos Brujah. Los Brujah de origen troiano querían venganza sobre los vampiros griegos y asaltaron sus refugios. Quizás las historias sobre la purga de los Verdaderos Brujah en la Segunda Ciudad se formaron durante este período. Dentro del clan Brujah se formó incluso una facción llamada los Dedicados, dirigida a luchar contra los Verdaderos Brujah, atacando y robando sus refugios. Los Sabios fueron derrotados, y sus dominios griegos cayeron uno tras otro. Finalmente los últimos supervivientes se refugiaron en el santuario de los Tindáridas en Delfos y utilizaron su poder sobre el tiempo para aislarse del mundo, aunque sus servidores mortales siguieron cumpliendo sus designios.

De esta manera los Verdaderos Brujah permanecieron en gran parte aislados de los asuntos de Grecia durante gran parte de la antigüedad clásica. Desde su encierro contemplaron el paso del tiempo, y muchos los consideraron destruidos. Sin embargo, todavía ejercían una influencia sutil, a través de sus agentes mortales, organizados en torno al oráculo de Delfos.

El aislamiento de los Verdaderos Brujah terminó en el siglo IV a.C. Cuando el conquistador Alejandro Magno sometió las ciudades griegas los Sabios manipularon a su madre Olimpia para que los liberara. Aunque se desconoce el proceso completo, incluyó el uso de una poderosa magia y el sacrificio de una anciana vampira. Hay quienes afirman que la leyenda del Nudo Gordiano, que Alejandro cortó de un tajo de su espada, resulta una metáfora de la liberación de los Sabios. En cualquier caso, una vez abierta su prisión, los Verdaderos Brujah abandonaron Delfos y se extendieron por el Mediterráneo. Algunos acompañaron a los macedonios a Oriente Medio, mientras que otros siguieron el camino del oeste. Sólo unos pocos permanecieron en territorio griego, dedicándose a la búsqueda de los tesoros perdidos por su linaje.

CARTAGO

A pesar del enfrentamiento entre los Verdaderos y Falsos Brujah hubo un intento de restaurar la unidad del clan. Aunque la animadversión hacia Troile estaba extendida entre los Sabios, algunos afirmaban que los chiquillos del traidor no eran culpables de sus crímenes. Simplemente eran chiquillos ignorantes de los pecados de su padre, y mediante la cooperación quizás el clan de Brujah podría prosperar y florecer de nuevo.

Unos pocos Verdaderos Brujah se infiltraron entre los descendientes de Troile con bastante facilidad. Permanecieron a su lado y observaron para su sorpresa que algo del espíritu idealista de los Sabios permanecía en ellos. Muchos eran criaturas brutales que a menudo degeneraban debido a su furia, pero otros se resistían a los embates de la Bestia y encontraban la paz en el estudio y la filosofía. Muchos estaban frustrados por la furia que destruía su enfoque y soñaban con recuperar el control que habían perdido tras el Abrazo.

Parecía que quedaba esperanza, así que los Verdaderos Brujah, dirigidos por el antiguo Shalmat, comenzaron a guiarlos hacia un nuevo y gran proyecto. Junto a ellos construyeron la ciudad de Cartago, y la convirtieron en un lugar de aprendizaje, paz y prosperidad. La mayoría de los Sabios actuaron infiltrados, pero algunos fueron capaces de revelar su verdadera naturaleza a unos pocos elegidos para construir un futuro esperanzador para el clan unido a través de los dos linajes.

Pero no pudo ser. Los descendientes de Troile carecían de la paciencia para esperar y cultivar a los mortales y optaron por buscar una alianza con otros clanes, y entre ellos se encontraban los temidos Baali, que en secreto realizaban terribles sacrificios para asegurar la prosperidad de Cartago. Así la utopía comenzó a corromperse y lo que debería haberse convertido en un lugar idílico se convirtió en un pozo de sangre y fuego y dioses sanguinarios que caminaban entre los hombres exigiendo sacrificios. Algunos Sabios intentaron detener a sus hermanos corruptos, pero fracasaron y fueron destruidos o se vieron obligados a huir. Y entonces los traidores convocaron al propio Troile y lo trajeron a la ciudad, ofreciéndole sangre y poder para que su ciudad perdurara para siempre.

Los Verdaderos Brujah acudieron a los vampiros romanos, pues en Roma se encontraba la anciana Belit-Sheri, que había llegado a la península itálica en tiempos de los etruscos y se había aliado con los Ventrué, ofreciéndoles su consejo. Cuando supo el horror en que se había convertido Cartago, no dudó en advertir a sus aliados y ayudarlos en la guerra contra los cartagineses. Fue sencillo azuzar la rivalidad entre ambas ciudades, pero la guerra fue costosa y duró siglos y la destrucción final de la amenaza de Cartago requirió grandes sacrificios.

Mientras sus enemigos golpeaban las puertas de Cartago, los Falsos Brujah no trataron de salvar el conocimiento que habían acumulado; en su lugar dieron rienda suelta a la furia y la rabia, tomando las armas contra los Ventrué y sus aliados. Los Verdaderos Brujah dejaron que ardieran con la ciudad, tristes y avergonzados de no haber podido salvarla de la corrupción. Pero los Sabios no se fueron sin vengar una antigua ofensa que llevaba demasiado tiempo sin saldarse. Un grupo de Verdaderos Brujah, entre los que se contaban poderosos ancianos, como Belit-Sheri y los Tindáridas, fueron a por Troile, salvaje en su rabia y ansia de sangre. La batalla fue larga y terrible, pero finalmente el traidor fue enterrado en una prisión de arena y tiempo.

La caída de Cartago no sólo fue un duro golpe para los descendientes de Troile. Desde entonces los Verdaderos Brujah se distanciaron y decidieron que nunca volverían a confiar en ellos. Para algunos Sabios que habían perdido sires o chiquillos, aquel castigo no era suficiente y en los siglos que siguieron se dedicaron a buscar la perdición de todos los traidores.

ESCLAVISTAS

Desde los tiempos de la Segunda Ciudad los Verdaderos Brujah han considerado que para que quienes se dedican a la búsqueda del conocimiento puedan desempeñar su cometido, otros deben encargarse de las tareas mundanas y reunir los recursos necesarios para facilitar el trabajo de los Sabios. Otros clanes también disponían de grandes rebaños de esclavos, pero los Verdaderos Brujah convirtieron su selección en un proceso eficaz y pragmático.

Durante las noches del mundo antiguo, los Verdaderos Brujah utilizaron sin reparo las instituciones esclavistas de la época no sólo para proporcionarse alimento y servidumbre, sino que además comenzaron a cultivar sus rebaños buscando a los individuos más leales y capaces, llegando incluso a la crianza selectiva. Pocos se preocupaban del daño que causaban sobre sus esclavos o de la crueldad de los “experimentos” que realizaban para poner a prueba y asegurarse la lealtad de sus siervos.

Otros fueron más allá, buscando entre los esclavos los chiquillos perfectos, comenzando su educación desde cero y sometiéndolos a todo tipo de pruebas para extraer lo mejor de ellos, tanto física como mentalmente. Sin embargo, las exigencias de los vampiros a menudo resultaban demasiado elevadas para los mortales, y los pocos que conseguían sobrevivir hasta la edad adulta a menudo se convertían en sociópatas sin sentimientos...una actitud que no desentonaba en un linaje que prefería desligarse de la humanidad y del bullicio de sus emociones.

EL DOMINIO DEL TIEMPO

Durante mucho tiempo se ha debatido sobre el origen de la Disciplina conocida como Temporis, sobre si fue obra del propio Brujah o un descubrimiento posterior. Lo cierto es que ya en la Segunda Ciudad Brujah y su prole habían desarrollado poderes que les proporcionaban ayuda en su búsqueda de conocimiento. Algunos se decantaron por incrementar su visión interna y ver más allá de los engaños y falsedades, pero otros vieron que la naturaleza estática y prácticamente inmortal de los vampiros contenía en sí misma un poder que se podía aprovechar para compartirla con otros –los ghouls, por ejemplo, adquirirían una versión atenuada de la inmortalidad de los vampiros al consumir su sangre. Algunos Brujah fueron más allá, utilizando el poder de la sangre inmortal para manipular la corriente temporal que los rodeaba. Existe constancia ya en la Segunda Ciudad de poderes que permitían salvaguardar documentos y objetos valiosos del paso del tiempo.

No está claro hasta qué punto Brujah había conseguido desarrollar Temporis antes de su destrucción, pero el estudio del tiempo quedó en gran parte estancado tras su destrucción. Sus chiquillos heredaron su legado y continuaron su búsqueda, estableciendo contacto con hechiceros, momias y los vampiros del clan Capadocio –que en sus estudios de la muerte habían aprendido mucho sobre los efectos causados por el paso del tiempo y la naturaleza de la entropía.

Hacia el siglo IX a.C. algunos Verdaderos Brujah, entre ellos el sabio Agonistas, habían contactado con varios magos de Oriente Medio, que habían formado una secta dedicada al estudio de la muerte y que contaban con varios poderosos vampiros entre sus filas. Se trataba de la Tal'Mahe'Ra. En principio no fueron sus estudios los que atrajeron la atención de los Verdaderos Brujah, sino el hecho de que la secta había construido una fortaleza en el mundo de los muertos, en una antigua ciudad que

aseguraban que se trataba de Enoch, la ciudad que Caín había construido y que había sido destruida por el Diluvio.

Para los Verdaderos Brujah la existencia de Enoch ofrecía varias posibilidades. Varios Sabios recordaban en sus escritos que el fundador de su linaje había construido una fabulosa biblioteca en la Primera Ciudad, donde había atesorado grandes conocimientos, que se creían perdidos para siempre. Tras una breve deliberación una parte de los Verdaderos Brujah decidió aceptar las condiciones de la Tal'Mahe'Ra y unirse a la secta. Los contactos entre los magos de la muerte resultaron fructíferos, pues sus conocimientos esotéricos permitieron el desarrollo y diversificación de los poderes de Temporis.

Sin embargo, el mayor recurso de todos, la Biblioteca de Brujah en Enoch, se encontraba mucho más restringido. Los magos de la Tal'Mahe'Ra y los vampiros Nagaraja se habían apropiado de la ciudad fantasmal y eran muy reticentes a compartirla, considerándola un santuario sagrado, al que sólo permitían acceso a los aliados más destacados y bajo severas limitaciones, una actitud que a la postre, terminó frustrando no sólo a los Verdaderos Brujah, sino también a otras facciones de la secta. A pesar de su esfuerzo y su ayuda, los Sabios eran tratados como meras herramientas de la Tal'Mahe'Ra, y no la mano que las empuñaba.

A pesar de todo, los Verdaderos Brujah aceptaron la situación con la paciencia que los garantizaba, y utilizaron los conocimientos que poco a poco iban cayendo en su poder para un proyecto que denominaron el Gran Experimento. Uno de los chiquillos de Brujah había sugerido que si consideraban dominar el tiempo tal vez incluso conseguirían "corregir" su flujo, pudiendo salvar a su progenitor de la destrucción, y de esta manera salvar al clan de los usurpadores. Un grupo de Sabios se dedicó entonces a explorar las posibilidades de Temporis, y tras varias pruebas prometedoras, creyeron que finalmente lo habían conseguido.

En un momento que varios Verdaderos Brujah sitúan en torno al siglo III, varios antiguos Sabios se reunieron en un lugar secreto para evitar ser interrumpidos y un chiquillo de Brujah se ofreció voluntario para llevar a cabo el Gran Experimento. Con la ayuda de sus hermanos y descendientes reunieron el poder para invertir el curso del tiempo e intervenir en el momento en que Brujah había sido destruido por Troile.

La reacción fue desastrosa. El chiquillo de Brujah fue destruido junto con gran parte de los participantes en la corriente de entropía resultante. La inmortalidad que mantenía inmunes los cuerpos de los vampiros al paso del tiempo fue destruida y quienes fueron afectados quedaron convertidos en montones de cenizas a medida que el tiempo los reclamaba.

El fracaso del Gran Experimento provocó la frustración de los Verdaderos Brujah. Necesitaban más conocimiento, y para ello debían acceder a la Biblioteca de Enoch, donde podrían buscar los escritos de su progenitor sobre el dominio del tiempo. Sin embargo, la Tal'Mahe'Ra les cerró las puertas de su ciudad sagrada.

Contrariados, los Verdaderos Brujah se unieron con otros descontentos de la secta que deseaban una mayor participación en Enoch y comenzaron una conspiración que dio lugar al Gran Cisma o Guerra de los Traidores. Todo comenzó cuando un grupo de magos, que habían sido Vinculados por Sangre por los conspiradores, abrieron las puertas de Enoch a un grupo de Assamitas, Verdaderos Brujah y adoradores de Lilith. Los magos y Nagaraja presentes en Enoch respondieron al desafío y lucharon contra los invasores. Cuando la batalla terminó los líderes de la Tal'Mahe'Ra prohibieron a los vampiros, excepto a los Nagaraja, visitar la ciudad de Enoch.

La Guerra de los Traidores continuó durante un tiempo, hasta que finalmente se descubrió que los Seguidores de Set habían instigado el enfrentamiento entre las facciones de la Tal'Mahe'Ra. Durante un tiempo la secta permaneció unida en su lucha contra las Serpientes de Arena, pero ni siquiera así los magos de la Tal'Mahe'Ra cedieron ante las peticiones de los cismáticos de compartir la ciudad sagrada. A mediados del siglo V se estableció la paz, pero se consumó el cisma. Los Verdaderos Brujah y otros vampiros formaron la Manus Nigrum en Occidente, mientras la Tal'Mahe'Ra permanecía con sus partidarios en Oriente Medio.

EL CRISTIANISMO

Durante la época de Jesucristo y los siglos anteriores surgieron muchos profetas y mensajeros que ofrecían sus propias ideas para curar los males del mundo. Varios Verdaderos Brujah de la secta de los Congregados y otros vampiros consideraban que las enseñanzas de Jesús de Nazareth eran bastante convincentes, pero otros apoyaban a Simón el Mago, a los Esenios o los muchos predicadores que ofrecían nuevas verdades. Sin embargo, de alguna forma estos predicadores eran capaces de obrar milagros inexplicables, y debido a la creencia que generaban entre quienes le rodeaban, solían provocar la aparición de reliquias con extraños poderes.

Entre los siglos III y V algunos Verdaderos Brujah de la secta de los Congregados intentaron crear una red de creyentes mortales para recolectar objetos sagrados. Sin embargo, imbuidos por la

proximidad de los hombres santos, algunos de sus servidores se volvieron contra los vampiros, creyendo que pretendían profanar los objetos sagrados.

A mediados del siglo III la secta de los Congregados tomó la posesión de la cabeza cortada de un hombre de Oriente Medio, que al recibir sangre y recibir los rituales apropiados, cobraba vida y podía realizar profecías sobre el presente y el futuro mediante símbolos judíos, alusiones y metáforas. La cabeza no hablaba del pasado y nadie supo cuál era su verdadero origen. Entre los miembros de la secta surgieron diversas teorías, desde que era la cabeza de Juan el Bautista, de un discípulo de Jesús, del propio Jesús o incluso del faraón Akhenatón.

Con la caída de Roma los Congregados entraron en un período de inactividad. Algunos de sus miembros continuaron viajando por el mundo, pero en conjunto abandonaron sus esfuerzos de interferir en los asuntos humanos.

Pero los Verdaderos Brujah entre los Congregados siempre fueron una minoría dentro de su linaje. La mayoría de los Sabios, que durante los siglos de auge del Imperio Romano habían frecuentado la compañía de los filósofos paganos, se sintieron disgustados ante la expansión del cristianismo, que rechazaba la antigua filosofía por la fe supersticiosa y sin crítica. Junto a otros vampiros trataron de detener la expansión de la religión cristiana, pero sus esfuerzos resultaron en vano. Disgustados, varios Sabios abandonaron las tierras del Imperio y emigraron hacia Oriente, mientras Roma caía en una progresiva decadencia y los bárbaros comenzaban a apoderarse de sus territorios.

EL RENACIMIENTO CAROLINGIO

Durante los siglos que siguieron a la caída del Imperio Romano varios Verdaderos Brujah resultaron destruidos ante las hordas bárbaras, por lo que los supervivientes decidieron ocultarse y dedicarse al estudio en solitario, como ermitaños, ocultándose en el anonimato. Los pocos que conocían la existencia del linaje creyeron que se habían extinguido, salvo sus aliados de la Manus Nigrum que colaboraban con ellos.

Sin embargo, hasta la paciencia tiene un límite, y varios Sabios decidieron que si no intervenían, el estado de caos en que había caído el Imperio Romano permanecería indefinidamente. Algunos viajaron al Imperio Bizantino, que pretendía continuar con el legado romano, mientras que otros permanecieron en los reinos que habían surgido en Europa Occidental, tratando de conservar y recuperar el antiguo conocimiento.

Que muchos Falsos Brujah hubieran acompañado a los enemigos de Roma y que ahora se dedicasen a construir sus dominios sobre sus ruinas era algo que varios Sabios no podían tolerar. Eran pocos, y por lo tanto debían actuar con precaución, pues revelar en exceso su presencia o mostrar su enemistad abierta con herederos del traidor podía desatar una purga que destruyera a todos los descendientes de Brujah.

Así que varios Sabios acudieron a los enemigos de los Falsos Brujah. No actuaron directamente, sino que con sutileza transmitieron debilidades, educaron peones y se dedicaron a sabotear los dominios adecuados. Uno de los ejemplos más notables de esta manipulación fue el antiguo Marcus el Abogado, un Sabio que con varios de sus descendientes comenzó a minar los esfuerzos de Meroveo, un Falso Brujah que había acompañado a los invasores francos y ahora era el principal poder vampírico detrás del reino merovingio.

Marcus actuó como intermediario entre el anciano Alexandre, del clan Ventrue y la dama Salianna del clan Toreador. Mediante sus agentes forjó la confianza necesaria entre ambos, de tal forma que vieron la ventaja en una alianza en la que anteriormente no habían pensado. A su vez, mediante sus aliados en la Manus Nigrum, Marcus distrajo la atención de Meroveo con los ataques de los musulmanes y la pérdida de varios dominios en el sur del reino de Francia. El propio Marcus comenzó a debilitar el poder de su enemigo, educando a los mayordomos de los reyes merovingios y ayudándoles a obtener cada vez más poder. Finalmente, Meroveo fue destruido y en el año 751 el mayordomo Pipino el Breve apartó a Childerico III, el último rey merovingio, e instauró su propia dinastía en Francia.

De esta manera, el anciano Alexandre se convirtió en el monarca de la Gran Corte de Francia, cuya influencia se extendía sobre la mayoría de los dominios franceses y más allá. Durante un tiempo Childeberto, un descendiente de Brujah, se convirtió en Azote de Alexandre, y aunque se enfrentaba a las amenazas a la Gran Corte, su interés principal era perseguir a los Falsos Brujah, especialmente a los descendientes de Meroveo, que intentaban recuperar el poder para su clan. Y Marcus y sus partidarios se encontraron de repente situados en una ventajosa posición en los salones del poder. A través de Alcuino de York y otros eruditos de la corte del rey Carlomagno influyeron en el Renacimiento Carolingio, inspirando un renovado interés por la cultura y las artes. Deseosos de acabar con el oscurantismo provocado por la caída del Imperio Romano iniciaron una paciente labor, impulsando la Escuela Palatina de Aquisgrán y atrayendo a la corte carolingia a eruditos de toda Europa como Teodulfo de Orleáns,

Paulo Diácono y otros. Estos estudiosos recopilaron numerosos tratados y libros clásicos, si bien realizaron pocas aportaciones originales.

Con el surgimiento de las universidades en el siglo XI los Verdaderos Brujah contemplaron cómo las semillas de conocimiento que habían plantado comenzaban a abrirse. Comenzaron entonces un período de dispersión por Europa: Salerno, Bolonia, Nápoles, París, Tolosa y otras...Abrazando nuevos reclutas y acudiendo a los debates y discusiones entre maestros y universidades.

EL LIBRO DEL CORAZÓN VACÍO

En este período de prosperidad surgió la figura de Rathmonicus, un erudito viajero que habló con todos los Verdaderos Brujah que consiguió encontrar y recopiló diversos principios filosóficos que ya se encontraban presentes en el linaje, conectándolos y proporcionándoles una coherencia sólida. Desde su refugio en Jerusalén codificó toda esta información en un códice que sería conocido como El Libro del Corazón Vacío, que distribuyó a Sabios interesados de todo el mundo conocido. Este códice y sus escritos posteriores (pues Rathmonicus afirmó que estaba lejos de haber terminado) sentaron las bases de la Senda del Corazón Abrasado, que simbolizaba la búsqueda y la perfección entre los Verdaderos Brujah.

Esta filosofía se convirtió en la base ideológica de los Verdaderos Brujah, que los Sabios consideraban especialmente adecuada para sus principios de distanciamiento y raciocinio lógico frente a las emociones descontroladas de la humanidad. Sin embargo, no todos los Sabios aceptaron esta doctrina. Varios de ellos, especialmente los que se preocupaban por conservar los valores de su Humanitas, rechazaron los principios de la senda, que realmente sólo se extendió especialmente entre los Verdaderos Brujah de la Tal'Mahe'Ra y algunos de sus aliados.

Con el paso del tiempo algunos Sabios consideraron que Rathmonicus no había creado la Senda del Corazón Abrasado, sino que había “redescubierto” una filosofía cuyo autor era el mismísimo Brujah. Sin embargo, aunque es cierto que Rathmonicus recopiló varios principios que ya estaban presentes en su linaje, les dio forma y contenido. Además, algunos eruditos de los Verdaderos Brujah consideran que los principios que circulaban en el clan no eran tanto principios heredados de su fundador sino más bien filosofías que habían surgido dentro del linaje en la antigüedad clásica, pero que no habían sido desarrolladas lo suficiente como para convertirse en una senda de moralidad.

LA FUNDACIÓN DE EL CAIRO

No todos los Verdaderos Brujah lamentaron la caída del Imperio Romano. La mayoría simplemente se encogió de hombros y buscó reinos más estables en los que dedicarse a sus intereses o sus eternas búsquedas. Varios Sabios decidieron regresar a los orígenes del clan en Oriente Medio, a las tierras de Mesopotamia y a las ciudades de la costa mediterránea que habían sido fundadas por fenicios y semitas.

El antiguo Agonistas se había desentendido de la política del Imperio Romano para concentrarse más en sus estudios y reflexiones, indiferente a la decadencia del Imperio Romano e igualmente indiferente cuando los bizantinos habían tomado el poder, y a las diferencias teológicas entre cristianos coptos y ortodoxos, que provocaron enfrentamientos y represiones en Egipto. Entonces en el siglo VII, surgidos de las arenas de Arabia, llegaron los seguidores musulmanes del profeta Mahoma, que aprovecharon el descontento de los cristianos coptos, y conquistaron Egipto hacia el año 640, provocando grandes repercusiones en la historia de Egipto.

Entonces Agonistas salió de su retiro y decidió que había llegado el momento de abandonar su dominio para viajar de nuevo. Sin embargo, quería dejar a alguien a cargo de su refugio y que mantuviera su influencia. Los elegidos para ser sus sucesores fueron Al-Muntaqim y Al-Muntathir, los emisarios del general Amr ibn al-As, que había conquistado Egipto en nombre del califa. Les explicó sus deberes hacia los habitantes del lugar y tras abrazarlos les cedió el relevo.

Los dos hermanos de sangre se adaptaron a su existencia. Establecieron el dominio de Banu Ahl ar-Raya a lo largo de la fortificación conocida como “la Babilonia egipcia” y se ayudaron mutuamente para progresar en la senda espiritual que habían heredado de su sire. También se convirtieron en los principales agentes de la Tal'Mahe'Ra en la zona. La ciudad sufrió varios conflictos pero finalmente en el año 973 los fatimíes conquistaron Egipto y decidieron construir una nueva capital, Al-Qahira (“La triunfante”). Había nacido El Cairo

La capital de los califas fatimíes se convirtió en un enclave de palacios ajardinados, pero también un centro de educación y devoción. Entre las construcciones de la nueva ciudad se encontraba Al-Azhar, que se convertiría en la primera universidad del mundo. El dominio de los Verdaderos Brujah se benefició de esta renovada importancia de El Cairo, aunque tuvieron que compartirlo con otros clanes, especialmente Assamitas, Lasombra y Ventrue. Sin embargo, aunque las luchas entre mortales y Cainitas hicieron sangrar periódicamente El Cairo, los Sabios persistieron, extendiendo su influencia sobre la

comunidad. Mientras el resto de la ciudad abrazaba los cambios, Banu Ahl ar-Raya permaneció inalterable, convirtiéndose en una burbuja de vida ascética congelada en el tiempo.

De esta manera, además de un centro de conocimiento, El Cairo también se convirtió en una capital para los Verdaderos Brujah, especialmente para los de la Tal'Mahe'Ra. Sin embargo, todos los Sabios eran bienvenidos, y a menudo los descendientes de Brujah se reunían para tratar asuntos relativos al linaje, compartir descubrimientos y tomar planes de acción contra sus enemigos.

LA ORDEN DE LAS CENIZAS AMARGAS

Durante siglos la secta de los Congregados había permanecido aislada, buscando tesoros y conocimiento sagrado, en ocasiones compitiendo con otras facciones que también tenían los mismos objetivos, pero en el año 1101 la secta fue atacada por magos y otros vampiros, que asaltaron la fortaleza de la orden más allá del río Jordán. Sus defensores, entre los que se encontraban varios antiguos de los Verdaderos Brujah, consiguieron ganar suficiente tiempo para que sus compañeros huyeran con los artefactos más valiosos, pero finalmente la fortaleza fue destruida y con ella desapareció el esfuerzo de más de 1.000 años de búsqueda y conocimiento.

Los supervivientes estuvieron dispersos durante un tiempo antes de reunirse en Escocia, en una fortaleza de la secta conocida como el Castillo del Lago. Los Verdaderos Brujah y los Congregados necesitaban aliados si querían que la secta sobreviviera, y de esta manera decidieron crear la Orden de las Cenizas Amargas, a propuesta del antiguo Khentik-Khert, que a pesar de los reveses que había recibido la secta, todavía conservaba su optimismo y consideraba que aquel período era una oportunidad para un renacer de más actividad.

Los Caballeros de la Orden del Temple proporcionaron la inspiración fundamental para la nueva orden. En Oriente Medio varios Congregados se habían encontrado con varios caballeros cruzados y habían quedado impresionados por su dedicación. Entonces algunos Congregados sugirieron reclutar a los verdaderos Templarios que habían conocido en el pasado. El nombre de la orden fue inspirado por el Libro de Nod y su declaración de que Caín y sus hijos “sólo comerían cenizas.”

Para reclutar a los agentes elegidos los Congregados finalmente decidieron realizar el Abrazo mediante un artefacto que creían que era el Santo Grial, que como la cabeza oráculo atribuida a San Juan Bautista, tenía un origen igualmente misterioso. Había llegado a manos de la secta en el siglo VIII, pero los Verdaderos Brujah no habían conseguido rastrear su historia. De lo que no había duda es que era un artefacto poderoso y con un aura de santidad.

Tras haber decidido actuar, los Congregados eligieron a los candidatos para recibir el Abrazo del Grial, eligiendo una combinación de piedad y ambición, y la disposición a correr riesgos por la voluntad de Dios. Todos los primeros Abrazos tuvieron lugar en Oriente Medio, y la Orden de las Cenizas aprovechó sus contactos con los Templarios, pero pronto dirigió su mirada hacia Europa. Entre los nuevos reclutas había algunos Verdaderos Brujah, si bien la mayoría del linaje prefería realizar labores de erudición en beneficio de los Congregados y la Orden de las Cenizas Amargas.

EL SEGUNDO GRAN EXPERIMENTO

Cerca del año 1000 los Verdaderos Brujah tuvieron una reunión a la que asistieron los miembros del linaje de las diversas facciones y decidieron realizar un nuevo intento para rescatar a Brujah de la traición de Troile. De nuevo un chiquillo de Brujah se ofreció voluntario para dominar el tiempo, invertir sus corrientes hasta la Segunda Ciudad y el resto de los Sabios presentes realizó los sacrificios necesarios para ofrecerle el poder que permitiera semejante hazaña.

Y de nuevo el intento falló. El chiquillo de Brujah fue destruido y se desató una corriente de entropía que arrebató la inmortalidad a los presentes y los redujo a cenizas. Sin embargo, en esta ocasión hubo un superviviente, terriblemente deformado y que envejecía rápidamente. Antes de caer ante la Muerte Definitiva dejó testimonio escrito de lo que había visto.

En medio de los remolinos del tiempo había contemplado el rostro de Brujah, que se había girado hacia los presentes reunidos y de alguna manera parecía haber sido consciente de su presencia antes de desaparecer.

Si bien, el Gran Experimento había vuelto a fracasar, este testimonio dio renovadas esperanzas a los Verdaderos Brujah, que lo consideraban un paso más hacia el éxito. Las filas del linaje habían sido diezmadas, y uno de los ancianos más poderosos había sido destruido, pero para los supervivientes, el sacrificio había merecido la pena.

LAS LLAMAS DE LA ANARQUÍA

Quizás el período de expansión de los Verdaderos Brujah durante la Edad Media los hizo demasiado atrevidos, o quizás compartieran el descontento de la Manus Nigrum hacia los monarcas de la

Larga Noche. De la misma forma que los Tzimisce del Viejo Clan se resentían ante la situación de sus hermanos “corruptos”, los Sabios observaban a los Falsos Brujah presentes en las cortes Cainitas de toda Europa y mostraron su desagrado.

Los Verdaderos Brujah de la Tal'Mahe'Ra, conocidos como los Implacables, decidieron que no permitirían que los descendientes del traidor disfrutaran de un poder innmercedo con impunidad. Aunque entre los Falsos Brujah siempre había existido una importante facción de intelectuales que de alguna formaba contribuían a templar el espíritu rebelde y destructivo del clan, durante los siglos de la Edad Media varios Verdaderos Brujah se dedicaron a obstaculizar sus esfuerzos, bien apoyando a sus enemigos o arrebatándoles su influencia y el control de sus dominios cuando podían actuar de forma más directa. Algunos Sabios de hecho contribuyeron a avivar los conflictos entre los jóvenes y antiguos de los Falsos Brujah, apoyando desde las sombras a movimientos como los Furores y los Prometeos. Su intención a largo plazo era fomentar la división entre sus enemigos y provocar que los Falsos Brujah terminaran destruyéndose entre ellos.

Sin embargo, una vez avivadas las llamas de la Anarquía, los Verdaderos Brujah no pudieron controlarlas y mucho menos apagarlas. Lo que iba a resultar en un conflicto interno del clan Brujah terminó convirtiéndose en un movimiento de rebelión que se extendió a otros clanes, que a través de los rebeldes Falsos Brujah consiguieron formar una alianza que hizo tambalearse toda la sociedad Cainita. A posteriori los Verdaderos Brujah afirmaron que impulsaron el Movimiento Anarquista para acabar con varios antiguos tiránicos que abusaban de los mortales impunemente, pero lo cierto es que el movimiento escapó por completo a su control y no pudieron evitar la caída de varios de sus aliados, e incluso de varios Sabios, entre ellos varios respetados antiguos como Agonistas o Rathmonicus. La Orden de las Cenizas Amargas también cayó, y varios de sus miembros huyeron con sus tesoros o se unieron a los rebeldes para ponerse a salvo.

Cuando los Antediluvianos Lasombra y Tzimisce fueron destruidos a principios del siglo XV, los Verdaderos Brujah comprendieron demasiado tarde su error, y varios de los Sabios que habían impulsado la revuelta fueron castigados con la destrucción, mientras que los demás trataban de enmendarlo, apoyando a los antiguos Cainitas que trataban de contener el Movimiento Anarquista.

Sin embargo, varios Falsos Brujah también se unieron a las filas de la naciente Camarilla, y los demás clanes de la secta eran conscientes de que su apoyo era necesario para convencer a los rebeldes de que depusieran su actitud y se sentaran a negociar la paz. De hecho, fue gracias a la acción de los Falsos Brujah que la Camarilla aceptó incorporar en sus filas a los Anarquistas que no hubieran cometido crímenes de sangre.

Aunque en principio algunos Verdaderos Brujah habían apoyado la formación de la Camarilla, la presencia de los traidores en sus filas provocó su rechazo. Quizás sin ellos los Sabios hubiesen considerado unirse a la secta como linaje, pero salvo algunos miembros individuales, que veían en la Camarilla un espacio donde compartir y obtener conocimiento, en conjunto le dieron la espalda, especialmente los que ya formaban parte de la Manus Nigrum.

Por el contrario, con la formación del Sabbat a finales del siglo XV, la Manus Nigrum se infiltró entre los rebeldes que rechazaban la humanidad. Entre ellos destacaba la figura de Belit-Sheri, que atravesó las aguas revueltas de la Espada de Caín mediante sus peones, e incluso consiguió situar como Regente a su protegida, Marozia d'Oscura, del clan Lasombra. Sin embargo, Marozia consiguió derrotar a su manipuladora e incrementó su poder diabolizando a Belit-Sheri, utilizando su posición y los secretos que había descubierto al servicio de Belit-Sheri para chantajear a la Manus Nigrum.

Sin embargo, Marozia había ascendido demasiado deprisa en poder y había subestimado la cólera de los Verdaderos Brujah. Que hubiera diabolizado a una chiquilla de Brujah era un agravio sólo superado por la muerte del propio Brujah y a pesar de ser un linaje caracterizado por su paciencia no tardaron en comenzar a utilizar su poder e influencia, aunque el proceso tuvieran que sacrificar sus intereses o detener sus planes. La regencia de Marozia sólo duró unas pocas décadas, antes de desaparecer en circunstancias misteriosas en 1625.

RENACIMIENTO

Los siglos XV y XVI no sólo vieron las Guerras Anarquistas y la formación del Sabbat. Varios Verdaderos Brujah se dedicaron a salvar conocimiento de la destrucción, no sólo entre los Cainitas. En 1453 estuvieron presentes durante el saqueo de Constantinopla por parte de los turcos otomanos, y no sólo consiguieron poner a salvo varios documentos y tesoros bizantinos, sino que también ayudaron a varios eruditos a huir de la ruina de la ciudad. En el proceso colaboraron con varios Vástagos bizantinos, aunque también lucharon con otros que querían aprovechar el saqueo para apoderarse de todo lo valioso que pudieran encontrar.

El Renacimiento no sólo fue un movimiento artístico que se inspiró en las fuentes de la antigüedad grecorromana, sino que aparecieron escuelas y academias, resucitando el idealismo y

fomentando el pensamiento filosófico clásico, afirmando el derecho de la humanidad a realizarse en el mundo.

Mientras otros clanes disfrutaban de la renovación estética y artística del Renacimiento, especialmente los Treador, los Verdaderos Brujah se interesaban por los cambios en la filosofía y el pensamiento humanista. En las escuelas y academias de vez en cuando coincidían con otros clanes, incluyendo a los Falsos Brujah, pero el afán por el conocimiento a menudo permitía períodos de paz y tregua en el ámbito académico, que si bien no siempre eran todo lo frecuentes que hubieran deseado los implicados, por lo menos permitían que los Cainitas se dedicaran a aprender y buscar conocimiento procurando que sus caminos no se cruzaran.

Pero aunque algunos Verdaderos Brujah se sentían atraídos por la cultura del humanismo, considerándolo un método para la mejora de la humanidad tras el largo período de superstición de la Edad Oscura, otros Sabios, especialmente los Implacables de la Manus Nigrum, lo rechazaron, considerándolo una filosofía exclusivamente para los mortales, no para quienes habían trascendido la humanidad.

REGRESO A ENOCH

A principios del siglo XVII una tormenta fantasmal había estallado en las tierras de los muertos, y la ciudad de Enoch había sido atacada por hordas de ejércitos espectrales, que la conquistaron y destruyeron a sus habitantes, los magos y vampiros de la Tal'Mahe'Ra. Los supervivientes de la secta, entre quienes consiguieron huir y quienes se encontraban fuera de la ciudad durante su caída, resultaron profundamente afectados y eran demasiado pocos para recuperarla por sus propios medios.

Tras un tiempo de deliberación, enviaron mensajeros a los líderes de la Manus Nigrum, rogando que regresaran y les ayudaran a arrebatar de nuevo Enoch a los espectros. Los líderes de la Manus Nigrum aceptaron, pero pusieron como condición que se les reconociera como propietarios y líderes en la ciudad. Así se firmó el Tratado de Enoch y de nuevo las dos partes de la secta se reunificaron tras más de mil años de separación y el cisma fue olvidado. La reconquista de Enoch duró tres años (1723-1726) y resultó especialmente costosa, pero en conjunto devolvió dinamismo y propósito a la Tal'Mahe'Ra unificada.

Los Verdaderos Brujah se unieron a la reconquista de Enoch con un entusiasmo poco habitual en el linaje. La posibilidad de acceder a la ciudad sagrada y por encima de todo, poder entrar en los salones de la Biblioteca de Brujah los atraía como pocas cosas podían atraer la atención de los impasibles Sabios. Los más pragmáticos vieron en la reunificación con la Tal'Mahe'Ra nuevos aliados que podían proporcionarles información y conocimiento esotérico, y entre los secretos de la Biblioteca de Brujah quizás se encontrara la información necesaria para dominar por completo el tiempo y concluir con éxito el Gran Experimento que permitiría salvar a su fundador.

Los Sabios pagaron su precio y recogieron su premio de la Tal'Mahe'Ra. Varios miembros del linaje se sentaron entre los líderes de la secta reunificada, especialmente entre los *rawis* y los custodios de conocimiento. Los maestros de la Senda del Corazón Abrasado acudieron a las bibliotecas de Enoch en busca de referencias e inspiración para su filosofía, y asumieron la tarea de investigar la Biblioteca de Brujah, aunque se permitió el acceso a todos los Sabios de la secta.

Pronto comenzó un encendido debate entre los Verdaderos Brujah. Tras haber viajado a Enoch, algunos Sabios no estaban satisfechos con lo que habían descubierto. De hecho se encontraban decepcionados. Aunque en la ciudad se encontraban documentos realmente antiguos, no estaban convencidos de que fuera el legado de su progenitor. De hecho, insinuaron que aquella biblioteca fantasmal podía ser un fraude creado por los sueños y recuerdos de los Aralu, los seres que dormían en las profundidades de Enoch, y que los Cainitas de la Tal'Mahe'Ra creían que se trataba de Antediluvianos. Sin embargo, esta insinuación nunca fue más allá de las filas de los Verdaderos Brujah y unos pocos eruditos Cainitas de la secta, porque revelarla públicamente podía arrojar dudas sobre la autenticidad de toda la ciudad de Enoch, y con ella poner en duda el propósito de la Tal'Mahe'Ra.

LA BIBLIOTECA DE BRUJAH

Aunque no comparto el entusiasmo de mis compañeros y tengo mis propias reservas ante ciertas inconsistencias de lenguaje y antigüedad, debo reconocer que la Biblioteca que estamos reconstruyendo en Enoch es una visión impresionante. Filas de tablillas, papiros, pergaminos, libros y otros formatos de escritura se acumulan en la fría oscuridad de la ciudad en la tierra de los muertos, a salvo de la furia de los elementos del exterior.

Parte del contenido fue catalogado por los bibliotecarios previos a la caída, pero la destrucción provocada por los invasores espectrales ha provocado que la mayor parte del lugar se encuentre desordenado o dañado. Estimo que la catalogación de los contenidos de la Biblioteca puede llevarnos muchos siglos, tanto por su extensión, como por el trabajo de restauración e investigación.

Hemos encontrado diversas versiones de obras de referencia del conocimiento de Caín, entre ellas el Libro de Nod, los Fragmentos de Erciyes, las Rúbricas Guardadas y tomos heréticos como el Ciclo de Lilith, así como otros menos conocidos como el Testamento de Laodiceo, y obras personales en enoquiano y ghemálico, los idiomas más extendidos de la ciudad, aunque debo advertir que la autenticidad de muchos documentos permanece en duda por el momento. Varios documentos no sólo han sido destruidos o dañados total o parcialmente, con comentarios burlescos o dibujos obscenos, sino que además otros parecen haber sido deliberadamente alterados para confundir al lector o incluso han sido maldecidos con engaños fantasmales que confunden la mente.

-Una carta de Shalmat, enviado de los Verdaderos Brujah a Enoch tras su reconquista, hacia 1730.

REVOLUCIÓN Y PROGRESO

Además de la reconquista de Enoch, el siglo XVIII también trajo una nueva era de luces y razón. Fue un período de prosperidad para los Verdaderos Brujah, que se extendieron por las instituciones de conocimiento, dejando atrás las nieblas de la superstición. Sin embargo, veíamos que la expansión del conocimiento traería inevitables cambios.

El estallido de la Revolución Francesa hizo tambalearse el Antiguo Régimen. Algunos habían previsto algo similar, y habían luchado por orientar las monarquías ilustradas hacia una serie de cambios consensuados y pacíficos, pero las élites no querían perder los privilegios que habían adquirido, y la tensión acumulada terminó estallando en revolución. Por supuesto, los Falsos Brujah habían fomentado la revolución y como habían hecho en el pasado, trataron de dirigirla.

Los Verdaderos Brujah decidieron que no lo permitirían. Habían aprendido de las Guerras Anarquistas y no sólo los dividieron, sino que dirigieron la reacción de los demás clanes contra ellos. Pronto la revolución quedó fuera de otras manos, y en los salones de poder los Sabios aconsejaron a los Toreador que apoyaran el ascenso de Napoleón Bonaparte, un ambicioso general que mostraba un gran potencial. Cuando el orden fue restaurado, los Brujah franceses habían sido apartados de los salones de poder.

Y tras la caída de Napoleón Bonaparte amaneció una nueva era de avances y progresos, tanto en el conocimiento, como en las ciencias. Desde el principio los Verdaderos Brujah no sólo se limitaron a recopilar y coleccionar conocimiento, sino también a estudiarlo y utilizarlo, alzándose sobre los hombros de los gigantes que promovían el avance científico en sus diversas ramas. A veces los Sabios realizaban descubrimientos que era demasiado peligroso compartir con otros Vástagos o la canalla, pero a veces no dudaban en impulsar el cambio en la humanidad filtrando algún avance científico. Esto no quiere decir que los Verdaderos Brujah fuesen responsables de muchas de las invenciones y conocimientos de la humanidad. De hecho, a menudo descubrían que la chispa de la creación y la innovación desaparecía tras el Abrazo. Sin embargo, aunque el linaje pueda reclamar pocas innovaciones científicas a lo largo del tiempo, sí destacó adaptando y mejorando muchos de los avances que surgieron en la sociedad mortal.

Y las revoluciones políticas y científicas también fueron acompañadas de las exploraciones. Durante este período las potencias europeas fundaron colonias en África y Asia, entrando en contacto con culturas exóticas. De la misma forma que se produjo una moda “orientalista” entre los mortales, los Verdaderos Brujah también se sintieron atraídos por el conocimiento que se filtraba desde las tierras de Oriente, ya fuesen las obras de los científicos e inventores orientales, las antiguas filosofías taoístas, budistas, confucionistas, y también conocimientos más esotéricos. De forma indirecta, los Verdaderos Brujah también utilizaban a los eruditos y técnicos occidentales que viajaban a Oriente para acceder a estos conocimientos mundanos, y se aproximaron a las comunidades y emigrantes orientales para poder obtener algunos conocimientos de primera mano, si bien la llegada de auténticos eruditos entre los emigrantes que llegaban en busca de fortuna era realmente rara.

Para algunos Sabios no fue suficiente, y viajando mediante las compañías comerciales y acompañando a los colonos, visitaron aquellos países lejanos. Por supuesto, hubo ciertos roces con los vampiros orientales, criaturas distintas a los Caimitas, y para quienes los vampiros occidentales eran seres corruptos y desagradables. Por supuesto, la avidez y los abusos de los europeos que se lanzaban a la conquista no contribuyeron a mejorar las relaciones entre ambas partes, pero los Verdaderos Brujah ya estaban acostumbrados a sobrevivir en el aislamiento en la periferia de las sociedades de no muertos. Con el tiempo se aprendieron protocolos y ceremonias adecuados para mostrar el respeto debido, y aunque tenues y a menudo individuales, consiguieron establecerse algunos contactos. Los Verdaderos Brujah no buscaban territorios ni riquezas que conquistar, sino conocimiento que aprender, y era una actitud que en ocasiones los orientales respetaban, aunque fuera a regañadientes.

EL TERCER GRAN EXPERIMENTO

El conocimiento científico y esotérico acumulado tras el acceso a Enoch y los avances posteriores no resultaron en vano. En 1899, a punto del cambio de siglo, un grupo de Verdaderos Brujah decidió reunirse para realizar un nuevo intento de dominar las corrientes del tiempo y salvar a su progenitor.

Todo estaba preparado. Un chiquillo de Brujah se presentó voluntario, y un numeroso grupo de Sabios aportó los recursos y el poder necesario para manipular el tiempo y alcanzar las noches de la Segunda Ciudad, cada vez más lejanas.

El chiquillo de Brujah desapareció, y los Verdaderos Brujah presentes resistieron las enormes fuerzas desatadas, tensando las corrientes del tiempo y ofreciendo todo su poder para que el viaje al pasado tuviera éxito. Algunos de los presentes cayeron agotados, pero todos consiguieron sobrevivir al proceso.

Pero en cuanto los Verdaderos Brujah se recuperaron...no parecía haber ocurrido nada. La sociedad de los Vástagos seguía como siempre, los Falsos Brujah seguían siendo considerados un clan y disponían del mismo poder e influencia y eran pocos los vampiros que sabían que los descendientes de Troile habían usurpado su sangre. El tiempo no parecía haber sido alterado.

Algunos Sabios creían que el Gran Experimento había tenido éxito, pero su enviado no había conseguido impedir el asesinato de Brujah, y temían que la muerte de su progenitor fuese un acontecimiento con demasiada intensidad en el consenso temporal como para modificarlo, a pesar de todo el poder que habían utilizado para conseguir que ese cambio fuera posible. Uno de los presentes incluso afirmó que la muerte de Brujah era imposible de modificar, ya que era toda una paradoja temporal: su muerte era necesaria para que sus descendientes intentasen modificar el tiempo y sin ella no habría existido la necesidad de modificarlo. Para que los Verdaderos Brujah pudieran modificar el tiempo, Brujah tenía que morir, y por mucho que se esforzaran, sus descendientes no tenían posibilidades de impedirlo.

De esta manera terminó el tercer Gran Experimento, y los Verdaderos Brujah decidieron desistir de un proyecto que había resultado demasiado costoso para el linaje, y que al margen de que hubiera tenido éxito o fracasado, los situaba en un callejón sin salida en el ciclo del tiempo.

EL SIGLO XX

El siglo XX comenzó con pesimismo para los Verdaderos Brujah tras el Tercer Gran Experimento. De hecho, la frustración se extendió dentro del linaje y muchos decidieron que si no podían recuperar su legado, los descendientes del traidor no lo disfrutarían. Desde comienzos del siglo se multiplicaron los planes y alianzas para entorpecer los planes de los Falsos Brujah. Otros Sabios prefirieron buscar consuelo en sus colecciones y documentos, dedicándose a continuar su labor con mayor entusiasmo.

LA UNIÓN SOVIÉTICA

La Primera Guerra Mundial constituyó un momento laborioso para los Verdaderos Brujah, pues a medida que las fronteras se desdibujaban se veían obligados a intervenir para salvar tesoros de conocimiento de los estragos de la guerra, especialmente en el Frente Oriental. Teniendo en cuenta los conflictos previos, no era nada nuevo a lo que los Sabios no se hubieran enfrentado con anterioridad.

Sin embargo, cuando en 1917 el Imperio Ruso se hundió y los Falsos Brujah se encontraron con un poder inusitado en la naciente Unión Soviética, los Verdaderos Brujah reaccionaron con desagrado, y de inmediato dieron su apoyo a los enemigos de los soviéticos durante la guerra civil que estalló en el país. Cuando esto no fue suficiente, los Sabios intervinieron en las intrigas dentro del liderazgo soviético. El Consejo de los Falsos Brujah había conseguido apartar a Lenin y había decidido apoyar el ascenso de Lev Trotski, pero los enemigos del clan, entre los que se encontraban los Verdaderos Brujah, apoyaron las ambiciones de Joseph Stalin, quien había mostrado suficiente atrevimiento para apoderarse del poder, sin necesitar ningún impulso sobrenatural que tirara de sus hilos.

Una vez con Stalin en el poder en un país aislado internacionalmente y debilitado por los enfrentamientos y purgas políticos, los Verdaderos Brujah calcularon que en cuestión de décadas la Unión Soviética se colapsaría sobre sí misma, y el poder de los Falsos Brujah quedaría en ruinas.

Pero el surgimiento de la Unión Soviética había producido la aparición de movimientos comunistas en otros países, y la crisis económica de 1929 y la propaganda anticomunista produjeron el ascenso de movimientos dictatoriales de corte nacionalista y fascista. El gobierno de Adolf Hitler en Alemania o el de Benito Mussolini en Italia sólo fueron los más representativos, arrastrando a Europa a un período de tensiones diplomáticas e internacionales que terminaron llevando al mundo a una nueva guerra.

Aunque unos pocos Verdaderos Brujah apoyaron a los países del Eje por su oposición a la Unión Soviética, fueron desautorizados por su linaje, quien consideraba que una guerra total perjudicaba sus

intereses, especialmente al poner en peligro el conocimiento. Si ya durante la Primera Guerra Mundial los Sabios se habían visto forzados a intervenir más de lo que quisieran para poner a salvo valiosas bibliotecas y museos, algunos de ellos desconocidos para los mortales, la Segunda Guerra Mundial, con los avances tecnológicos en el ámbito militar y la destrucción masiva que podían desatar, constituían toda una catástrofe.

No se equivocaban. El conflicto provocó la pérdida de obras de arte, libros y documentos, la muerte de eruditos, pensadores, científicos e intelectuales, la destrucción de refugios y la persecución de agentes de los Verdaderos Brujah, cuando no de los propios Sabios y sus aliados. Para colmo de males, la Unión Soviética salió reforzada de la Segunda Guerra Mundial y se proyectó internacionalmente, lo que aumentó el poder de los Falsos Brujah soviéticos.

En su intención de acabar con la Unión Soviética, tras la Segunda Guerra Mundial varios Verdaderos Brujah llevaron su conflicto con el Consejo soviético de los Falsos Brujah a un nuevo nivel, fomentando las intrigas y enfrentamientos entre las diversas corrientes, especialmente tras la muerte de Stalin. No se trató tanto de una guerra ideológica o de ideas, pues el objetivo de los Sabios era fomentar la inestabilidad simplemente para debilitar a sus enemigos ante otras facciones. De la misma forma el espionaje y los actos de subversión de la Guerra Fría también fueron aprovechados en el enfrentamiento entre ambos linajes. Realmente los Falsos Brujah creían que se enfrentaban a agentes de la Camarilla, y aunque algunos sospechaban de la presencia de varios “elementos ocultos” tras sus enemigos, nunca llegaron a descubrir que los Verdaderos Brujah estaban presentes entre ellos.

El enfrentamiento entre ambas facciones continuó durante varias décadas. Uno de los principales éxitos de los Verdaderos Brujah consistió en atraer a la Unión Soviética a conflictos internacionales, especialmente la desastrosa intervención en Afganistán. La Tal'Mahe'Ra ayudó a los Sabios mediante sus espías, saboteadores y asesinos, pues el Consejo Brujah de la Unión Soviética era uno de sus principales adversarios.

Los Verdaderos Brujah consideraron una victoria el ascenso de Mijail Gorbachov en 1987 y la progresiva caída de los regímenes soviéticos de Europa Oriental. Sin embargo, los que se encontraban presentes en la Unión Soviética fueron sorprendidos por la reaparición de un nuevo poder, la anciana Baba Yaga, una Matusalén Nosferatu, y sus numerosos servidores, que atacaron de forma directa y por sorpresa. En pocas semanas, los Verdaderos Brujah presentes en la zona desaparecieron sin dejar ni rastro, y la Tal'Mahe'Ra, incluso con sus considerables recursos, tardó en descubrir lo que había ocurrido.

EL ESTADO LIBRE ANARQUISTA

Algunos Verdaderos Brujah acudieron a California a finales del siglo XIX, después de que el territorio pasara a pertenecer a los Estados Unidos. En aquellos tiempos era una zona en expansión en gran parte al margen de la influencia de las sectas vampíricas, y lo más importante, en una situación estratégica en las rutas comerciantes entre Norteamérica y Asia, el principal interés de varios miembros del linaje que habían infiltrado su influencia en el comercio con el Lejano Oriente. El puerto de San Francisco se convirtió en la principal base de operaciones para un grupo de Sabios que habían financiado una compañía comercial que importaba productos de los puertos de China y Japón.

A medida que llegaban nuevos emigrantes y las ciudades de la zona se expandían también llegaron nuevos vampiros, un hecho previsible, pero entre ellos se encontraban fugitivos y buscadores de fortuna, algo que desagradaba a los Verdaderos Brujah, por lo que comenzaron a apoyar a los Príncipes que de alguna forma limitaban la llegada de “indeseables,” entre ellos el Príncipe de San Francisco.

Sin embargo, California y la Costa Oeste constituían un espacio demasiado grande como para impedir la llegada de nuevos Vástagos, y Don Sebastián, el Príncipe Toreador de Los Ángeles, erróneamente creía que los numerosos emigrantes contribuirían a engrandecer su dominio, fomentando una política laxa de acogida, que pronto llevó a la consolidación de una numerosa población de Anarquistas.

En 1944 estalló una revuelta en Los Ángeles contra la actitud arbitraria del Príncipe. Lo que en principio había sido un conflicto menor pronto derivó en una revolución generalizada en la Costa Oeste, en la que los Falsos Brujah fueron los protagonistas, con la colaboración de otros clanes. Sin embargo, en San Francisco los rebeldes fueron contenidos, ya que el Príncipe Vannevar Thomas, del clan Ventrue, se encontraba en una posición mucho más consolidada y contaba con numerosos apoyos entre los diversos clanes.

Poco después nació el Estado Libre Anarquista, ante la inquietud de los antiguos de la Camarilla, que temían que los Anarquistas decidieran continuar su revuelta en otros dominios de los Estados Unidos, e incluso fuera del país. Por su parte los Verdaderos Brujah de la Costa Oeste se reunieron en San Francisco para decidir las medidas a tomar.

Al poco tiempo las distintas facciones que habían tomado el poder en el Estado Libre Anarquista comenzaron a enfrentarse entre sí, tratando de conseguir más territorios y poder. Los Verdaderos Brujah

en gran parte permanecieron satisfechos aguardando a que los dominios de los Anarquistas se colapsaran por sí solos en cuestión de décadas.

La invasión del Sabbat de la Costa Oeste en 1965 no entraba en los cálculos de los Verdaderos Brujah y decidieron no apoyarla. Por experiencias previas sabían que una amenaza exterior sólo contribuiría a unificar a las facciones enfrentadas de los dominios atacados, y el recuerdo de la Segunda Guerra Mundial, que había terminado con el fortalecimiento de la Unión Soviética, todavía estaba reciente. En su lugar se limitaron a observar y aprovecharon el caos del conflicto entre Sabbat y Anarquistas para infiltrar a varios de sus agentes, entre ellos Lavinia Gibbon, una joven agente de la Tal'Mahe'Ra, que se ofreció voluntaria para vigilar a los Anarquistas y llegado el caso actuar contra ellos.

Después de que la invasión del Sabbat fuera rechazada, los Anarquistas continuaron con sus conflictos territoriales e intrigas, y los Verdaderos Brujah contribuyeron a avivar las llamas, manteniendo a los Falsos Brujah divididos y enfrentados. Es cierto que el conflicto parece una constante de las sociedades vampíricas, ya sea por la legendaria maldición bíblica que los Cainitas arrastran desde la Segunda Ciudad, o por el propio temperamento de los vampiros, pero los Sabios estaban decididos a castigar a los descendientes de Troile sabotando sus esfuerzos. Quizás sin la intervención de los Verdaderos Brujah los Falsos Brujah hubieran podido construir algo duradero, pero también es cierto que la causa de muchas de sus derrotas fueron otros enemigos o los enfrentamientos internos del clan.

A finales del siglo XX un ejército organizado de vampiros orientales conquistó con facilidad los dominios divididos de la Costa Oeste de los Estados Unidos, sorprendiendo a los Vástagos de la zona. Gracias a sus contactos con los Gaki japoneses, los Verdaderos Brujah de San Francisco consiguieron prepararse para su llegada, utilizando sus redes de influencia y a sus aliados para proteger sus intereses. El apoyo de los Verdaderos Brujah fue una de las razones por las que el dominio de San Francisco no fue conquistado por los vampiros orientales, y la Camarilla ha conseguido mantener parte del mismo en las noches actuales.

LA SOCIEDAD DEL DRAGÓN NEGRO

A través de la Tal'Mahe'Ra los Verdaderos Brujah ya habían establecido los primeros contactos con los Cainitas de la India, y como se ha mencionado, varios viajeros Sabios consiguieron adentrarse en las desconocidas cortes de los vampiros del Lejano Oriente. Sin embargo, los Verdaderos Brujah descubrieron que los orientales también estaban interesados en Occidente. Tras el contacto con los europeos los gobiernos de varios países orientales contrataron profesores y técnicos occidentales, lo que permitió que algunos Sabios los acompañaran, y en sentido inverso, varios gobiernos de Oriente enviaron estudiantes y técnicos para formarse en Occidente.

Después de que Japón se viera obligado por la fuerza de las armas a abrirse al comercio y la influencia occidental en 1854 comenzó una era de modernización. Además de varias reformas administrativas y sociales, varios japoneses fueron enviados a formarse al extranjero. Entre estos estudiantes se encontraban agentes de la llamada Sociedad del Dragón Negro ("Kokuryokai"), fundada en 1901 a partir de varios grupos previos, como la Sociedad del Océano Negro, un grupo no sólo dedicado a formarse en la cultura occidental, sino también a desempeñar labores de espionaje, robo de información, propaganda y desinformación. Algunos Gaki japoneses encontraron la sociedad muy útil para sus fines, especialmente para obtener información sobre Occidente.

Sin embargo, los agentes japoneses también atrajeron la atención de Wolfram Maier, un Verdadero Brujah, que estaba interesado en utilizarlos para conseguir información sobre la cultura de Japón y de hecho incluso sopesaba la posibilidad de Abrazar un chiquillo entre ellos. Inesperadamente, se encontró con una herramienta muy valiosa, que le permitió establecer contacto con los vampiros orientales. De esta manera, tras superar los recelos iniciales, los Gaki y los Verdaderos Brujah comenzaron a intercambiar conocimiento a través de la Sociedad del Dragón Negro, y también se aliaron cuando sus intereses políticos coincidían, especialmente durante la Segunda Guerra Mundial, una alianza que con altibajos, se ha mantenido hasta hoy.

LA CAÍDA DE ENOCH

En 1999 la Tal'Mahe'Ra perdió la ciudad de Enoch de forma súbita. Durante siglos los vampiros de la secta habían utilizado a la población fantasmal como recursos y esclavos, y finalmente los fantasmas habían descubierto la ubicación de la ciudad, enviando un ejército para destruirla. A pesar de sus defensas, los fantasmas utilizaron un artefacto nuclear que en cuestión de segundos redujeron Enoch y sus habitantes a la nada. Sólo tres ghouls supervivientes fueron perdonados y liberados para que llevaran la noticia de lo ocurrido al resto de los vampiros.

Con la caída de Enoch, la Tal'Mahe'Ra perdió importantes líderes y su santuario más importante. Inmediatamente las facciones supervivientes comenzaron a discutir entre sí y la secta

comenzó a fragmentarse. Cuando el Antediluviano Ravnos despertó durante la Semana de las Pesadillas hubo un intento de reunificación, pero la secta no consiguió comunicarse con el Anciano, y de hecho el culto resultaba irrelevante para semejante criatura. Con este rechazo llegó la desesperación y la pérdida de fe, y de esta manera la Tal'Mahe'Ra dejó de existir, dividida en multitud de facciones.

Desde la conquista de Enoch, el principal interés de los Verdaderos Brujah en la Tal'Mahe'Ra había sido la Biblioteca de Brujah, que siempre había planteado varias dudas entre los Sabios sobre su autenticidad, pero que de todas formas constituía una valiosa reserva de conocimiento. Con la destrucción de Enoch no había muchos motivos para que los Verdaderos Brujah continuaran contribuyendo a la secta, y los principales partidarios de mantener la alianza simplemente habían desaparecido con la ciudad.

Sin embargo, la caída de Enoch representaba crisis y confusión para los Verdaderos Brujah, que se vieron obligados a actuar de forma apresurada y sin información suficiente, algo contrario a la naturaleza del linaje. No llevó mucho tiempo decidir abandonar la Tal'Mahe'Ra, pero la decisión del nuevo rumbo que tomar resultaba mucho más compleja.

LA ALIANZA DE LA SERPIENTE

A Nebseni, Gran Sacerdote del Templo de El Kharqa, chiquillo de Ororiouth, chiquillo de Ta-wt, chiquillo de Set, mis más respetuosos saludos:

Tras las debidas consideraciones, los antiguos pertenecientes al Linaje Verdadero acuerdan abrir los Scriptoria de Vulci y Harran a aquellos Seguidores de Set que reciban autorización de los Grandes Sacerdotes de El Kharqa, Saqqara y Ombos. Los visitantes de los Scriptoria no pueden retirar los volúmenes o artefactos guardados en él, pero les será permitido realizar copias por su propia mano.

A cambio, los Templos de El Kharqa y Saqqara deben abrir sus registros y reliquias a los miembros del Linaje Verdadero que presenten la autorización de los archivistas jefes de Vulci o Harran y acepten las mismas restricciones, así como los ritos de purificación que los antiguos de estos templos consideren necesarios.

Como muestra de buena voluntad el Scriptorium de Vulci hace donación de cinco copias de las Rúbricas Guardadas al Templo de El Kharqa.

Espero que con esta colaboración cada uno de nuestros grandes clanes pueda avanzar en la búsqueda del conocimiento verdadero sobre los orígenes, naturaleza y destino del alma y la raza Cinita. Dejemos que el Linaje Verdadero acepte que los Seguidores de Set busquen la Gnosis a través de la fe. Dejemos que los Seguidores de Set acepten que el Linaje Verdadero busque la Gnosis a través del conocimiento. Evitemos que estas formas diferentes de buscar el conocimiento nos dividan o nos cieguen a la Verdad.

*Synesios, Archivista Jefe, Scriptorium de Vulci
Chiquillo de Shalmat, destruido
Chiquillo de Belit-Sheri, destruida
Chiquilla de Brujah*

La mayoría de los Verdaderos Brujah que habían desaparecido con la caída de Enoch pertenecían a la facción de los Implacables, seguidores de la Senda del Corazón Abrasado. Esta purga dentro del linaje permitió que otras facciones de Sabios ajenos a la Tal'Mahe'Ra adquirieran más peso en la dirección que debían tomar.

Tras una deliberación rápida y que generó bastante descontento entre sus filas, los Verdaderos Brujah decidieron establecer una alianza con los Seguidores de Set. En el pasado varios grupos de Sabios habían mantenido contactos con las Serpientes de Arena, compartiendo información erudita sobre el pasado de Egipto y Oriente Medio. Aunque los Verdaderos Brujah de la Tal'Mahe'Ra consideraban a las Serpientes sus enemigos, este rechazo no se extendía al conjunto del linaje. Quizás en otras circunstancias los Sabios hubiesen sido más precavidos, pero la crisis producida por la caída de Enoch y la desaparición de la Tal'Mahe'Ra requerían medidas inmediatas.

La alianza forjada entre Verdaderos Brujah y Setitas ha funcionado bien, gracias a la combinación de pragmatismo despiadado y el conocimiento de las debilidades de otros vampiros por ambas partes. Varios antiguos de los Falsos Brujah han recibido golpes sutiles pero devastadores contra sus intereses, debilitando la posición del clan en la Camarilla y la ruina económica de los descendientes del traidor. Algunos Verdaderos Brujah, que habían planeado esos ataques contra sus enemigos durante largo tiempo creen que pueden haber actuado de forma precipitada, pero las señales sobre la llegada de los Tiempos Finales indican que ha terminado el tiempo de pensar a largo plazo y es necesario actuar.

En 2010 se produjo la Primavera Árabe en Túnez, un movimiento social y político que exigía la implantación de la democracia en el país y que amenazó la influencia de los Seguidores de Set. Gracias al consejo y la ayuda directa de los Verdaderos Brujah los Seguidores de Set consiguieron devolver la estabilidad a la región y tranquilizar al ganado, utilizando a sus peones para adoptar medidas que atajaran

el descontento y crearan una falsa sensación de liberalización política. Gracias a los consejos de los Verdaderos Brujah, en otros dominios de los Seguidores de Set consiguieron mantener su influencia a pesar de los cambios producidos por las revoluciones que surgieron en otros países árabes.

A cambio de esta ayuda los Setitas recompensaron a sus aliados cediéndoles las ruinas de Cartago, bajo cuyas arenas habían construido el Templo de los Huesos después de la conquista romana. Hace mucho tiempo que pasaron los días de gloria de Cartago, pero la nostalgia puede ser un poderoso consuelo. Un grupo de Verdaderos Brujah, en representación del linaje, han acudido al lugar, donde planean realizar varias excavaciones en busca de restos sobre su pasado.

LOS VERDADEROS BRUJAH EN EL MUNDO

Los Verdaderos Brujah nunca han sido un linaje numeroso, Abrazando muy lentamente y con gran cuidado, temiendo la aparición de otros “renegados” como Troile, y actuando en consecuencia para evitarlo. Por otra parte el clan ha sido afectado por periódicas crisis que han reducido su número. A lo largo del tiempo muchos han muerto buscando o protegiendo el conocimiento que tanto valoran, acudiendo a lugares de conflicto, los tres Grandes Experimentos acabaron con la existencia de poderosos Sabios, y la reciente Caída de Enoch, seguida por la desaparición de la Tal’Mahe’Ra, también acabó con muchos de los Verdaderos Brujah que pertenecían a esa secta y se encontraban bajo su protección.

Actualmente constituyen un linaje reducido, y los recientes cálculos estiman que el número de Verdaderos Brujah se encuentra entre los 70 y los 80 individuos. Quizás alguno de ellos haya caído en letargo en las recientes crisis o antes y termine despertando en un futuro próximo, por no descartar la existencia de antiguos solitarios y aislados, que temen los riegos de la cooperación y prefieren trabajar a solas. En cualquier caso, algunos vanguardistas del linaje han pensado en organizar una campaña sistemática de reclutamiento y Abrazo, pero su propuesta ha caído en oídos sordos entre los tradicionalistas.

El mayor número de Verdaderos Brujah se encuentra en África, especialmente en el norte del continente, donde el linaje ha mantenido una presencia tradicional desde la antigüedad. Recientemente la presencia de los Sabios se ha incrementado en Túnez, debido a su alianza con los Seguidores de Set locales, y en Alejandría y El Cairo se encuentran importantes refugios y Scriptoria de los Sabios. El Cairo en concreto es el hogar de una alianza de Verdaderos Brujah, que se encuentran en buenas relaciones con los Vástagos de la ciudad y mantienen una posición respetada, hasta el punto que debido a su influencia no se permite la presencia de los Falsos Brujah en el dominio. Por su parte, los descendientes de Troile creen que El Cairo es el hogar de varios antiguos Idealistas de su clan, especialmente celosos de su privacidad.

En Europa los Verdaderos Brujah comenzaron su expansión con la formación de las universidades medievales y escuelas palatinas, y con el paso de los siglos y a pesar de sufrir ocasionales bajas, su población se incrementó. Sin embargo, la destrucción ocasionada por las dos guerras mundiales en el siglo XX provocó que muchos Sabios europeos fueran destruidos y otros prefirieron abandonar el continente al final de la Segunda Guerra Mundial. No obstante, la reconstrucción de Europa y la existencia de prestigiosas instituciones culturales y depósitos de conocimiento han mantenido la presencia de los Verdaderos Brujah. Actualmente son más numerosos en Europa Occidental, y existen Scriptoria cerca de antiguas universidades y academias. El Scriptorium más importante del continente se encuentra en Vulci, Italia, y se dice que fue creado en época de los etruscos.

Varios Verdaderos Brujah llegaron a Norteamérica a finales del siglo XVIII con la intención de debilitar la influencia de los Falsos Brujah sobre los Estados Unidos y asentaron la presencia del linaje, especialmente en los puertos de ambas costas del país. Las universidades de la Liga de la Hiedra siempre han sido un foco de atracción para los Sabios, y en las últimas décadas varios de ellos han observado con interés los avances tecnológicos e informáticos de Silicon Valley, en California. El número de Verdaderos Brujah se ha incrementado tras la Segunda Guerra Mundial, con la llegada de refugiados procedentes de Europa, que crearon varios Scriptoria, entre los que destaca el de San Francisco.

Los orígenes de los Verdaderos Brujah se encuentran en Oriente Medio, donde en la antigüedad fueron creados importantes Scriptoria. Sin embargo, la inestabilidad de la zona y el cisma de la Tal’Mahe’Ra llevaron a su traslado y abandono a otros lugares más estables. Tras la reunificación de la Mano Negra en el siglo XVIII, los Sabios regresaron bajo la protección de la secta, especialmente para investigar en la Biblioteca de Enoch, pero al mismo tiempo en los siglos siguientes iniciaron varias excavaciones arqueológicas indagando en el pasado de las culturas de la antigüedad, especialmente en Mesopotamia e Irán. La reciente caída de Enoch y la desaparición de la Tal’Mahe’Ra han provocado la destrucción de muchos Sabios en Oriente Medio, y los supervivientes han optado por retirarse a refugios más seguros.

Los países del Lejano Oriente siempre han constituido un misterio fascinante para los Verdaderos Brujah, pero la presencia y el rechazo de los vampiros orientales han dificultado sus

investigaciones. Varios Sabios han viajado a los países del continente para aprender los muchos secretos que ofrecen sus culturas milenarias, aunque sus esfuerzos no siempre han sido coronados con el éxito. No obstante los cambios producidos por la colonización europea y la posterior globalización ha permitido el acceso a nueva información y conocimiento. Dos grupos de Verdaderos Brujah destacan en los esfuerzos realizados por el linaje en el continente: Los matemáticos del Scriptorium de Mumbay, en la India, y los Dragones Negros de Yokohama, un grupo militarista surgido del contacto con los Gaki de Japón.

Los Verdaderos Brujah llegaron a Sudamérica ya en el siglo XVI, acompañando a la Tal'Mahe'Ra. Los miembros del linaje no acudían tanto buscando conocimiento como buscando riquezas y sangre para la secta, por lo que iniciaron una eficaz telaraña de tráfico de esclavos conocida como la Cadena, que se extendió por el continente, y que siguió actuando incluso después de la abolición de la esclavitud. Algunos también colaboraron en el diseño y la construcción de nuevas ciudades, creando refugios y fortalezas ocultos. Belo Horizonte, Brasil, es uno de los ejemplos del ingenio de los arquitectos Sabios en acción.

Oceanía es un destino ocasional de los Verdaderos Brujah. Aunque algún Sabio se ha instalado durante un tiempo en la zona como parte de uno de sus proyectos e investigaciones, pocos miembros del linaje lo han frecuentado, salvo de forma puntual.

CAPÍTULO DOS: ANALIZANDO EL PRESENTE

La historia de los grandes acontecimientos del mundo tan sólo es la historia de sus crímenes.
-Voltaire

Los Verdaderos Brujah reclaman un legado usurpado desde la época de las Primeras Noches, pero se han visto obligados a ocultarse en las sombras para preparar su venganza y evitar la destrucción. Aunque vampiros de otros clanes creen que el fundador del clan conocido actualmente como Brujah diabolizó a su sire, la existencia de un linaje descendiente del Antediluviano Brujah es en muchos casos una leyenda sin la fuerza de la evidencia para sustentarla.

Para los Verdaderos Brujah es mejor así. Saben que son demasiado pocos para declarar una guerra abierta contra los traidores y usurpadores que les arrebataron el nombre, y que el anonimato les ayuda a preparar su venganza en secreto, para poder sorprender a sus enemigos o simplemente ocuparse de sus propios asuntos. Algunos ni siquiera ven ya necesidad en la venganza, considerándola una distracción de otros fines más importantes, como la búsqueda del conocimiento que tanto aprecian. De todas formas el viejo odio sigue ahí, quizás convertido en indiferencia solitaria y distante, pero latente. No obstante, cuando los Sabios o Implacables dirigen su atención a un propósito, pocos Cainitas son tan tenaces, manejando sus recursos de forma fría y pragmática. Puede que los Verdaderos Brujah sean criaturas pacientes, pero toda paciencia tiene un límite, y quien consigue sobrepasarla y ganarse el odio gélido de un miembro del linaje, no sólo se ganará un enemigo eterno, sino uno que utilizará su conocimiento para buscar las mejores formas de herir y destruir sin ningún tipo de compasión. Quizás el principal peligro es que resulta difícil determinar bajo la máscara de indiferencia de un Verdadero Brujah cuándo se han traspasado los límites y la respuesta puede llegar en un momento inesperado, rápida y despiadada.

EL PASO DEL TIEMPO

Con el paso del tiempo los Verdaderos Brujah han acumulado un impresionante conocimiento, procedente de todas las culturas del mundo y de todas las épocas. Aunque sus búsquedas e investigaciones pueden llevarlos a existencias solitarias, también han sido conscientes de que la unión y la solidaridad en el linaje son armas poderosas, elementos que han demostrado ser vitales para su supervivencia.

El linaje es reducido, pero también es uno de los más antiguos, remontando sus orígenes hasta las noches de la Segunda Ciudad, y en un período de tiempo tan extenso se ha producido el Abrazo de muchos individuos, que reflejan la evolución de muchas civilizaciones distintas a lo largo de muchas épocas. En conjunto, la actitud de los Verdaderos Brujah en su búsqueda del conocimiento es muy similar, individualmente cada Sabio es una persona única, con intereses y una aproximación hacia el estudio muy diversos.

SELECCIÓN DE CHIQUILLOS

Los Verdaderos Brujah son un linaje muy meticuloso y exclusivista, que siempre ha mantenido una política muy selectiva a la hora de incorporar a nuevos Sabios a sus filas. En parte se trata de una búsqueda de calidad, pero también existe cierta preocupación colectiva ante la posible aparición de “renegados” como Troile que no merezcan recibir la Sangre.

Dicho esto, el proceso de selección de chiquillos es lento. Primero un sire potencial (también llamado *pater/mater*) debe sentir la necesidad de abrazar un chiquillo, ya sea como ayudante en un proyecto o sentirse atraído por el talento de su chiquillo o considerar necesario preservarlo mediante el Abrazo. En circunstancias normales, los Sabios abrazan con poca frecuencia, pero en momentos de crisis los miembros del clan suelen considerar necesario reclutar nuevos chiquillos para compensar importantes bajas en sus filas, como ocurrió tras los Grandes Experimentos o las Guerras Anarquistas, o más recientemente, tras la Segunda Guerra Mundial o la Caída de Enoch. En ese tipo de períodos es frecuente que varios Verdaderos Brujah comiencen a la vez el proceso de seleccionar a nuevos Sabios, y resulta tradicional la búsqueda conjunta de reclutas.

Una vez que un Verdadero Brujah decide buscar a un chiquillo o *filius/filia*, es frecuente que recurra a las instituciones académicas y educativas, que suelen ofrecer una buena reserva de talentos desde la que comenzar. Aunque la educación del futuro chiquillo es importante, para nada es un requisito, pues algunos Sabios prefieren buscar talentos latentes o *tabulae rasae* que poder educar personalmente. En el pasado la esclavitud a menudo permitía que el futuro chiquillo simplemente fuese “adquirido” para

ser moldeado bajo la tutela del sire según su deseo, pero en la actualidad, cuando un Verdadero Brujah desea “partir de cero” suele recurrir a orfanatos e instituciones de beneficencia. En estos casos los Verdaderos Brujah suelen actuar desde la distancia, actuando como mecenas u ofreciendo becas y ayudas para sus potenciales chiquillos, e incluso planteándoles desafíos intelectuales para comprobar cuáles son sus reacciones. La lógica es lo que determina los resultados, pues obrar de otro modo sería seguir la senda descuidada de la “chusma” de los Falsos Brujah.

Más allá de la educación recibida, que siempre es un elemento añadido y bienvenido, los Verdaderos Brujah buscan interés por aprender. Una buena inteligencia es adecuada para procesar datos, pero son más importantes el ingenio y la creatividad para aplicarlos. El período para determinar la aptitud del futuro chiquillo suele ir acompañado de periódicos exámenes y pruebas, a menudo preparados por el sire desde la distancia y presentados a través de las instituciones académicas en las que estudia el candidato. Los premios y convocatorias de becas privadas también suelen ser herramientas útiles para filtrar posibles candidatos al clan. En cualquier caso, el proceso de selección es prolongado, aunque con el paso del tiempo se ha ido reduciendo. Es habitual que el sire observe al candidato durante al menos un año para decidir si es digno de ser seleccionado para el Abrazo, pero en ocasiones este período de observación se ha prolongado una o varias décadas, incluso desde la infancia del futuro chiquillo.

Aunque resulta bastante raro, entre los requisitos de sus chiquillos algunos Verdaderos Brujah también buscan perfección física, a menudo pensando en los ideales olímpicos de la antigüedad sobre la perfección de cuerpo y mente. Otros recuerdan que según algunas de las fuentes más antiguas Brujah fue guerrero y sabio y otros contemplan con pragmatismo la protección que pueden necesitar ante los ataques de sus enemigos. Desde las Primeras Noches siempre han existido guerreros entre los Verdaderos Brujah, hábiles con la palabra y la espada, o en diferentes tipos de artes marciales. La lucha grecorromana siempre ha estado extendida en el linaje, y más recientemente artes orientales como el judo y el karate. La mayoría de los Verdaderos Brujah consideran que deben dedicarse al conocimiento por encima de todo, pero también deben ser capaces de defenderlo o a sí mismos cuando surge la necesidad.

Por lo que se refiere a la presencia de mujeres entre los Verdaderos Brujah, han sido minoría en el linaje, no tanto por prejuicios personales como por una cuestión estadística. El acceso de la mujer a la educación siempre ha estado limitado a lo largo del tiempo, lo que producía pocas Sabias potenciales, pero de la misma forma su número se ha incrementado de forma progresiva en los últimos siglos. Respecto al sexo de sus candidatas los Verdaderos Brujah se muestran pragmáticos: si una mujer recibe la Sangre simplemente se ha ganado su derecho a sentarse en la mesa de los Sabios. Creer otra cosa no sólo constituye un insulto para una compañera, sino también para los Verdaderos Brujah que apoyaron su inclusión en el linaje.

Una vez el candidato ha sido seleccionado, los Verdaderos Brujah pasan a otra fase previa al Abrazo. Algunos Sabios consultan con sus compañeros o piden opiniones sobre la idoneidad del futuro chiquillo para el linaje, añadiendo pruebas adicionales que quizás no habían contemplado previamente o quizás consiguiendo una perspectiva que no habían considerado. En cualquier caso, cuando se encuentran satisfechos la siguiente fase consiste en la preparación del Abrazo, determinando el momento adecuado para realizarlo.

EL ABRAZO

Una vez seleccionado el candidato al Abrazo, la espera no termina, el Verdadero Brujah simplemente ha elegido un candidato con potencial, no el momento para convertirlo en su chiquillo. Las razones que determinan el período de espera son diversas: ya sea porque el candidato no ha concluido su formación, o porque todavía debe demostrar su talento en vida. Una edad de treinta años por lo general suele considerarse adecuada, pero los Sabios son conscientes de que con esa edad muchas personas todavía no han terminado su carrera académica y necesitan más tiempo para proseguir sus estudios. Algunos eruditos tienen proyectos prolongados y el Abrazo podría interrumpirlos, ya sea porque el chiquillo se vería obligado a ocultarse de la sociedad mortal o porque la chispa de su creatividad se apagaría como vampiro. Podría pensarse que un científico con recursos y la eternidad por delante puede cambiar el mundo, curar el cáncer, crear inteligencias artificiales y lograr avances increíbles, pero el resultado es que la capacidad de innovación suele desaparecer entre los vampiros, pues su mentalidad suele volverse demasiado rígida para cambiar sus comportamientos y conocimientos adquiridos.

Con estos motivos en mente, una vez realizada la selección de sus futuros chiquillos los Verdaderos Brujah se muestran pacientes, continuando sus observaciones e incluso ayudando a los candidatos a mejorarse. De esta forma pueden evitar los Abrazos demasiado precipitados que suelen conllevar sorpresas desagradables como defectos en el carácter o alguna debilidad oculta que no fue percibida a primera vista.

Obviamente, en un período tan prolongado de espera pueden producirse accidentes y sucesos inesperados, o estallar situaciones de crisis como guerras, persecuciones, etc. que afecten a los candidatos.

En esos casos los Verdaderos Brujah suelen intervenir para salvaguardar a sus protegidos, adelantando el Abrazo si es preciso.

Cuando llega el momento del Abrazo los sires suelen preparar progresivamente a los candidatos para la inmortalidad, sin engañarles sobre las desventajas que conlleva, y al mismo tiempo elogian las virtudes que les han llevado a ser seleccionados. Es tradicional preguntar tres veces al candidato antes de darle el Abrazo, y una vez da su asentimiento, el proceso suele ser frío y pragmático para evitar que sea lo menos traumático posible. Se sabe que algunos sires duermen a sus chiquillos antes de desangrarlos y darles su propia sangre. Si por alguna razón el candidato rechaza el Abrazo, normalmente el sire le da muerte, pero algunos Verdaderos Brujah consideran que semejante actitud es un desperdicio, ya que si se le da al candidato la oportunidad de continuar con su vida, puede contribuir con su talento a la sociedad humana.

Una vez reciben el Abrazo, los Verdaderos Brujah se esfuerzan porque sus chiquillos asuman su nueva naturaleza de la forma más lógica posible. A menudo se adoctrina al chiquillo con teorías y disertaciones sobre la naturalidad de beber sangre para un vampiro y el acto de alimentación se presenta como una necesidad que debe saciarse de forma pragmática sin complicaciones, derroches ni juegos decadentes. Algunos Verdaderos Brujah, especialmente los de la facción de los Implacables, resaltan las cualidades del estado vampírico y enseñan a sus chiquillos a distanciarse de la humanidad, demasiado cargada de emociones innecesarias y a matar sin escrúpulos cuando es necesario.

Tras el período de adaptación al Abrazo, que suele acompañarse de una magistral lección sobre la naturaleza de la anatomía vampírica y sus capacidades y límites, los Verdaderos Brujah pasan a aprender la historia de los Cainitas, con especial énfasis en los Verdaderos Brujah y su legado. Durante este período el sire actúa como maestro, pero cuando concluye, el chiquillo con frecuencia pasa a la tutela de otros Sabios para completar su formación en los diversos aspectos que se consideren necesarios.

Los Verdaderos Brujah consideran que el aprendizaje nunca termina. Algunos chiquillos continúan mucho tiempo bajo la tutela de sus sires, pero se considera que demorar demasiado tiempo la liberación es desaconsejable e implica una educación defectuosa, ya que un Sabio debe ser preparado para ser independiente y valerse por sí mismo cuando las circunstancias así lo dicten. Durante la formación a menudo se insiste en la necesidad continuada de mejorarse a uno mismo en todos los aspectos posibles, sobre el valor del conocimiento, la solidaridad con el linaje y otros aspectos que definen la existencia como Verdadero Brujah.

LA MALDICIÓN

Existe cierto debate interno entre los Verdaderos Brujah sobre si su condición deriva de las maldiciones que Caín impuso a la Tercera Generación o no. La mayoría creen que Brujah fue destruido por Troile antes de que el Primer Vampiro maldijera a todos los Antediluvianos por su crimen, pero si es así, ¿cuál es el origen de la falta de pasión e insensibilidad que afecta a todos los Sabios?

Algunos lo atribuyen a que la erudición del linaje a menudo los distancia de la humanidad, y otros señalan a los principios de la Senda del Corazón Abrasado, que consideran se encuentran latentes en la sangre, pero ambas hipótesis no son correctas. Los eruditos y seguidores de la Senda del Corazón Abrasado entre otros clanes no son afectados por esta insensibilidad. De hecho, los Idealistas entre los Falsos Brujah, cuya erudición es innegable, a menudo lamentan la falta de control que corre por su sangre.

Con gran reticencia por su parte, y a pesar del rechazo que suscitan en parte de sus compañeros, algunos Verdaderos Brujah reconocen que es posible que Brujah fuese maldecido con el resto de los Antediluvianos, y que la maldición de Troile habría sido posterior. Según se dice Caín maldijo a Troile por su falta de control y su crimen sobre Brujah con una naturaleza furiosa y ansiosa que todavía hoy se transmite entre sus descendientes. Algunas teorías señalan a que la maldición de Troile se transmitió tras la caída de Cartago, cuando fue atrapado bajo la tierra en un frenesí de furia que desde entonces acompaña a quienes comparten su sangre. Sin embargo, los Verdaderos Brujah conservan testimonios donde la naturaleza furiosa y descontrolada de los Falsos Brujah ya estaba presente en tiempos muy anteriores.

¿Y cuál fue entonces el crimen de Brujah? Aunque los Verdaderos Brujah creen que su progenitor no participó en la rebelión de los Antediluvianos contra la Segunda Generación y que de hecho era una voz tradicionalista y conservadora en la Segunda Ciudad, otros creen que tampoco intervino para detener a sus hermanos, y por lo tanto Caín lo habría maldecido erosionando su conciencia y volviéndolo insensible a su entorno.

Sea cual sea el origen de la maldición de los Verdaderos Brujah forma parte de ellos desde que se alzan tras el Abrazo, e influye en su carácter. No es que no puedan sentir emociones, y de hecho son tan susceptibles al Frenesí y al Röttschreck como los demás vampiros —excepto los Falsos Brujah, demasiado descontrolados—, pero de alguna forma les cuesta empatizar con quienes les rodean, sintiéndose

de alguna forma ajenos y fuera de lugar en el terreno emocional, lo que suele acarrear rasgos como indiferencia e impasibilidad, pero también soberbia y arrogancia, especialmente si un Verdadero Brujah se aísla demasiado en sus estudios y no se molesta en “conectar” con su entorno.

Algunos Sabios han visto el peligro de este distanciamiento, que erosiona la *Humanitas* y los impulsa hacia los brazos ansiosos de la Bestia, y a lo largo del tiempo han investigado numerosas filosofías y sistemas éticos para conservar su humanidad. La Senda del Corazón Abrasado fue desarrollada precisamente para adaptarse a la naturaleza de los Verdaderos Brujah, fomentando la impasibilidad y forjando al Cainita en un ser frío y lógico, protegido de la Bestia por el pragmatismo y la razón. En última instancia, al margen de la moralidad que siga y defienda, los Verdaderos Brujah saben que deben esforzarse especialmente y mucho más que otros clanes para mantener una conexión con lo que los hace humanos, no tanto por miedo a volverse demasiado inhumanos y caer en las garras de la Bestia, como a la necesidad de mantener su raciocinio a salvo y continuar su eterna búsqueda de conocimiento. Se trata de una carga que no todos consiguen sobrellevar y en ocasiones alguno termina rompiéndose, como ocurrió recientemente con el respetado antiguo Nehemías de Chipre, un seguidor de la Senda del Corazón Abrasado, que terminó recurriendo al suicidio bajo la luz del sol.

La maldición de los Verdaderos Brujah también explica en parte su reputación como planificadores a largo plazo, pues como consumados jugadores de ajedrez a menudo no tienen escrúpulos a la hora de sacrificar peones y dañar a sus enemigos y sus intereses para conseguir sus objetivos de forma fría y pragmática. La venganza no se considera una pasión, sino el reconocimiento de que los errores deben ser corregidos. Por esta razón, los Verdaderos Brujah no saltan de forma precipitada a la hora de ajustar cuentas, sino que son muy pacientes y conscientes de que la venganza es un plato que se sirve frío.

Pero la maldición también dificulta a los Verdaderos Brujah a la hora de perdonar ofensas, guiándose por el principio del ojo por ojo cuando pueden permitírselo. En cierto sentido, la destrucción de Brujah es una ofensa colectiva que impulsa a muchos Verdaderos Brujah a sabotear los proyectos de los Falsos Brujah, aunque realmente los Ancianos, que recuerdan mejor las ofensas de los traidores, son quienes actúan con más beligerancia.

ORGANIZACIÓN

Antiguamente los Verdaderos Brujah se extendieron por el mundo conocido desde la Segunda Ciudad, y cada chiquillo de Brujah creó una prole unida y a menudo aislada del resto. Con el tiempo, algunos Sabios decidieron que realizaban mejor sus estudios e investigaciones en solitario. Más o menos durante la época en la que algunos Verdaderos Brujah se unieron a la Tal'Mahe'Ra varias proles comenzaron a contactar entre ellas.

La oposición a los Falsos Brujah de Cartago constituyó el revulsivo y el punto de inflexión que unió a todos los Verdaderos Brujah contra los descendientes de Troile. Las diversas proles, aunque mantenían tradiciones diferentes, encontraron un punto en común, y tras la destrucción de la ciudad algunos Sabios se esforzaron porque esa unidad no se deshiciera del todo. Gracias a esa unidad fue que comenzó el Gran Experimento para rescatar a Brujah y evitar su asesinato.

La caída del Imperio Romano supuso un nuevo período de desunión para el linaje, pero muchos Verdaderos Brujah permanecieron unidos gracias a sectas como la Manus Nigrum o proyectos como el Renacimiento Carolingio. Fue durante la Edad Media que los Sabios decidieron comenzar a mantener el contacto entre ellos, aunque sólo fuera para compartir e intercambiar información. Poco a poco estos contactos derivaron en frentes de solidaridad y ayuda mutua, y poco a poco los Verdaderos Brujah dieron forma a su organización. Las primeras reuniones se basaban en el respeto profesional, a pesar de diferencias y desacuerdos. Pequeños grupos que compartían intereses comunes comenzaron a reunirse para debatir, por lo general en torno a los *Scriptoria*, y los resultados de estos debates se compartían con otros. En tiempos de necesidad incluso se ayudaban unos a otros sin invocar el Rito de Prestación, una tradición similar a la de los Ventrue (no está claro cuál de los dos clanes la originó), y esta solidaridad les permitió sobrevivir frente a sus enemigos.

Fueron los Verdaderos Brujah de la Mano Negra los primeros que comenzaron a reunirse en gran número, desde la época del Cisma de los Traidores. Con el tiempo invitaron a otros Sabios ajenos a la secta, para intercambiar historias del pasado, hablar de las ofensas y crímenes de los Falsos Brujah, presentar sus victorias y planificar ataques contra sus enemigos.

Desde la Edad Media los Verdaderos Brujah celebran al menos dos reuniones del linaje cada siglo, a las que acuden todos los Sabios que pueden asistir. Los más antiguos del linaje determinan la localización y el momento específico de la reunión con gran cuidado, pues son conscientes de que puede producirse una situación de vulnerabilidad, y que sus enemigos pueden aprovechar la ocasión para espiarles o asaltar sus reservas de conocimiento, por lo que toman las medidas que consideran adecuadas, a menudo recompensando a los guardianes que se mantienen en posición y actúan para que sus

compañeros puedan debatir en paz. La última reunión del año 2000 estableció su relación con los Seguidores de Set.

Aparte de estas grandes reuniones muchos Sabios también mantienen contacto frecuente mediante rituales místicos o correspondencia manuscrita, y más recientemente, a través de internet y otros avances tecnológicos.

LOS SCRIPTORIA

A Brujah se le atribuye la creación de la Biblioteca de Enoch, y sus descendientes creen que los *Scriptoria* fueron creados a imagen de ese tesoro de valor incalculable. Sin embargo, es más factible que los Verdaderos Brujah, educados para valorar el conocimiento, simplemente adaptasen para sus propósitos los lugares donde los mortales acumulaban sus propios conocimientos. En Biblos, Delfos, Pérgamo, Alejandría y otros lugares menos conocidos, los Sabios construyeron refugios donde atesoraban el saber que tanto estimaban.

El nombre de *Scriptoria* procede de una parte de las bibliotecas de los monasterios medievales dedicada a la escritura, copia y elaboración de libros. Aunque es el término más extendido, no es para nada el único, y algunos jóvenes Sabios prefieren utilizar el término Biblioteca, que realmente se refiere a refugios individuales.

A grandes rasgos un *Scriptorium* es un refugio comunal de los Verdaderos Brujah, pero que cumple varias funciones importantes. En primer lugar es un depósito de conocimiento, bajo la forma de colecciones de documentos y objetos, pero también es un lugar de debate e investigación, que puede ser compartido por varios Sabios al mismo tiempo. Cada *Scriptorium* se rige por una serie de rigurosas normas de trabajo y transmisión de conocimiento no sólo para quienes habitan en él, sino para los visitantes que solicitan conocer o consultar alguno de sus materiales, sometidos a diversos sistemas de clasificación, consulta y préstamo. Por otra parte, el *Scriptorium* también constituye un lugar de enseñanza para los Verdaderos Brujah, y en ocasiones su fortaleza.

Debido al reducido tamaño del linaje, la mayoría de los *Scriptoria* son Bibliotecas, refugios personales de un determinado Verdadero Brujah, que adquiere prestigio entre los suyos en función del contenido de su colección. Si resulta especialmente valioso, algunos de sus compañeros pueden ofrecerle ayuda o recursos para custodiarlo y mantenerlo. Sin embargo, los *Scriptoria* más prestigiosos son los que se encuentran bajo la supervisión y cuidado de varios Verdaderos Brujah, y que poseen una larga tradición, a menudo remontando su fundación a uno de los chiquillos de Brujah o algún antiguo prestigioso. Los grandes *Scriptoria* a menudo concentran el esfuerzo de grandes grupos de Sabios, e incluso de todo el clan, como ocurría con la Biblioteca de Brujah antes de la caída de Enoch.

Los *Scriptoria* no son estáticos. A lo largo del tiempo y debido a las vicisitudes políticas, muchos Verdaderos Brujah se han visto obligados a trasladar sus tesoros de ubicación para evitar que sean descubiertos o destruidos, al igual que ha ocurrido con muchas bibliotecas, museos y colecciones privadas entre los mortales. En ocasiones se ha producido algún saqueo o destrucción de un *Scriptorium*, y los Sabios han colaborado para recuperar materiales perdidos o reponer lo destruido. Determinados documentos y objetos son especialmente valiosos y ansiados, pero los Verdaderos Brujah se muestran especialmente respetuosos con la propiedad de sus compañeros. Si un Sabio –o cualquier otra criatura– comete el crimen de robar de un *Scriptorium* algo que no le pertenece, sus compañeros actuarán con la fama de Implacables que los caracteriza hasta que recuperen lo robado. Puede que no todos dediquen todo su tiempo a perseguir al ladrón –la mayoría tienen proyectos personales e intereses más importantes de los que preocuparse–, pero otros Verdaderos Brujah se asegurarán de que pague muy caro su atrevimiento.

Entre los *Scriptoria* del mundo existen tres que tienen un prestigio especial, estando abiertos a todos los Verdaderos Brujah, y funcionando como centros de coordinación del linaje, donde al margen de sus orígenes y facciones los Sabios pueden reunirse para debatir y solicitar ayuda. En el pasado otros *Scriptoria* también mantenían un prestigio similar, pero fueron destruidos o sus colecciones repartidas en otros depósitos de conocimiento de los Verdaderos Brujah. Los Sabios recuerdan el *Scriptorium* de Jerusalén antes de las Cruzadas, el *Scriptorium* de Pérgamo en la época helenística y otros que se han convertido en recuerdos.

Vulci: El *Scriptorium* de Vulci, en Italia, tiene el prestigio de ser el más antiguo en funcionamiento. Los Verdaderos Brujah afirman que fue creado por Belit-Sheri en época de los etruscos, cuando llegó como aliada del antiguo Tinia, del clan Ventrue. Los Sabios de Vulci han sido aliados tradicionales de los Ventrue desde la época de Roma, aunque pocos de sus aliados conocen su verdadero linaje. Actualmente mantienen su alianza con el antiguo Fabrizio Ulfila, que tiene acceso a la Biblioteca Vaticana y con el que a menudo intercambian información. También se cuentan entre los artífices de la reciente Alianza de la Serpiente entre los Sabios y los Seguidores de Set.

El Cairo: El mayor de los *Scriptoria* existentes se encuentra en la ciudad de El Cairo, en Egipto, que también constituye un refugio que a menudo visitan Verdaderos Brujah de todo el mundo. El

Scriptorium de El Cairo –conocido como *Diwan* de El Cairo- se encuentra vinculado a la prestigiosa universidad de Al-Azhar, una de las más antiguas del mundo. El *Diwan* fue fundado por el antiguo Agonistas antes de su destrucción a finales de la Edad Media y su legado ha sido recogido por sus descendientes, que son una presencia aceptada y respetada entre la Estirpe local. Para los Vástagos de la Camarilla, los eruditos del *Diwan* son Idealistas Brujah, que a menudo reciben visitas de otros miembros de su facción, pero se encuentran especialmente resentidos con los Iconoclastas –los Falsos Brujah-, que son cortésmente rechazados –a veces con firmeza si no muestran el debido respeto. El *Diwan* también permanece en contacto con el *Scriptorium* de Alejandría, donde también se encuentran otros Verdaderos Brujah, pero que ha perdido gran parte de su prestigio desde el incendio de la Gran Biblioteca.

Providence: Aunque es un *Scriptorium* relativamente reciente –fue creado por el antiguo Jebediah Whateley poco después de la independencia de los Estados Unidos – ha adquirido un considerable prestigio en las últimas décadas. Se encuentra situado en una serie de cámaras subterráneas excavadas bajo varios edificios históricos en un pequeño pueblo cerca de Providence, administrados por una institución bajo la influencia de los Verdaderos Brujah. Se ha convertido en el destino de varias colecciones trasladadas desde Europa durante la Segunda Guerra Mundial, en una alianza solidaria entre varios Sabios europeos y estadounidenses. Ambos grupos no sólo han colaborado para mantener el *Scriptorium*, sino que han extendido su influencia entre las universidades de la Liga de la Hiedra, accediendo a sus importantes bibliotecas mundanas y utilizando sus recursos informáticos para crear un gran *Scriptorium* virtual. El objetivo de los Sabios de Providence es archivar virtualmente el conocimiento de todos los *Scriptoria* del mundo –disponen de varios archivos escaneados de la Biblioteca de Enoch-, una tarea titánica pero no imposible para quienes disponen de la eternidad por delante –si la Gehenna no llega antes.

FACCIONES

Como se ha mencionado, los Verdaderos Brujah son un linaje pequeño pero con una estrecha colaboración establecida a través de varias líneas de investigación. Antiguamente los Sabios se organizaban según los linajes derivados de uno u otro chiquillo de Brujah, pero a medida que los vínculos frente a amenazas comunes se estrechaban, las fronteras de linaje se difuminaban, imponiéndose proyectos o intereses comunes, que establecieron nuevos grupos.

La Tal'Mahe'Ra y el Inconnu trazaron las líneas que dieron forma a las principales facciones de los Verdaderos Brujah, pero no fueron las únicas. En el pasado la Orden de las Cenizas Amargas y anteriormente los Congregados también atrajeron a varios miembros del linaje. Algunos grupos a nivel regional o con intereses comunes también han adquirido identidad propia, a menudo trascendiendo las fronteras entre sectas. Aunque todos los Sabios están unidos por su búsqueda de conocimiento, esta búsqueda también ha requerido numerosos recursos y la protección ocasional, y algunos Verdaderos Brujah han asumido la misión de solucionar esas necesidades para ayudar a sus compañeros.

LOS IMPLACABLES

Los Implacables remontan su formación a la caída de Cartago, cuando decidieron vengarse de todos los descendientes de Troile. Casi toda esta facción estaba formada por los Verdaderos Brujah que se unieron a la Tal'Mahe'Ra, aunque posteriormente se les unirían otros que simplemente estaban enfrentados a los Falsos Brujah. El rechazo al traidor Troile y sus descendientes constituía su principal vínculo de unión y a menudo colaboraban juntos para sabotear sus esfuerzos, a menudo apoyados por la Tal'Mahe'Ra.

Los Implacables constituyeron la primera gran facción organizada de los Verdaderos Brujah, reclutando a más de la mitad del linaje, y durante mucho tiempo fueron su rostro más conocido entre los demás clanes que conocían su existencia. Respetaban a los Verdaderos Brujah ajenos a la Tal'Mahe'Ra, y fueron instrumentales para construir una organización para todos los descendientes de Brujah, al margen de su afiliación o creencias, construyendo una serie de objetivos comunes y redes solidarias que fortalecieron la unidad.

Cuando Rathmonicus codificó en el siglo XIV la Senda del Corazón Abrasado, los Implacables aprendieron masivamente la filosofía, considerando que se adaptaba muy bien a sus objetivos y su naturaleza. De hecho, los Verdaderos Brujah de la Tal'Mahe'Ra se convirtieron en los principales eruditos y maestros de la senda, que extendieron entre algunos aliados de la secta y unos pocos vampiros ajenos a ella. El apoyo de los Implacables a la Senda del Corazón Abrasado llegó hasta el punto que llegaron a considerar que la filosofía era parte del legado del propio Brujah.

Los Implacables resultaron especialmente afectados por la caída de Enoch y la desaparición de la Tal'Mahe'Ra. Muchos cayeron con la ciudad, y otros fueron destruidos por los enemigos de la secta cuando perdieron su protección, lo que los forzó a buscar nuevos refugios y aliados, y a la reciente alianza con los Seguidores de Set. Actualmente sobrevive menos de una docena de Implacables, y con la pérdida

de muchos de sus maestros y eruditos, la Senda del Corazón Abrasado se encuentra en un declive que puede provocar su desaparición.

LOS HUMANISTAS

Se cree que esta facción es una de las más antiguas, sino la más antigua entre los Verdaderos Brujah. De la misma forma que los Implacables dieron la espalda a la humanidad, los Humanistas se aferraron a ella, conscientes de las dificultades que tenían para conservarla y haciendo todo lo posible para guardarla como un tesoro. Se mostraron muy próximos a las sociedades donde se asentaron, especialmente en Oriente Medio y el Norte de África, participando en los asuntos de los mortales, observándolos, tratando de comprenderlos y explorando los elementos de la moralidad humana, en un intento de replicarlos sobre sí mismos. Más allá del conocimiento instintivo de la Humanidad, los Humanistas desarrollaron varios senderos filosóficos basados en el comportamiento humano como el Sendero del Aliento o el Sendero del Vigor, pero encontrar una filosofía que resistiera los estragos de la Bestia y adecuada para la naturaleza de los Verdaderos Brujah parecía un objetivo inalcanzable.

En su búsqueda, muchos Humanistas acudieron a los Salubri, y también estuvieron presentes en Cartago, uniéndose a los Falsos Brujah y otros clanes con el propósito de convertir la ciudad en una utopía donde mortales e inmortales pudieran convivir en paz. La corrupción y caída de Cartago resultó una gran frustración para muchos Humanistas. Los que no cayeron en las garras de la Bestia se volvieron contra los Falsos Brujah deseosos de venganza y formaron la facción de los Implacables o Inmisericordes.

Los Humanistas supervivientes mantendrían su decisión de continuar explorando la humanidad, y compartieron su mensaje con otros clanes, especialmente los Salubri y los Capadocios. Cuando apareció el cristianismo muchos buscaron respuestas en la nueva religión para conservar su humanidad, pero con el tiempo abandonarían la religión organizada que surgió de Roma para abrazar herejías marginales que mantenían el espíritu sencillo de pureza de los orígenes del cristianismo. Tras la caída de Roma también fueron muchos los que se unieron al Inconnu.

Los Humanistas continuaron con la experimentación filosófica, ya fuera la búsqueda de la Golconda o propósitos más esotéricos. Aliados con los antiguos del Inconnu se desligaron progresivamente de la Yihad, y concedieron el Abrazo con muy escasa frecuencia. Cuando los Verdaderos Brujah de la Tal'Mahe'Ra hicieron una llamada a la unidad acudieron, pero más allá de colaborar en la búsqueda de conocimiento o ayudar a proteger a sus hermanos en peligro, se mantuvieron al margen de la política de la Mano Negra.

Actualmente, sin haber sido afectados por la caída de Enoch, los Humanistas son una facción muy reducida entre los Verdaderos Brujah, pero muy poderosa, compuesta por antiguos de varios siglos, cuando no milenios de edad. Mantienen su pertenencia al Inconnu y de vez en cuando asisten a los jóvenes en busca de ayuda y consejo, especialmente los interesados por proteger a la humanidad y mantenerse aislados de la Yihad.

LA FALANGE

Después de la Guerra de Troya estalló el enfrentamiento entre Verdaderos y Falsos Brujah en Grecia. Los Verdaderos Brujah perdieron y se vieron obligados a refugiarse en Delfos, donde permanecerían ocultos hasta el siglo IV a.C., momento en que acompañaron a los ejércitos de Alejandro Magno. Estos Verdaderos Brujah comprendieron que dedicarse exclusivamente al conocimiento también los hacía vulnerables ante los brutales ataques de los Falsos Brujah, mejor preparados para el conflicto físico.

Varios Verdaderos Brujah decidieron tomar medidas y dedicarse a la defensa del linaje. Observaron las tácticas y estrategia de los ejércitos de Alejandro Magno y formaron la Falange con varios guerreros educados en las artes de las armas y la filosofía griega, dedicados a mejorarse en cuerpo y mente según los ideales olímpicos. Con el tiempo sus componentes, también llamados Hoplitás, reclutaron a otros guerreros y ofrecieron sus servicios a otros Verdaderos Brujah, defendiendo los *Scriptoria* o protegiendo a sus hermanos en sus viajes. A cambio de sus servicios recibían conocimiento que no podían dedicarse a buscar.

La Falange ha sido una importante línea de defensa de los Verdaderos Brujah a lo largo de los siglos, y muchos Hoplitás caídos han recibido el homenaje de héroes. Durante las Guerras Anarquistas casi todos fueron destruidos, y los supervivientes se unieron a la Tal'Mahe'Ra, donde recibieron adiestramiento y aprendieron nuevas técnicas de los asesinos de la Mano Negra, pasando a servir principalmente a la Tal'Mahe'Ra y a los Implacables, pero también a otros Verdaderos Brujah que requerían sus servicios. Cuando la secta cayó, no fueron tan afectados como los Implacables, aunque varios Hoplitás fueron destruidos en la ciudad de Enoch.

Actualmente la Falange es un grupo diverso formado por los guerreros entre los Verdaderos Brujah. Aunque los más antiguos todavía recuerdan la época de Alejandro Magno y sus sucesores, en aras

de mantener su eficacia han reclutado entre sus filas a guerreros y estrategas de todas las épocas, equilibrando la pericia militar con la lealtad a los Verdaderos Brujah. Dentro de la Falange también se encuentran los Dragones Negros, un subgrupo Abrazado durante el siglo XX entre los militares japoneses, pero que a pesar de su aislamiento ha mantenido contacto con el resto de los Sabios.

LOS COSECHADORES

Dedicarse al estudio y la búsqueda de conocimiento suele requerir grandes recursos, y muchos Verdaderos Brujah descubren para su fastidio que deben dedicar parte de su tiempo a tareas mundanas pero por desgracia necesarias. Desde tiempos muy antiguos recurrieron en gran medida a la esclavitud para obtener lo que necesitaban, participando en el tráfico de esclavos de la antigüedad. En ocasiones los esclavos no podían desempeñar determinadas tareas, por lo que algunos de ellos fueron Abrazados para poder ocuparse de los “asuntos desagradables.”

De esta manera los Cosechadores se convirtieron en un grupo incómodo pero necesario que colaboró con el resto de los Verdaderos Brujah. Aparte del tráfico de esclavos, muchos de ellos también se convirtieron en comerciantes y financieros, demostrando a menudo una utilidad inesperada compitiendo con otros clanes y arruinando los recursos de los Falsos Brujah. Aunque siempre fueron una facción minoritaria, algunos consiguieron destacar consiguiendo objetos raros y reuniendo colecciones de conocimiento simplemente mediante el poder del dinero.

Cuando los Verdaderos Brujah se unieron a la Tal'Mahe'Ra los Cosechadores los acompañaron y pasaron a servir al conjunto de la secta. Fueron especialmente útiles en el siglo XVI tras el descubrimiento de América, infiltrándose en el tráfico de esclavos y el comercio trasatlántico y ayudando a la Tal'Mahe'Ra a instalarse en el continente. Fue durante este período que comenzaron con otros vampiros de la secta a crear una telaraña de tráfico clandestino de sangre y esclavos a nivel mundial conocida como la Cadena, reclutando a peones que sin saberlo trabajaban produciendo recursos para la secta.

La desaparición de la Tal'Mahe'Ra también ha provocado una crisis en la Cadena, que poco a poco da muestras de desmoronarse. En los últimos años se han producido varias deserciones y los líderes de la Cadena, dos poderosos Verdaderos Brujah, han caído en la desesperación y han recurrido al poder del infernalismo, dedicándose a secuestrar mortales y vampiros para sacrificarlos a sus amos oscuros. Las masivas desapariciones provocadas por los Cosechadores no han pasado desapercibidas, y vampiros de diversas facciones y sectas se encuentran alarmados, sospechando de los manejos de una misteriosa organización.

LOS ERMITAÑOS

Siempre han existido unos pocos Verdaderos Brujah que han decidido mantenerse aislados del resto de facciones, dedicados a sus asuntos, ya sea por soberbia intelectual o porque simplemente prefieren privacidad. En su aislamiento algunos degeneran hasta caer en las garras de la Bestia, mientras que otros adoptan comportamientos extraños, reticentes a relacionarse ya no sólo con otros vampiros, sino incluso con otros mortales. Algunos sólo se comunican a través de ghouls, manifestándose a través de sus sentidos y negándose a salir de sus refugios o simplemente que alguien los vea.

La mayoría de las veces los Ermitaños no llegan a estos enloquecidos extremos, y de vez en cuando se presentan en las asambleas de los Verdaderos Brujah, bien buscando ayuda para sus proyectos o para protegerse de una amenaza. Normalmente mantienen el contacto hasta que las alianzas dejan de ser útiles –como ha ocurrido recientemente tras la desaparición de la Tal'Mahe'Ra. En otras ocasiones simplemente buscan grupos con intereses comunes y prueban alianzas inesperadas, a menudo presentándose ante otros clanes simplemente como Brujah y manteniendo su propia Mascarada.

Algunos Ermitaños, aislados y sin aliados que los protejan a veces se convierten en el objetivo de otros vampiros cuando son descubiertos. Sin embargo, otros Ermitaños son tan poderosos individualmente que molestarlos no sólo puede ser peligroso para sus atacantes, sino también para quienes se encuentran en las cercanías. Se rumorea incluso que entre estos Ermitaños podría encontrarse un chiquillo de Brujah, un Anciano desconocido y tan aterrado por la muerte de su progenitor que sólo piensa en permanecer oculto a cualquier precio.

OPINIONES SOBRE LOS DEMÁS

Lavinia Gibbon, Archivista del *Scriptorium* de San Francisco, imparte una clase magistral para los nuevos aprendices.

Sobre los sistemas de organización, familias y clanes de los descendientes de Caín, así como de otras facciones sobrenaturales existen numerosos tratados y ensayos que podéis consultar en las bibliotecas, así como los testimonios personales recogidos con el paso de los siglos. No obstante, en aras

de la simplicidad a menudo nos vemos obligados a recurrir a las generalizaciones, que a pesar de su imprecisión, suelen darnos una perspectiva desde la que comenzar. En cualquier caso, un investigador preparado siempre debe tener en cuenta la evidencia y la experiencia personal a la hora de tratar con otros individuos, y siempre debe tener la prudencia de no anteponer la excepción a la norma general sin buenos motivos. Los errores de apreciación suelen pagarse caros, y no sólo a nivel personal, sino también generando animadversiones y enemistades innecesarias, y en un tiempo en que en conjunto nos encontramos desprotegidos y escasos de aliados es necesario no fomentar los enfrentamientos directos.

Comenzaremos por las organizaciones de los descendientes de Caín, describiremos nuestras relaciones con otros clanes por orden alfabético y finalmente mencionaremos a otros grupos sobrenaturales, si bien hay que señalar que en muchos casos la información y conocimiento que disponemos es incompleto o desactualizado.

LA CAMARILLA

La idea de una sociedad de vampiros dedicados a la protección mutua y a la consolidación de un orden que evite los excesos es positiva, pero en el caso de la Camarilla a menudo falla en su puesta en práctica, debido a la concentración del poder y el exceso de intrigas internas, que a menudo promueve el enfrentamiento entre generaciones y clanes. Resulta un perfecto modelo de Johnson y Hobbes en la mesa de Voltaire.

En los principios de la Camarilla, algunos Verdaderos Brujah apoyaron la formación de la secta como una forma de poner fin a los excesos de los Anarquistas. Entre las filas de los Sabios incluso se barajó la posibilidad de unirse a la secta, si bien se discutió si era factible hacerlo de forma abierta o encubierta. Sin embargo, cuando los Falsos Brujah se unieron a los demás clanes de la Camarilla esta posibilidad quedó por completo descartada, ya que unirse a la secta hubiese supuesto disculpar sus crímenes, e igualmente la presencia de los Tremere también era otro elemento que causaba bastante rechazo entre las filas de los Verdaderos Brujah.

No obstante, en los dominios de la secta siempre han existido unos pocos Sabios infiltrados, ya sea siguiendo los planes de la Mano Negra o por sus propios intereses. Entre los Vástagos de la Camarilla también hay destacados eruditos y sabios, y la posibilidad de compartir información con ellos resulta demasiado atractiva como para rechazarla. No obstante, cuando se presentan en la Camarilla los Verdaderos Brujah suelen adoptar otras identidades o simplemente actuar mediante agentes indirectos.

EL SABBAT

El ideal de libertad de los Anarquistas medievales degeneró en un culto supersticioso y descontrolado, la mezcla de diversas herejías y creencias decadentes, que no obstante a menudo sirve para mantener el equilibrio de poder entre la Estirpe neutralizando el avance de otras facciones. Entre sus filas se encuentran algunos eruditos de valía, especialmente en el ámbito del saber esotérico y Cainita, pero la mayor parte del tiempo la Espada de Caín es exactamente eso, un arma que utilizar contra nuestros enemigos. En cualquier caso es un arma muy inestable, y como un explosivo, debe ser manejado con precaución.

Tras la formación de la Camarilla, los vampiros de la Manus Nigrum decidieron que era necesario crear un contrapunto para evitar que la secta adquiriera demasiado poder y se convirtiera en una amenaza para sus intereses. La creación del Sabbat y la alianza entre Lasombra y Tzimisce les dio la oportunidad. Sin embargo, los Verdaderos Brujah y otros vampiros de la Mano Negra creían que infiltrarse en ella no era suficiente y trataron de asumir un control más directo sobre la Espada de Caín para que se convirtiera en una alternativa real al poder de la Camarilla.

El resultado fue desastroso, varios agentes de la Mano Negra fueron destruidos y la secta fue comprometida. Los Verdaderos Brujah actuaron rápidamente, provocando un cambio de liderazgo en el Sabbat y debilitando a los Cainitas lo suficiente como para que la Mano Negra obtuviera un mayor peso dentro de la Espada de Caín.

Actualmente los Verdaderos Brujah prefieren mantenerse a distancia del Sabbat. Algunos manipulan a los Cainitas en ocasiones, provocándolos para que ataquen determinados objetivos, pero la Espada de Caín resulta demasiado caótica y desordenada. Algunos Sabios han intercambiado información con los eruditos y maestros de las Sendas de Iluminación, especialmente con los Nodistas, pero en conjunto los Verdaderos Brujah prefieren dejar las relaciones con la Espada de Caín en manos de otros agentes de la Mano Negra.

LA MANO NEGRA

La Mano Negra, o mejor dicho la Mano sin Sol o Tal'Mahe'Ra resultaba útil, pero todo el mundo quería tener voz y no todas las voces eran de nuestro agrado. La secta nos proporcionó aliados e información, pero a pesar de su utilidad sus objetivos nos distraían demasiado. Se hundió demasiado en

la Yihad e incluso extendió su guerra más allá de los Cainitas. Ahora la Mano Negra ya no existe y no conseguimos apartarnos de su caída sin resultar indemnes. La reciente crisis ocasionada por la destrucción de esta secta nos ofrece una valiosa lección: debemos buscar aliados, pero también debemos evitar que su pérdida nos afecte.

En el pasado los Verdaderos Brujah eran una de las principales facciones de la Mano Negra, y de hecho una mayoría del linaje formaba parte de la secta. Aparte del conocimiento esotérico y los aliados que obtenían, su principal interés se encontraba en la Biblioteca de Brujah en la ciudad de Enoch. Sin embargo, tras conseguir acceder a ella en el siglo XVIII surgieron numerosas dudas sobre su autenticidad, aunque no dejaba de ser por ello una gran fuente de información. Pero en los siglos siguientes los Sabios comenzaron a distanciarse de la secta, a medida que perdía utilidad.

Sin embargo, los Verdaderos Brujah no estaban lo bastante lejos como para evitar ser afectados por la caída de la Mano Negra. La facción de los Implacables y los seguidores de la Senda del Corazón Abrasado fueron los más perjudicados, y muchos Sabios perecieron en la destrucción que ocasionó la desaparición de la secta.

No obstante, incluso sin la Mano Negra, actualmente algunos Verdaderos Brujah todavía mantienen contactos y aliados entre los antiguos agentes que sobrevivieron a la destrucción, proporcionándose ayuda y seguridad mutua.

LOS ANARQUISTAS

Reconocemos la necesidad del cambio, pero también reconocemos que es preferible que llegue mediante el consenso y la aceptación y no mediante la destrucción descontrolada. Los jóvenes vampiros tienen potencial, pero tienen mucho que perder, por lo que es necesario encauzar sus impulsos para que sus propósitos no se queden en el camino y su lucha se convierta en una mera excusa para provocar caos o servir al egoísmo de unos pocos.

Los Verdaderos Brujah observaron a los Anarquistas en sus inicios, y de hecho ayudaron a algunos para provocar la división entre los Falsos Brujah, antes de que el movimiento se descontrolara por completo. Aún hoy en día reconocen las necesidades de reformas y pactos dentro de la sociedad vampírica, que al permanecer estancada en un orden de tipo feudal a menudo resulta frustrante para las generaciones más jóvenes, educadas en una sociedad moderna con principios modernos y democráticos.

Algunos Anarquistas cuentan con el apoyo indirecto y sutil de los Verdaderos Brujah, pero suele tratarse de teóricos e intelectuales, que a menudo quieren crear una sociedad basada en la meritocracia pero que raramente consigue ir más allá de las palabras. Por otra parte, la escasa organización o control de los Anarquistas permite a los Sabios moverse con facilidad entre ellos. El hecho de que los Falsos Brujah sean numerosos en el Movimiento Anarquista también permite vigilar sus movimientos y planes. En conjunto, los Anarquistas constituyen un asidero útil para infiltrarse en la sociedad de la Estirpe, pero para los Verdaderos Brujah no valen mucho más que eso.

ASSAMITAS

Un clan de terribles asesinos con ansias de venganza. En gran parte constituyen un gran culto religioso dirigido a la adoración de su Antediluviano. Sus Guerreros nos han resultado útiles para deshacernos de objetivos molestos y hemos compartido información con sus Visires y Hechiceros. Hemos aprendido mucho de ellos, pero no se puede confiar del todo en su lealtad.

Los Verdaderos Brujah se relacionaron con el clan Assamita a través de la Mano Negra. La casta de los guerreros les proporcionó buenos agentes para protegerse de sus enemigos y responder a sus ataques, mientras que el conocimiento de visires y hechiceros les proporcionó conocimiento esotérico que según se dice permitió el desarrollo de los poderes de Temporis.

Quizás el aspecto más molesto de los Assamitas para los Verdaderos Brujah es su fanatismo, que muchas veces los hace incapaces de realizar una autocrítica, o los lleva a situar a Haqim por encima de los Antediluvianos “impuros.” Aunque los Sabios pueden respetar el sentimiento religioso, utilizar la creencia como arma excluyente es rechazable.

BRUJAH

Estamos divididos en qué hacer con los Falsos Brujah. Algunos de nosotros quieren exterminarlos sin compasión. Otros creen que ellos solos se destrozarán antes o después, así que no merece la pena el esfuerzo de exterminarlos. Unos pocos de nosotros se infiltran en el clan para vigilarlos. Pero resulta difícil jugar a sus juegos infantiles y nos cansa fingir que estamos enfadados todo el tiempo. Esos monstruos son poco más que animales en forma humana, y normalmente los matamos de la misma forma que una avispa o un escorpión. Mejor destruirlos antes de que tengan la oportunidad de picarnos.

Entre los antiguos Verdaderos Brujah, a pesar de su frialdad y carencia de emociones, existe un odio generalizado y conjunto hacia los Brujah, a pesar de los intentos por contenerlo, aunque los más jóvenes no parecen tan predispuestos a continuar con las viejas ofensas. Muchos antiguos Verdaderos Brujah se oponen a los Brujah de forma activa o pasiva, considerándolo una justa forma de castigo o retribución por el ultraje realizado por el traidor Troile. Resulta bastante curioso que raramente los Verdaderos Brujah juzguen a los Brujah como individuos, sino basándose en su linaje.

Este odio, aunque originado en la Segunda Ciudad con el asesinato de Brujah, realmente se extendió a la mayor parte de los Verdaderos Brujah tras la caída de Cartago. Algunos Sabios habían decidido dar una segunda oportunidad a los descendientes de Troile, considerando que muchos habían recibido la sangre después del crimen de su progenitor, y por lo tanto no eran culpables. Sin embargo, la corrupción de Cartago convenció a muchos Verdaderos Brujah de que los Falsos Brujah eran criaturas irremediabilmente defectuosas y no merecían otra cosa que la destrucción completa.

Pero los Verdaderos Brujah se encuentran en desventaja, ya que son demasiado pocos y han tenido que actuar sutilmente. Puede que no se encuentren en condiciones de exterminar a los Falsos Brujah, pero a lo largo del tiempo han actuado pacientemente, dedicándose a sabotear los esfuerzos y proyectos de los traidores, ya sea en dominios individuales o en lugares donde su presencia e influencia han sido considerables, como la Unión Soviética o los Estados Anarquistas Libres.

Los Falsos Brujah no han permanecido ignorantes de estos manejos. Unos pocos conocen la existencia del linaje “verdadero” y les llaman mentirosos y embusteros, afirmando que surgieron posteriormente a partir de un grupo elitista que mediante la magia de sangre consiguió reducir su frenesí monstruoso de tal forma que contuvieron sus impulsos en el interior, erosionando su humanidad en el proceso. Considerando que habían tenido éxito se sintieron superiores al resto de los Brujah y se creyeron sus desilusiones de grandeza afirmando que habían sido el linaje original anterior a la maldición de Troile.

Y unos pocos Falsos Brujah no se han quedado de brazos cruzados ante sus hermanos mentirosos. De hecho en la Antigua Grecia surgió un grupo conocido como los Dedicados, para destruir a los Verdaderos Brujah, a los que consideraban enemigos del resto del clan. Aunque parece que el grupo se disolvió tras creer que habían conseguido su objetivo, otros consideran que permanecen vigilantes y al acecho, buscando señales de la presencia de los Verdaderos Brujah para destruirlos. Los Sabios no han encontrado evidencias de que los Dedicados sigan activos, pero por si acaso tienen un motivo adicional para seguir actuando con sutileza y vigilar sus espaldas.

GANGREL

Excelentes compañeros de viaje. Hablan poco y escuchan mucho. A menudo pueden viajar con facilidad y llegar a lugares fuera de nuestro alcance, pero su rechazo de la civilización devalúa su compañía.

En general los Verdaderos Brujah creen que los Gangrel son útiles. A lo largo del tiempo los Animales han traído noticias de lugares apartados, en ocasiones han ayudado a los Verdaderos Brujah a transmitir y recibir noticias y ocasionalmente algún Gangrel es un antiguo pozo de conocimiento folklórico y custodio de tradiciones orales que pueden resultar interesantes una vez se desbroza el mito y la superstición.

Pero esta visión limitada y pragmática de los Gangrel también ha hecho que los Verdaderos Brujah traten a los Animales con cierta condescendencia, y de la misma forma que han utilizado la ayuda de los Gangrel para obtener información no han titubeado a la hora de sacrificarlos cuando lo han considerado necesario. De hecho, en los últimos tiempos y tras su marcha de la Camarilla, los Verdaderos Brujah de la facción de los Cosechadores se han dedicado a capturar vampiros del clan Gangrel y aprovechar su sangre para diversos propósitos, considerando que sin la protección de la Camarilla no serán echados de menos y que la independencia y escasa organización de los Animales impedirá una reacción conjunta. Sin embargo, subestimar a los Gangrel puede haber sido un error a largo plazo...

GIOVANNI

Teníamos buenas relaciones con los Capadocios, los ancestros del clan Giovanni. Antes de su caída compartíamos conocimiento y erudición, aunque fueran limitados al ámbito de la muerte y el más allá, pero mantenían una actitud de búsqueda de conocimiento que podíamos respetar. En su búsqueda de conocimiento reclutaron a la compañía equivocada, y terminaron siendo traicionados. En efecto, la historia se repite. Sin embargo, no los abandonamos, sino que ayudamos a escapar a muchos, acogiéndolos en la Manus Nigrum y posteriormente en la Tal'Mahe'Ra. Y no, no fueron exterminados, por mucho que digan los demás clanes. Antes de la caída de Enoch manteníamos buenas relaciones con

una facción de supervivientes conocida como los Heraldos de las Calaveras, pero desde que se unieron al Sabbat tras la disolución de la Tal'Mahe'Ra, nos hemos distanciado.

¿Y qué decir de los Giovanni? Mercaderes sin escrúpulos y tan traicioneros como los descendientes de Troile. Usurparon la sangre y el poder de los Capadocios, y aunque son hábiles Nigromantes y puedan ofrecer un gran conocimiento, es mejor no dejar que se acerquen demasiado. No nos corresponde a nosotros vengarnos de ellos, pero no hace falta decir que no nos agrada su compañía.

En el pasado los Verdaderos Brujah consideraban a los Capadocios compañeros de erudición. Sus estudios macabros a menudo ocasionaban una carencia de emociones y su maldición los aislaba de la humanidad, situándolos en una posición que los Verdaderos Brujah podían comprender. Por supuesto, los intereses de los Sabios no se limitaban al estudio de la muerte, pero en conjunto ambos clanes compartían sabiduría y conocimiento muy útiles.

En la Tal'Mahe'Ra los Verdaderos Brujah se relacionaban con dos linajes de nigromantes: los Heraldos de las Calaveras y los Nagaraja. Entre los primeros se encontraban algunos supervivientes Capadocios, lo que facilitaba las relaciones con los Sabios, mientras que los Carnívoros, que se consideraban los guardianes elegidos de Enoch las relaciones eran más tensas. De todas maneras los Verdaderos Brujah encontraron la ayuda de los nigromantes de Enoch muy útil a la hora de recabar información entre los muertos, especialmente la erudición de sabios y testigos del pasado. Por otra parte, el conocimiento nigromántico también resultó útil a la hora de estudiar la naturaleza de la entropía y el paso del tiempo, lo que contribuyó al desarrollo de los poderes de Temporis.

Por lo que se refiere a los Giovanni, la traición de su fundador Augustus resulta muy similar a la de Troile, por lo que los Verdaderos Brujah no pueden evitar mostrar cierto disgusto hacia los usurpadores venecianos. No obstante, su ética de mantenerse al margen de la Yihad y su pragmatismo comercial en ocasiones ha llevado a algunos Sabios a realizar tratos puntuales con ellos. Estos Verdaderos Brujah incluso sopesaron la posibilidad de provocar un enfrentamiento entre los Giovanni y la Tal'Mahe'Ra si algún día necesitaban romper lazos con la secta.

LASOMBRA

Durante milenios hemos estado ocultos en las sombras debido a la necesidad. Tened cuidado de quienes tiran de sus hilos. Creen que pueden esclavizar a la creación, y no son conscientes del precio que todavía tienen que pagar por el poder que han obtenido sobre la oscuridad. Se creen que son libres y existen pocos clanes tan esclavos de sus apetitos como éste.

Durante mucho tiempo los Verdaderos Brujah han actuado como eruditos, pero han tomado nota de las intrigas de los demás clanes. Para los Sabios los Lasombra tienen la ambición de los conquistadores y un impulso pragmático de conquista, pero cuando sus planes tienen éxito y consiguen poder demasiado a menudo no tienen planes para conservarlo, y terminan cayendo o continúan tratando de conseguir más poder sin ningún propósito adicional.

Aunque en conjunto los Verdaderos Brujah consideran que los Lasombra son malos constructores, resultan excelentes para enfrentarlos con los Falsos Brujah y debilitar las posiciones de sus enemigos. Sin embargo, como a veces han comprobado los Sabios, utilizar a los Lasombra no siempre es fácil, y en más de una ocasión un ambicioso Guardián se ha dado la vuelta y ha mostrado una sonrisa afilada a quien creía que estaba tirando de sus hilos...

MALKAVIAN

De la misma forma que nuestro linaje se ha enfocado en la búsqueda del conocimiento y el estudio del pasado, los Malkavian también buscan algo...la mayor parte del tiempo. Resulta difícil comprenderlos, pero creo que su estado de aparente locura se debe a una sobrecarga sináptica producida por la fuerza de su visión. Creo que en verdad han conseguido la capacidad de poder ver más allá de los engaños de la realidad e incluso vislumbrar las posibilidades del futuro. Desgraciadamente, sus mentes no son lo bastante fuertes para filtrar toda esa información, y en el proceso se rompen. Varios eruditos de nuestro clan han tratado de descifrar cuál es la fuente del poder de los Malkavian, pero en el proceso sólo han encontrado locura...o su destrucción.

Aunque los Verdaderos Brujah consideran que los Malkavian están locos, tras observarlos han llegado a la conclusión de que su locura no es un trastorno clínico ni una maldición, sino parte de un sistema que les permite acceder a una extensa red de información pero al mismo tiempo quiebra sus mentes. A lo largo de la Historia los Malkavian han demostrado en demasiadas ocasiones evidencias de su visión para atribuir las a la mera coincidencia o al azar. Cierto es que tratar de encontrar algo de sentido entre los delirios de los Malkavian es una tarea enloquecedora, incluso para los pacientes Sabios, pero de todas formas algunos Verdaderos Brujah siguen analizando sus visiones en medio del fango del caos, tratando de encontrar las ocasionales perlas de sabiduría.

Un hecho preocupante que algunos Verdaderos Brujah han descubierto, es que algunos Malkavian parecen tener una perspicacia asombrosa cuando un Sabio se hace pasar por uno de los Locos. A pesar de las precauciones que los Verdaderos Brujah toman para ocultar sus identidades a veces un Malkavian simplemente se acerca a ellos y los felicita por la “broma”, afirmando que “nadie diría que eres un descendiente de Brujah.”

NOSFERATU

Durante siglos han sido rechazados y subestimados, pero conocen muchos secretos que los demás ignoran. Algunos de ellos incluso saben que existimos, pero prefieren callar porque les resulta más útil que delatarnos...y porque nosotros también conocemos secretos que podrían comprometerles. En ocasiones nos hemos ayudado, pero la nuestra siempre ha sido una relación incómoda. Si os aliáis con ellos simplemente nunca asumiréis que estaréis solos.

Los Verdaderos Brujah siempre están atentos ante los Nosferatu, pues temen que descubran la verdad de su linaje y los pongan en una situación comprometida, pero por lo general las Ratas de Cloaca prefieren evitar los conflictos con los Sabios. Ambas partes son conscientes de que poseen grandes tesoros de conocimiento erudito o secretos, y que es más fructífera una relación de intercambio y ayuda mutua que una guerra abierta en la que puede que no haya ningún vencedor.

Por otra parte los Verdaderos Brujah saben que los Nosferatu odian y temen a los Nictuku, y ocasionalmente algún Sabio utiliza la información que dispone sobre estos seres monstruosos para ganarse la confianza de los Nosferatu.

RAVNOS

Este clan procede de las misteriosas tierras de Oriente, y en ocasiones nos han ayudado a acceder a esos lugares. Sin embargo, se parecen demasiado a los Falsos Brujah. Los Ravnos también son esclavos de sus pasiones, aunque no se manifiesten en furia descontrolada sino en una actitud más sutil y engañosa. A menudo provocan el desorden a su paso, aunque no lo hagan conscientemente. Quedan pocos, pues su Antediluviano enloqueció y llevado por el frenesí devoró a sus descendientes. Otro ejemplo del caos descontrolado en acción.

Aunque en ocasiones trataron con los Ravnos, los Verdaderos Brujah preferían evitarlos en la medida de lo posible, ya que las sucesivas oleadas de vagabundos y nómadas de Oriente traían poco que pudieran valorar. Sin embargo, los Ravnos de la India eran otra cosa, los señores de una tierra llena de conocimientos y secretos, por lo que aunque les desagradara la perspectiva, a veces se veían obligados a tratar con ellos.

No se trata sólo de la reputación de embaucadores y mentirosos de los Ravnos, sino que su naturaleza a menudo influenciada por los impulsos de la Bestia a los Sabios les recuerda a los Falsos Brujah. Los ocasionales impulsos de la Bestia de los Ravnos chocan con la fría lógica sin emociones de los Verdaderos Brujah.

El reciente despertar y destrucción del Antediluviano Ravnos junto con gran parte de su clan ha atraído la atención de los Verdaderos Brujah. Algunos incluso esperan que si Troile es liberado cause la misma destrucción entre sus descendientes que Ravnos.

SEGUIDORES DE SET

Los Seguidores de Set son un clan de embusteros, y mentirosos despreciables que dan mal nombre a las serpientes, un culto de fanáticos dedicado a un dios oscuro. ¿Y por qué nos hemos aliado con ellos? Su actitud es honesta y sabemos qué se puede esperar de ellos. Aunque permanecen al margen de las sectas tienen influencia política y nos resultan útiles intermediarios. Por otra parte, ocupan tierras muy antiguas y también valoran el conocimiento. No han olvidado la Primera Ciudad y recuerdan la Historia mejor que la mayoría de los clanes. Las reglas para tratar con ellos son simples: no debéis permitir que conozcan lo que queréis, y nunca aceptéis lo que os ofrecen, aunque el precio sea justo. Sed vosotros quienes controléis las peticiones.

Los Seguidores de Set se han especializado en obtener influencia controlando los deseos de los demás, pero en el caso de criaturas como los Verdaderos Brujah, que no sólo tratan de controlar sus emociones sino que se rigen por la razón y el pragmatismo no resulta fácil. No obstante, cuando ambas partes negocian lo hacen de forma ocasional y aislada, dejando bien claros los puntos de negociación. Los Setitas han descubierto que tienen más que ganar tratando honestamente con los Sabios, que provocando su rechazo, pero aún así tratan de observarlos, esperando el momento de envolverlos con sus anillos.

La reciente Alianza de la Serpiente ha sido un movimiento precipitado, que sorprendió a los Setitas, y de hecho las Serpientes creen que quizás ellas también se precipitaron aceptando la alianza antes de tratar de buscar los motivos tras este movimiento inesperado de los Verdaderos Brujah. Es cierto

que los Sabios se encuentran en una situación apurada tras la caída de Enoch, privados de aliados y habiendo perdido mucho, pero aún así...

Y entonces el estallido de la Primavera Árabe puso en apuros varios templos Setitas. Los Verdaderos Brujah acudieron rápidamente en ayuda de sus aliados, permitiéndoles conservar sus recursos e influencia en el norte de África. Como contrapartida, los Sabios pidieron acceso a las ruinas de Cartago y a varios lugares estratégicos de Túnez. Muchas Serpientes todavía se están preguntando si los Verdaderos Brujah no habrían previsto de alguna forma los cambios políticos en la zona y los utilizaron en su provecho para conseguir sus objetivos.

TOREADOR

Los Toreador son un clan de pasiones, pero aunque en ocasiones se dejan arrastrar por ellas y se hundan en la decadencia, también son capaces de utilizarlas para construir legados de belleza, y más ocasionalmente sabiduría, que proporcionan inspiración. Aunque el Clan de la Rosa en ocasiones dirige su inspiración a propósitos constructivos, demasiado a menudo la desperdicia en frivolidades efímeras. Una lástima.

Los Verdaderos Brujah son selectivos a la hora de tratar con el clan Toreador. Aunque no desmerecen el valor del arte y la belleza a la hora de templar las pasiones humanas, les interesan más los miembros del clan que se dedican a preservar la cultura y el conocimiento. Desde su perspectiva los Sabios consideran que los Toreador se encuentran en una posición secundaria, pero al mismo tiempo muy útil para sus propósitos, y a menudo colaboran con ellos e incluso llegan a infiltrarse entre sus filas. Sin embargo, los Verdaderos Brujah también lamentan que los miembros del Clan de la Rosa a menudo se enfrenten por frivolidades y envidias, y que al dejarse llevar por sus pasiones terminen destruyendo las obras de sus rivales o incluso las suyas propias. Con la paciencia que les caracteriza, cuando se relacionan con los Toreador los Sabios suelen actuar de árbitros o mediadores, tratando de canalizar su energía en la dirección adecuada.

TREMERE

Otro clan de usurpadores, los Tremere surgieron de entre los magos para robar la sangre de los vampiros. En su atrevimiento destruyeron al respetado Antediluviano Saulot y dieron caza a los Salubri, en un intrigante paralelismo con los traidores de Troile y nuestro propio clan. Tened mucho cuidado con ellos. Atesoran grandes conocimientos y un gran poder, pero también son pragmáticos, haciendo lo que sea necesario para conseguir sus objetivos, y actuando unidos son muy peligrosos. Procurad manteneros por delante de ellos en sus intrigas y utilizad la animadversión que despiertan en los demás en vuestro beneficio.

Muchos Verdaderos Brujah consideran que la historia se repite cuando ven el estado actual de los Salubri. En general los Verdaderos Brujah respetaban a los Unicornios (¡Nunca Cíclopes!), que mantenían buenas relaciones con los Sabios Humanistas, por lo que resulta sencillo comprender la razón que mantiene a los Verdaderos Brujah como enemigos de los Tremere.

Algunos Verdaderos Brujah consideran interesante el poder de la magia de la sangre, los valiosos conocimientos que sin duda se atesoran en las bibliotecas del clan Tremere, así como la jerarquía organizada que les ha permitido sobrevivir unidos y abiertamente entre los demás clanes. Sin embargo, los Sabios procuran no aliarse con los Tremere, es una perspectiva demasiado arriesgada y en el proceso podrían revelar demasiado.

TZIMISCE

Como nosotros, los Tzimisce también son un clan de buscadores de conocimiento. Sin embargo, sus búsquedas son esotéricas y demasiado extrañas, a menudo explorando las posibilidades de sus poderes insidiosos, casi como una droga, sin darse cuenta de que se dirigen a un callejón sin salida y que en realidad terminarán convirtiéndose en bestias.

Algunos Verdaderos Brujah, entre ellos el respetado Rathmonicus, han acudido ocasionalmente a los Tzimisce en sus exploraciones de la naturaleza vampírica. Del contacto entre ambas partes –cuando ha sido fructífero– han surgido avances filosóficos y espirituales. De hecho, aunque pocos Verdaderos Brujah lo reconocerían, la Senda del Corazón Abrasado toma algunos principios defendidos por los Demonios Metamorfosistas.

La búsqueda del conocimiento también une en ocasiones los caminos de los Verdaderos Brujah y los Tzimisce, especialmente la facción del Viejo Clan, que también pertenecía a la Mano Negra. Tras la caída de la secta, ambos linajes todavía mantienen contacto y siguen colaborando entre sí en su situación precaria.

VENTRUE

En el pasado los Ventrue fueron nobles, y eso lo reconocemos y apreciamos. Si las historias de la Segunda Ciudad son ciertas, el Antediluviano Ventrue nos dio cobijo tras la traición de Troile. Desde entonces les hemos acompañado en muchos lugares y épocas, pero con el paso del tiempo nos hemos ido distanciando. El clan ha cambiado, y no precisamente para mejor, pero algunos antiguos todavía conservan la nobleza de sus orígenes.

Los Verdaderos Brujah conservan varias historias antiguas que muestran que entre Brujah y Ventrue surgió una gran amistad, y que ambos se distanciaron tras el Abrazo de Troile, que a ojos de Ventrue no era lo bastante digno. Cuando el traidor cometió su crimen, uno o varios Verdaderos Brujah encontraron refugio entre los Ventrue, ya fuera de la purga del traidor o del abuso de los demás clanes.

Desde entonces los Verdaderos Brujah han mantenido cierta relación con los Ventrue, y quizás debido a ella dentro del Clan de los Reyes también surgió una facción de eruditos e historiadores. Muchos Verdaderos Brujah se han ocultado o se ocultan en esta facción, aconsejando a los señores Ventrue y disfrutando de su protección en una relación simbiótica. No obstante, ambos clanes se distanciaron tras la caída del Imperio Romano, aunque algunos antiguos Ventrue y especialmente los Sangre Azules de la Tal'Mahe'Ra, siguieron colaborando habitualmente con los Sabios.

Aunque los Verdaderos Brujah no llegaron a unirse a la Camarilla mantienen cierto contacto con algunos Ventrue del Directorio del clan, y los Sangre Azules siempre han mantenido abierta la posibilidad de incluir a los Sabios dentro de la secta.

VAMPIROS ORIENTALES

Como para los demás clanes, la naturaleza de los vampiros que habitan en las tierras del Lejano Oriente constituye para nosotros una incógnita. Sin embargo, a través de la Tal'Mahe'Ra hemos podido descubrir ciertas cosas. Son muy celosos de sus dominios y en su aislamiento milenario han cambiado. Como nosotros se dividen en clanes, algunos de ellos muy similares a los clanes occidentales. Sospechamos que dos de ellos pueden descender de los Capadocios y Salubri, que en Occidente casi fueron exterminados y otro de ellos extendido por Indonesia muestra similitudes con los Tzimisce. Aunque algunos vampiros afirman que se trata de criaturas por completo distintas a los Cainitas, los vampiros orientales son simplemente un ejemplo de las posibilidades de mutabilidad de nuestra sangre.

En los últimos siglos los Verdaderos Brujah se han mostrado interesados por acceder al conocimiento de las tierras del Lejano Oriente, y en el proceso han entrado en contacto con los vampiros de la zona, con resultados mixtos, pero en general cuando coinciden, ambas partes consideran que es mejor evitarse, salvo que sus intereses choquen. En cualquier caso, debido a la naturaleza reservada de los Catayanos, los Verdaderos Brujah no están más cerca de conocer sus secretos que otros clanes, y a menudo las numerosas teorías surgidas a partir de conocimiento incompleto han dado lugar a visiones confusas y erróneas.

Un pequeño grupo de Sabios, los Dragones Negros, constituyen el fruto de una alianza establecida en el siglo XX entre los Verdaderos Brujah y el clan Genji de Japón. Los vampiros japoneses han recibido información sobre Occidente de los Verdaderos Brujah, especialmente conocimiento cultural y tecnológico, y a cambio los Verdaderos Brujah han recibido conocimiento sobre Oriente, y en las últimas décadas tecnología avanzada. Tras la caída de Enoch, los Dragones Negros han recibido refugio del Ancestro Genji de la corte de Yokohama, y ambas partes han estrechado lazos.

HOMBRES LOBO

Criaturas destructivas y salvajes. Algunos dicen que son espíritus hechos carne, la furia de la naturaleza desatada contra el avance de la civilización, y quizás por eso consideran que los vampiros son sus enemigos. A veces se han conseguido alcanzar acuerdos y treguas, pero no resulta frecuente. Es mejor evitarlos y dejarles los territorios salvajes en los que habitan.

Como todos los vampiros, los Verdaderos Brujah procuran apartarse del camino de los hombres lobo. Algunos Sabios los han estudiado de lejos, tratando de determinar qué es lo que provoca sus ataques, y aunque prefieren no enfrentarse con ellos, en ocasiones los utilizan para atraer a otros vampiros a emboscadas o trampas. La furia de los hombres lobo no es fácil de dirigir con precisión, pero tienen un potencial destructivo que no se puede descartar en emergencias.

MAGOS

La sabiduría de algunos mortales llega hasta tal punto que les permite manipular las fuerzas de la realidad, aunque normalmente tienen poderes más modestos. A lo largo de los siglos hemos conocido a magos de la sangre, pero también videntes y nigromantes que estaban aliados con la Tal'Mahe'Ra. Su poder no está a nuestro alcance, pero sus teorías en ocasiones nos ayudan a descubrir métodos para manipular el poder de nuestra sangre.

La relación de los Verdaderos Brujah con los magos, más allá de los ocasionales encuentros y enfrentamientos, se ha basado en descubrir el potencial de Temporis, y gran parte de la misma tuvo lugar dentro de la Tal'Mahe'Ra. Algunos Sabios aprendieron de videntes capaces de mirar en las corrientes del tiempo y de los nigromantes de la Mano Negra aprendieron los efectos de la entropía y el paso del tiempo sobre la realidad. Aunque algún Verdadero Brujah aprendía la magia de la sangre con otros Cainitas de la secta, era más frecuente que estudiara con los magos principios teóricos que poder aplicar después en sus Disciplinas. De todas formas el interés esotérico de los Verdaderos Brujah no estaba muy extendido, y la relación con los magos de la Tal'Mahe'Ra se rompió con la desaparición de la secta.

WRAITHS

Al morir algunas personas permanecen en el más allá por motivos no del todo aclarados. Lo que queda de ellas son sombras de lo que fueron, criaturas a menudo atormentadas por lo que han perdido y consumidas por la locura y la desesperación de la tierra de los muertos. A veces es posible obtener algo de información de quienes vivieron en otros lugares y épocas, pero el trato con ellos es peligroso y nada fiable, por lo que es mejor dejar su interrogatorio en manos de nigromantes hábiles.

Los Verdaderos Brujah no se mostraban especialmente interesados por tratar con los muertos, pero a través de los Capadocios primero y de los nigromantes de la Tal'Mahe'Ra posteriormente, algunos Sabios interrogaron a las sombras de los muertos para obtener conocimiento. Muy raramente algún Verdadero Brujah decide aprender las artes de la Nigromancia para obligar a los muertos a compartir sus secretos, pero no resulta frecuente. Otros Sabios consideran que se puede obtener más conocimiento y más fiable mediante otros métodos menos arriesgados.

HADAS

¿Existen las hadas? No. Al menos nunca he visto ninguna. Sin embargo, es cierto que la fuerza de la creencia y la superstición en ocasiones puede dar forma a sueños y pesadillas. Así es como nacen los dioses. En cualquier caso, estas criaturas no son reales y dependen de la creencia de quien les ha dado forma. ¿Comprendéis por qué nunca he visto hadas?

Para los Verdaderos Brujah los espíritus de los sueños son seres irreales. En el pasado y la antigüedad los dioses y semidioses eran fuerzas poderosas y a tener en cuenta, pero a medida que la razón se iba imponiendo y la gente dejaba de creer en ellos, también perdieron su poder. Los Sabios consideran que las hadas son criaturas sin importancia y casi extinguidas, sin embargo, el potencial de la creencia y sus posibilidades sí resultan interesantes.

Por su parte las hadas procuran evitar a los Verdaderos Brujah. Son criaturas demasiado banales y frías, y su proximidad las hiere, así que procuran no aproximarse ni dejar ninguna evidencia que atraiga a los vampiros hacia ellas.

CAZADORES

Las Guerras Anarquistas fueron provocadas por un motivo y fue la despreocupación y la crueldad innecesaria sobre la humanidad. Nunca despreciéis ni subestiméis a los mortales. No sólo son mucho más numerosos y disponen de muchos más recursos, sino que también disponen de un poder latente en su creencia que pueden sorprenderos. Aunque actualmente es en gran parte residual, todavía sigue presente en algunas reliquias y lugares sagrados. Si queréis comprobarlo, haced un viaje al Vaticano o a La Meca...

Los Verdaderos Brujah comprenden el valor de la humanidad a la hora de crear conocimiento, y creen que la educación debe extenderse entre los mortales, por lo que a menudo no sólo se han dedicado a acumular conocimiento sino a extenderlo y fomentar las instituciones educativas y académicas. Además son conscientes del peligro que representan los cazadores, y que es inútil razonar contra el odio y el fanatismo, así que procuran evitarlos.

No obstante, desde tiempos antiguos, algunos Verdaderos Brujah se han dedicado a observar los efectos de la fe, analizando reliquias y lugares sagrados. Los objetos imbuidos de fe muestran diversos efectos, y aunque muchos causan daño a los vampiros algunos parecen actuar también atenuando la maldición de Caín.

Recientemente ha aparecido un nuevo tipo de cazadores, personas que de improviso parecen ser capaces de conocer la naturaleza de los vampiros y convertir objetos mundanos en poderosas armas. Algunos Verdaderos Brujah creen que un grupo de magos –posiblemente una orden de tipo religioso– podría estar armando a la humanidad para declarar la guerra a los vampiros.

UN ENSAYO DE PROTOCOLO: INTERPRETANDO A LOS VERDADEROS BRUJAH

LOS VERDADEROS BRUJAH EN LA CRÓNICA

En principio el estereotipo de un Verdadero Brujah como un sabio buscador de conocimiento a menudo conlleva la visión de un bibliotecario o investigador que pasa todo el tiempo entre libros y ordenadores, con poco interés por relacionarse más allá de las paredes de su refugio. Existe cierta razón en este estereotipo, pero la perfección a la que aspiran los Sabios consiste en dominar cuerpo y mente y para ello existen diversas actividades aparte de la lectura y el estudio de diversos temas, como la conversación y el debate con otras personas o el adiestramiento físico en forma de ejercicios y competiciones. Un aspecto que a menudo se obvia es que el Verdadero Brujah también debe aprender a observar y analizar, perfeccionando la neutralidad y la disciplina mental. Por encima de todo los Verdaderos Brujah son pragmáticos en su existencia y procuran aprender todo lo que les resulta (o parece) útil. A pesar de su carencia de emociones nada le impide a un personaje Sabio convertirse en un frío manipulador o en un hábil psicólogo para percibir los estados emocionales de los demás.

Sin embargo, más allá del perfeccionamiento personal del personaje deben crearse condiciones para permitir su participación en la Crónica. El tiempo de estudio normalmente se situará fuera del juego, y bastará con unas pocas frases para describir qué pretende el personaje obtener de ello, al fin y al cabo no se pretende que el jugador elabore un ensayo o una tesis académica. Pero la búsqueda de conocimiento a menudo involucra encontrar nuevos materiales, que puede que no sean tan accesibles como para acudir a una biblioteca o consultar internet. También puede ocurrir que el personaje no busque libros o materiales escritos, sino que se dedique a buscar y rescatar objetos especialmente importantes. Además ciertos eruditos, como arqueólogos, antropólogos, paleontólogos, psicólogos y otros a menudo deben recurrir al trabajo de campo de forma parcial o como parte de su ocupación habitual, lo que conlleva la interrelación con otras personas. Las excavaciones en unas antiguas ruinas, las entrevistas con clientes y proveedores, el debate con los compañeros de profesión y otras situaciones pueden llevar al Verdadero Brujah a relacionarse con otros. Establecer o mantener contactos o dirigir una institución de enseñanza como una escuela o una universidad también puede ser una ocupación adecuada. Y por supuesto, puede que el personaje forme parte de un grupo especializado de su linaje, como la Falange o los Cosechadores, que implican conseguir otro tipo de recursos para financiar y apoyar la búsqueda de conocimiento. Un agente de campo encargado de ocupaciones más insidiosas como sabotear a los enemigos de los Verdaderos Brujah o sonsacar información mediante el espionaje y el robo también tiene su lugar entre los Sabios.

Indudablemente un personaje Verdadero Brujah, tanto por su carácter como por sus circunstancias, se sentirá más cómodo entre otros compañeros de linaje. Más allá de las relaciones entre sire y chiquillo, un grupo de chiquillos pueden encontrarse bajo la tutela de un mismo mentor, o un grupo de Sabios pueden compartir intereses o un mismo proyecto, ya sea la protección y mantenimiento de un *Scriptorium*, la vigilancia de un lugar valioso para los Verdaderos Brujah, etc.

Las relaciones de los Verdaderos Brujah con otros clanes son posibles y factibles. Si el Sabio muestra abiertamente su linaje la elección más obvia para formar un grupo de personajes es la Mano Negra antes de su destrucción, que compartirán un objetivo común, ya sea conquistar un dominio mediante la subversión o la infiltración, compartir intereses eruditos o de otro tipo, un grupo de supervivientes de la destrucción de Enoch, y otras posibilidades que ofrece la secta. También es posible que un personaje Verdadero Brujah decida compartir su secreto con otros personajes, pero en ese caso se necesitará una justificación más importante, y quizás menos creíble, posiblemente recurriendo al terreno de las relaciones personales. La reciente Alianza de la Serpiente permite interrelacionarse con los Seguidores de Set, o quizás el personaje se encuentre buscando nuevos aliados.

Y siempre se encuentra el juego de la infiltración. Para acceder a determinados lugares frecuentados por otros vampiros, es inevitable que un personaje Verdadero Brujah deba hacerse pasar por un vampiro de otro clan y forjar una identidad creíble. Por supuesto, es más sencillo asumir la identidad de unos clanes que de otros. Presentarse simplemente como un "Brujah" es una elección simple, y no existen muchas dificultades para que un Sabio se haga pasar por un Idealista de los Falsos Brujah, interesado por el conocimiento académico, preocupado por mantener el control y reticente a mezclarse con los violentos Iconoclastas o Anarquistas. Asumir la identidad de un vampiro de los clanes Toreador y Ventrue también es sencillo, aunque también implicará manifestar de forma periódica ciertos comportamientos, como fingir fascinarse por la belleza o alimentarse sólo de ciertos tipos de recipientes. La infiltración en otros clanes, si bien más compleja y requiriendo cierta sofisticación también es posible, especialmente si no hay otros miembros presentes del clan que puedan desconfiar. Un viajero en un dominio pequeño y con una historia convincente también puede pasar desapercibido. Y por último, esta la opción de presentarse como un Caitiff, lo que conlleva ciertos peligros debido a la animadversión que suelen despertar los Sin Clan.

Sea cual sea la estrategia a seguir, en un Verdadero Brujah son necesarias ciertas concesiones para permitir que el personaje tenga oportunidades de interacción con otros personajes jugadores y no

jugadores, y no se convierta en un mero ermitaño enclaustrado que permanece al margen del escenario y sólo se muestra de forma ocasional.

TRASFONDOS

Como ocurre con otros elementos de su existencia, los Verdaderos Brujah son especialmente pragmáticos a la hora de establecer Trasfondos. Sin embargo, debido a la situación de su linaje existen ciertas pautas recurrentes y distintas perspectivas a la hora de interactuar con las sociedades mundanas y sobrenaturales. Algunos Sabios preferirían vivir una existencia aislada, en paz y sin preocupaciones para toda la eternidad, pero la búsqueda de conocimiento y la propia naturaleza de los vampiros hacen que ese deseo se encuentre mediatizado por necesidades que obstaculizan y alteran las investigaciones y estudios.

Los **Aliados** no suelen ser muy frecuentes en el linaje, debido a que requieren una frecuente interacción que suele molestar a muchos Verdaderos Brujah, o simplemente debido a la torpeza social. Los Aliados de los Sabios suelen ser personas que comparten intereses académicos con ellos, y que mantienen su relación no tanto por un trato personal como por la ayuda y el conocimiento obtenidos. Muchas veces un mecenas aparentemente desinteresado puede ganarse la lealtad de los miembros de una institución académica al margen de su personalidad seca y distante.

Los **Contactos** son más frecuentes entre los Verdaderos Brujah, ya que muchas veces permiten una interrelación mínima y proporcionan valiosa información, ya sea de forma directa o indirecta. Los Sabios suelen confiar en sus Contactos simplemente para saber dónde buscar o conseguir recursos, y no necesitan más de ellos, pero debido a su actitud a menudo sus Contactos suelen ser ocasionales y no siempre del todo fiables.

Aunque prefieren prescindir de ellos cuando tienen la ocasión, los **Criados** son frecuentes entre los Verdaderos Brujah, ocupándose de tareas ingratas y mundanas que consideran una pérdida de tiempo. Mantener refugios en buen estado, vigilar colecciones de libros y objetos, encargarse de asuntos bancarios, etc. Sin embargo, los Sabios suelen ser amos crueles, muchas veces de forma inconsciente porque no comprenden las necesidades emocionales de sus servidores, y además exigen una eficiencia y lealtad para la que muchos mortales no están preparados.

Para los Verdaderos Brujah la **Fama** es contraproducente, y la mayoría simplemente prefieren su satisfacción personal por un trabajo bien hecho o se conforman con el elogio de sus pares. Sin embargo, no es desconocido que un Verdadero Brujah filtre alguno de sus descubrimientos y teorías en los salones académicos y observe discretamente los resultados. En esos casos suele gestionar la Fama obtenida mediante un peón debidamente adoctrinado, y suele invertir la popularidad de su Fama para acceder a otro tipo de Trasfondos: subvenciones, contactos académicos, nuevas líneas de investigación, etc.

El conjunto de los Verdaderos Brujah es muy selectivo a la hora de conceder el Abrazo, por lo que a pesar de la antigüedad del linaje la **Generación** no se encuentra demasiado diluida. Hasta cierto punto y debido a su reducido tamaño, muchos Sabios de una misma Generación suelen haber sido Abrazados en la misma época, normalmente después de una crisis.

Aunque muchos Verdaderos Brujah pasan tiempo aislados, la necesidad de acceder a lugares situados en los dominios de otros clanes hace que construir una **Identidad Alternativa** sea una necesidad habitual. La mayoría de los Sabios suelen hacerse pasar por Falsos Brujah, especialmente Idealistas del clan, ya que resulta fácil y práctico. Aunque la antigua alianza con los Ventrue continúa débil, algunos Sabios también encuentran refugio entre los Sangre Azules, y aunque la interrelación social resulta molesta, algunos también se hacen pasar por Toreador. Cuando se infiltran en el Sabbat, lo que ocurre con menos frecuencia, donde el linaje resulta menos importante, los Verdaderos Brujah suelen hacerse pasar por eruditos Nodistas o de algún otro tipo de conocimiento vampírico.

La **Influencia** de los Verdaderos Brujah suele estar extendida principalmente entre las instituciones académicas, pero no termina ahí. Algunos Sabios también comprenden que el poder político es útil para adquirir recursos o mantener los lugares de conocimiento, y con frecuencia suelen apoyar a los jugadores de la política a cambio de fomentar la agenda cultural o determinadas instituciones. En estos ámbitos a menudo coinciden con otros clanes y facciones, por lo que a menudo disponen de apoyo adicional, aunque no resulte evidente.

Los **Mentores** son frecuentes entre los Verdaderos Brujah en sus primeros años de existencia. Aunque a veces un sire se encarga exclusivamente de la educación de su chiquillo, cuando es posible un Sabio pasa por la tutela de varios maestros. Sin embargo junto a la educación recibida se procura que un Verdadero Brujah extienda sus alas y brille por sí mismo. Aunque ha ocurrido y ocurre, no está bien visto en el clan interferir de forma demasiado habitual y no requerida en los estudios de los demás, salvo respondiendo a una petición de ayuda y consejo.

A los Verdaderos Brujah no les gusta demasiado la violencia inherente al Sabbat, y cuando se infiltran en la secta suelen hacerlo como **Miembros de la Mano Negra**, pero normalmente suelen ocupar

posiciones informales y discretas como consejeros y estrategas de altos cargos. Antes de la caída de la Tal'Mahe'Ra disponían de más relaciones con la secta, pero todavía quedan unos pocos Sabios que conservan influencia dentro de la rama de la Mano Negra infiltrada en el Sabbat.

Dentro de las sectas vampíricas, los Verdaderos Brujah no buscan **Posición**, ya que puede darles demasiada visibilidad y provocar ataques e intrigas indeseados para derrocarlos. Cuando un Sabio ocupa una posición en una secta a menudo se trata de una situación temporal y provocada por las circunstancias, y muy a menudo porque nadie la quiere. Cuando los Verdaderos Brujah adquieren Posición, a menudo se trata de un Trasfondo informal, respetando su sabiduría y antigüedad, no porque ocupen un puesto de prestigio.

Los Verdaderos Brujah consideran que la caza es un desperdicio de tiempo, y de hecho muchos cazan sólo para mantenerse en forma y perfeccionar sus técnicas de supervivencia. El **Rebaño** resulta frecuente en el linaje, ya que no se muestran muy exquisitos a la hora de conseguir sangre. Aunque pueden alimentarse ocasionalmente en las instituciones académicas, pocos lo hacen, para evitar atraer atenciones indebidas en sus lugares de investigación. Más a menudo recurren a mataderos, clínicas de donación, empresas funerarias y otros medios de conseguir sangre rápidamente y sin problemas. No obstante, estos lugares suelen ponerlos en conflicto con otros vampiros, por lo que en ocasiones tratan de encontrar soluciones más discretas o utilizar favores políticos para garantizarse exclusividad.

Aunque algunos Verdaderos Brujah son auténticas bibliotecas andantes, la búsqueda de conocimiento implica numerosos gastos. Los **Recursos** son una constante necesidad entre los Sabios: ya sea adquiriendo materiales, construyendo espacios de investigación, contratando personal, implementando sistemas de seguridad etc. Conscientes de esta situación, los Verdaderos Brujah siempre dedican tiempo a buscar alguna fuente de recursos que les permita continuar con sus investigaciones. A veces algunos colaboran entre ellos o recurren a la facción de los Cosechadores.

DISCIPLINAS

Los Verdaderos Brujah mantienen una actitud diversa hacia las Disciplinas. La mayoría muestran una actitud pragmática, aprendiendo los poderes que les resultan más útiles para garantizar su forma de vida o ayudarles en sus estudios, pero para otros son objeto de estudio en sí mismos, y varios Sabios se dedican a investigar y experimentar sobre el poder de la sangre. Cuando un Verdadero Brujah decide dedicarse al estudio de una Disciplina, a menudo termina convirtiéndose en un maestro en la misma, explorando sus posibilidades. El linaje suele concentrarse en los poderes disponibles para su sangre, pero también en los poderes que aparecen en el Libro de Nod. Algunos también estudian las Disciplinas buscando poderes que puedan utilizar para neutralizar las ventajas de sus enemigos.

Tras el Abrazo, los Verdaderos Brujah suelen ser iniciados en el conocimiento de la naturaleza vampírica, enseñándoles cómo utilizar su sangre para mejorar su cuerpo, así que normalmente la mayoría suelen aprender pronto los rudimentos de Potencia. Sin embargo, la mayoría de los sires también suelen enseñar el poder latente en la sangre para mantener el cuerpo del vampiro inmovilizado en el tiempo, y tras comprender sus principios muchos Sabios dan los primeros pasos en Temporis. La Presencia suele ser el último poder del linaje que aprenden los chiquillos, cuando se les muestra la artificialidad de las emociones, y cómo pueden ser provocadas con la sangre. De la misma forma que aprenden Presencia, a los Verdaderos Brujah se les enseña a reconocer sus efectos y las formas de resistirlos mediante la voluntad consciente.

Más allá de las Disciplinas del linaje, los Verdaderos Brujah valoran Auspex, ya que resulta muy útil para obtener información, y de hecho se encuentra bastante extendida en el linaje. El estudio de Fortaleza, normalmente endureciendo el cuerpo mediante el ejercicio y el castigo físico también es frecuente. Animalismo suele ser aprendido para alimentarse de forma rápida y eficiente, pero dejando de lado cualquier preocupación o empatía por las bestias. No obstante, algunos también lo utilizan para conseguir servidores leales a través de los que obtener información.

El contacto con la Mano Negra también puso a los Verdaderos Brujah en contacto con poderes más esotéricos, y algunos se introdujeron en el estudio de la magia de la sangre, especialmente de las tradiciones de Oriente Medio, decantándose sobre todo por poderes elementales y directos. La Nigromancia también atrajo a varios Sabios, que utilizaron las artes de la muerte para convocar e interrogar a las sombras de los muertos y obtener más conocimiento.

POTENCIA

Aunque la mayoría de los Verdaderos Brujah suelen aprender algunos fundamentos de Potencia en sus primeras noches, a menudo su existencia dedicada a la investigación los lleva a situar sus poderes físicos en segundo lugar, aunque nunca son descuidados del todo, como parte del perfeccionamiento de cuerpo y mente. No obstante, existen Sabios que se dedican a estudiar artes marciales o a proteger lugares de conocimiento, y en estos casos suelen destacar en el uso de la Disciplina. A pesar de las limitaciones

de Potencia, los Verdaderos Brujah suelen aprender a utilizarla con efectos más devastadores que los simples golpes.

PRESENCIA

Esta Disciplina suele ser la menos desarrollada por los Verdaderos Brujah, y son pocos los que destacan en su uso, pero siempre tiene usos pragmáticos, como abrir paso al Sabio a determinados lugares, atraer nuevos servidores y en general compensar la falta de empatía y cercanía de un Verdadero Brujah. A niveles superiores algunos Sabios también han aprendido a apagar las emociones, neutralizando los poderes de Presencia de otros vampiros, entre ellos los Falsos Brujah.

TEMPORIS

Aunque algunas leyendas afirmen lo contrario, las evidencias indican que el origen de la Disciplina de Temporis se remonta al Antediluviano Brujah, y que éste la creó refinando Celeridad. Quienes controlan los poderes de Temporis tienen la capacidad de comprender las permutaciones del tiempo, la aclaración y alterar sus efectos según su deseo. Temporis canaliza la fuerza mística que hace inmortales a los vampiros, haciendo sus cuerpos inmunes al paso del tiempo. Los Verdaderos Brujah afirman que el Antediluviano Brujah creó Temporis antes de ser diabolizado, y que su maldición arrebató su poder a quienes siguieron a Troile tras su destrucción.

Sin embargo, el origen del dominio sobre el tiempo no está del todo claro. Es posible que este poder fuera creado por Brujah como parte de su labor como cronista, pero posiblemente su destrucción lo sorprendió sin haber desarrollado todo su potencial. Sus descendientes continuarían desarrollando Temporis como parte del Gran Experimento, el proyecto para alterar el tiempo y salvar a su progenitor, pero la búsqueda fue lenta y laboriosa. Gracias a sus contactos con los magos y nigromantes de la Tal'Mahe'Ra, así como el acceso a la Biblioteca de Enoch, los Verdaderos Brujah, especialmente quienes se habían unido a la secta, adquirieron gran conocimiento esotérico y sobre el curso del tiempo que les permitieron crear varios poderes de Temporis con efectos realmente increíbles.

Desde el abandono del Gran Experimento tras el tercer intento fallido, el desarrollo de Temporis ha sido relativamente dejado de lado, aunque algunos Sabios todavía siguen estudiando sus entresijos. Las recientes teorías sobre la existencia de dimensiones alternativas y realidades temporales paralelas han atraído cierto interés. Quizás ya no sea necesario alterar el tiempo como se pretendía con el Gran Experimento, sino encontrar una forma de alcanzar la corriente temporal "correcta."

NUEVOS PODERES

Estos poderes han sido desarrollados por los antiguos Verdaderos Brujah que han sobrevivido hasta las noches actuales, y algunos de sus portadores tienen milenios de edad. Al contrario que otros linajes, los Verdaderos Brujah no ocultan sus poderes personales, sino que suelen compartirlos con los compañeros que los necesitan y muestran capacidad para utilizarlos responsablemente. De todas formas, no todos los Sabios tienen el tiempo ni la dedicación para conseguir dominarlos, y debido al reducido tamaño del linaje no siempre se encuentran tan extendidos.

IMPACTO DEL TIEMPO (Potencia Nivel 6)

Un impacto produce energía cinética que se extiende por la superficie afectada. Los Verdaderos Brujah que dominan el poder del Impacto del Tiempo consiguen dirigir esa energía de tal manera que daña las estructuras a nivel atómico, haciendo que se deshaga al tacto. Aunque algunos vampiros creen que se trata de un poder de Temporis, realmente se trata de un refinamiento de Potencia realizado mediante una mezcla esotérica de física y anatomía vampírica.

Sistema: El personaje gasta un punto de sangre y debe golpear un objeto o una persona con la piel desnuda (ya sea con un puñetazo, una bofetada o una patada). Aparte del daño normal del impacto, el golpe deshace el material golpeado –por lo que para causar daño adicional con este poder a alguien es necesario golpear su piel desnuda, de lo contrario el poder sólo afectará a su ropa o armadura. Cada éxito en la tirada de daño permite romper automáticamente una superficie de aproximadamente de tres centímetros de profundidad, un metro de ancho y un metro de altura de materia inorgánica, y si el daño se realiza sobre un cuerpo orgánico se considera agravado. Además, tres éxitos son suficientes para inutilizar un miembro como si hubiera sido amputado, aunque se puede curar normalmente.

APAGAR EL CORAZÓN INFLAMADO (Presencia Nivel 6)

Aunque no son criaturas especialmente apasionadas, sino más bien todo lo contrario, algunos Verdaderos Brujah gustan de estudiar las debilidades de sus enemigos, y de la misma forma que la Presencia puede crear sensaciones repentinas y abrumadoras, neutralizando la mente racional, algunos

Sabios han aprendido a hacer todo lo contrario para neutralizar los poderes de Presencia que otros clanes utilizan demasiado despreocupadamente.

Sistema: El vampiro puede usar Apagar el Corazón Inflamado para anular cualquier poder de Presencia inferior a 6 que se encuentre activado en ese momento. Debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad y hacer una tirada de Manipulación + Expresión (dificultad 6). Si se trata de un poder de Presencia 6 el Verdadero Brujah debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad y hacer una tirada de Manipulación + Expresión (la dificultad es la Fuerza de Voluntad de quien activó el poder que desea anular) y sacar al menos tantos éxitos como los obtenidos en la tirada de activación del poder. Por otra parte, aunque el Verdadero Brujah consiga anular efectos de Presencia, los objetivos pueden volver a ser influenciados con nuevos usos de Presencia o puede que decidan no detenerse o dar marcha atrás en las acciones que estaban realizando bajo los efectos de la Presencia.

Apagar el Corazón Inflamado no puede utilizarse para neutralizar poderes de Presencia de un nivel superior a 6, aunque se rumorea que algunos antiguos Sabios conocen versiones más poderosas.

Éxitos Objetivos afectados

- 1 éxito Dos personas
- 2 éxitos Cuatro personas
- 3 éxitos Ocho personas
- 4 éxitos 20 personas
- 5 éxitos Todo el mundo en las cercanías del vampiro.

POSIBILIDAD (Temporis Nivel 6)

Posibilidad permite al Brujah avanzar un poco en el futuro y ver las consecuencias de ciertas acciones. Esto le permite volver al presente y utilizar esa información para realizar su siguiente acción con mayor pericia y habilidad. Cuando vuelve un momento antes de actuar, la única evidencia de este poder es un brillo que rodea al personaje a su regreso.

Sistema: El personaje gasta un punto de Fuerza de Voluntad y hace una tirada de Astucia + Alerta (dificultad 8) para ver cuánto puede recordar y comprender de lo que vio. Cada éxito que obtenga le proporciona un dado adicional en su reserva de dados para su siguiente acción.

COMPRESIÓN TEMPORAL (Temporis Nivel 7)

Con este poder el Verdadero Brujah avanza más en el futuro para seguir las acciones y consecuencias un poco más de tiempo. Así, cuando vuelve al presente, comprende mejor cómo resolver sus acciones.

Sistema: Esta habilidad funciona de manera similar a Posibilidad (ver arriba). El personaje gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Astucia + Alerta (dificultad 8) para ver lo bien que comprende lo que vio en el futuro. Cada éxito le proporciona un punto temporal de Fuerza de Voluntad. Estos puntos pueden utilizarse de la misma forma (y conjuntamente) que los puntos normales de Fuerza de Voluntad, excepto que se puede gastar más de uno en cualquier tirada. Estos puntos desaparecen cuando se usan, y también desaparecen al final de la escena.

REBOBINAR (Temporis Nivel 8)

Los Verdaderos Brujah normalmente utilizan este poder para confirmar eventos históricos, pero muchos lo encuentran útil para descubrir los secretos de sus compañeros y enemigos. Cuando se utiliza este poder, parece como si el tiempo se moviera hacia atrás bajo el mando del personaje. Pero la verdad es que el Verdadero Brujah sólo está viendo imágenes de lo que ocurrió antes. La habilidad sólo funciona en el lugar donde se encuentra el personaje y no puede mostrar nada que ocurra a través de las paredes. Las imágenes fantasmales de lo que ocurrió en el lugar pueden ser vistas a cualquier distancia en la que se pueda ver normalmente. Así que un vampiro puede mirar por la ventana y ver lo que ocurrió en el exterior, pero no puede ver a través de un muro, incluso si fue construido recientemente. Nada del presente desaparece, sólo se añade. Sin embargo, si puedes hacer un agujero en la pared, puedes ver lo que ocurrió al otro lado a través del agujero.

Sistema: Para activar este poder el Verdadero Brujah necesita realizar una tirada de Resistencia + Ocultismo (dificultad 9) y gastar un punto de sangre. El resultado de la tirada muestra el máximo de tiempo que puede rebobinarse para contemplarlo.

Éxitos	Resultado
1 éxito	Una semana
2 éxitos	Un mes
3 éxitos	Un año
4 éxitos	Un siglo
5 éxitos	Un milenio

EL SUEÑO DE LOS CIEN AÑOS (Temporis Nivel 9)

Inevitablemente los Ancianos sienten el peso del letargo, pero este sueño a menudo conlleva sus riesgos. Un Matusalén que duerme durante siglos, aunque puede dejar a sus descendientes preparando su regreso, corre el riesgo de tener que comenzar de cero a su despertar, habiendo perdido servidores y aliados. Este poderoso poder de Temporis permite a un Anciano entrar en letargo con sus servidores, creando un espacio paralizado en el tiempo que los mantiene a salvo durmiendo con su señor. Cuando el Matusalén despierta, todos los que lo acompañaron en su sueño despiertan, pudiendo volver a servirle de nuevo.

Se cree que la Anciana Belit-Sheri utilizó este poder durante un tiempo tras la caída del Imperio Romano, esperando despertar en tiempos mejores, y que sus efectos dieron lugar a leyendas populares sobre personas que quedaron dormidas durante siglos.

Sistema: Antes de activar este poder el vampiro debe dar al menos un punto de sangre a todos los que quiere que le acompañen en su sueño, que deben encontrarse dentro del área de activación de este poder. A continuación gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Resistencia + Ocultismo (dificultad 8) y crea un área de efecto de diez metros de radio por cada éxito. Al caer en letargo todos los que bebieron la sangre y se encuentren en la zona de efecto caen dormidos hasta que su señor despierte, quedando protegidos del paso del tiempo en un estado místico de hibernación, en el que no necesitan alimentos ni bebida y las funciones vitales quedan paralizadas.

Por otra parte el efecto de este poder no termina ahí, creando una zona de aislamiento en torno al vampiro, que también sirve de protección. Todos los que atraviesen el aura de activación deben hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (la dificultad es la Fuerza de Voluntad del vampiro al entrar en letargo) cada turno que estén en la zona afectada o caerán dormidos sin estar protegidos del paso del tiempo hasta que el vampiro despierte. La mayoría de los animales que entren en la zona caerán dormidos y morirán de inanición, pero las plantas no resultan afectadas y continuarán creciendo en la zona. Los objetos tampoco son afectados así que la zona quedará cubierta de polvo y suciedad con el paso del tiempo.

Es habitual utilizar este poder en catacumbas o en el interior de edificios apartados, ya que la presencia del Sueño de los Cien Años puede atraer atenciones indeseadas, y resulta útil para disponer de cierta seguridad durante el letargo.

Si alguien consigue llegar hasta el vampiro y lo toca deliberadamente, o resulta dañado de alguna forma (como por ejemplo, debido a un incendio), el poder se desactiva. Quienes acompañaron al vampiro en su sueño se despertarán de inmediato y pueden intervenir para ayudarlo. El vampiro no despertará si todavía se encuentra en el período de letargo, pero puede disponer de otras medidas o poderes para protegerse o despertar.

MÉRITOS Y DEFECTOS

Muchos Verdaderos Brujah son seleccionados por determinadas cualidades que los hacen destacar en el ámbito académico, lo cual puede permitirles adquirir algún tipo de Mérito Mental, pero también a menudo, debido a su relativo aislamiento emocional y su torpeza pueden comenzar su existencia con algún Defecto Social derivado de su educación entre los Sabios y quizás arrastrado de su vida previa. En cualquier caso, no deberías sobrecargar a tu personaje convirtiéndolo en un arsenal de ventajas y desventajas sin una buena razón. Los Méritos y Defectos están pensados como medios para complementar el trasfondo e historial del personaje y no se debería abusar de ellos. En cualquier caso, recuerda siempre que se trata de reglas opcionales sujetas a la aprobación del Narrador, que puede desaprobarlos en parte o totalmente si no los considera adecuados para su Crónica.

Una buena capacidad para memorizar a menudo ayuda en el aprendizaje, y algunos maestros a menudo ayudan a sus discípulos a ordenar su memoria para poder recordar sus lecciones y estudiar, por lo que entre los Verdaderos Brujah suelen estar extendidas la **Memoria Eidética** y la **Concentración**. Y el aprendizaje de los Verdaderos Brujah no sólo consiste en aprender conocimientos, sino también en aprender a analizar, razonar y separar lo verdadero de lo falso, adquiriendo así una **Fría Lógica**, **Introspección** y **Sentido Común**. Además, durante el aprendizaje sobre el funcionamiento de Temporis los Verdaderos Brujah también aprenden a medir el tiempo y comprenderlo para poder manejar mejor sus poderes, y muchos también terminan desarrollando un **Sentido Temporal**.

Por otra parte, el linaje arrastra antiguos odios y rencores, y especialmente tras la caída de la Mano Negra han perdido protectores y aliados, dejándolos expuestos a sus **Enemigos**. El aislamiento emocional de los Verdaderos Brujah suele hacerles concentrarse tanto en sus investigaciones y estudios, que algunos pierden el toque con los cambios en la moda y otros elementos sociales que consideran

frívolos, y por lo tanto algunos suelen desarrollar un toque **Anacrónico** al no adaptarse del todo a los tiempos.

Los Verdaderos Brujah que han pasado tiempo en Enoch, pero también los que manipulan con demasiada frecuencia el tiempo, en ocasiones provocan que sigan arrastrando las corrientes de tiempo y entropía a su paso sin pretenderlo, por lo que desarrollan un **Toque Entrópico** similar al **Toque de Escarcha**.

Los siguientes Méritos y Defectos han sido diseñados pensando en personajes del linaje de los Verdaderos Brujah. Algunos de ellos, bajo las circunstancias apropiadas pueden resultar adecuados para personajes de otros clanes, pero en cualquier caso el Narrador siempre es quien tiene la última palabra sobre lo que permite en la Crónica.

TECNOLOGÍA AVANZADA (Mérito de 1-5 puntos)

Tienes un dispositivo (o posiblemente unos pocos) de diseño avanzado. Aunque los Verdaderos Brujah no son especialmente buenos innovando, son buenos haciendo mejoras. Así que este dispositivo no tiene funciones especiales que no tengan sus contemporáneos, pero funciona mucho mejor. Reduce la posibilidad de un fallo mecánico (como un atasco) a la mitad y todos los usos del dispositivo se realizan con una dificultad de -1. El Narrador debería decidir el coste del Mérito, dependiendo de cuántos objetos tenga el personaje y lo poderosos que sean.

FATALISTA (Mérito de 3 puntos)

El estudio del personaje sobre el tiempo le ha llevado a creer que lo que está hecho simplemente está hecho. El destino es una senda fija y por lo tanto todos somos esclavos de nuestros futuros. Por lo tanto, nada es realmente nuestra culpa, porque nada está del todo bajo nuestro control. Por lo tanto resulta más fácil excusarse de los peores excesos. El personaje sustrae -2 de la dificultad de todas las tiradas de degeneración contra las pérdidas de Humanidad o de una Senda de Iluminación.

VERDADERA CELERIDAD (Mérito de 5 puntos)

Los Verdaderos Brujah tienen una extraña relación con la Celeridad. A menudo les resulta fácil de aprender, pero aprender Celeridad “bloquea” la posibilidad de utilizar Temporis y viceversa. De alguna forma Temporis es un poder que surge del “refinamiento” de la Celeridad, y no es posible activar los dos a la vez sin deshacer el sistema esotérico de su funcionamiento. Para compensarlo, con el tiempo unos pocos Verdaderos Brujah han desarrollado una aproximación distinta a la Celeridad.

Un personaje con este Mérito tiene la habilidad de aprender la Verdadera Celeridad. Aunque funciona exactamente igual que la Celeridad, es algo muy diferente, un efecto realizado con Temporis para imitar sus efectos. En lugar de que el personaje se mueva rápidamente, reduce el ritmo del tiempo a su alrededor. Este Mérito no proporciona puntos de Disciplina al personaje, pero le permite adquirirla con experiencia como si la Celeridad fuese una Disciplina de Clan. Aunque este poder funciona igual que la Celeridad, no puede ser enseñado a nadie que no tenga ningún nivel en la Disciplina Temporis.

DESFASADO (Defecto de 2 puntos)

El personaje está demasiado concentrado en el tiempo y sus posibilidades. La gente que ve a menudo parece estar en lugares ligeramente distintos y con frecuencia escucha ecos de palabras. Ve capas de líneas temporales alternativas con demasiado detalle. Cualquier tirada de Percepción se realiza con una dificultad de +2 al tratar de concentrarse para ver más allá de lo irreal.

CAPÍTULO TRES: IMÁGENES DEL FUTURO

Tú eres el libro, la biblioteca que consulto.
-Henry King, “La exequia.”

Al margen de sus reclamaciones de un legado entre los clanes de Caín, la presencia de los Verdaderos Brujah en la sociedad de la Estirpe es muy antigua. Su principal interés es la búsqueda de conocimiento y con ese propósito han colaborado con otras facciones a lo largo de los siglos, estableciendo alianzas en ocasiones muy extrañas, pero que en la visión a largo plazo de los Sabios encajan perfectamente para acceder a secretos y localizaciones que se encuentran fuera de su alcance.

Y en silencio y discretamente los Verdaderos Brujah se mueven entre los demás clanes, navegando a favor o en contra del orden existente, trabajando solos o en compañía. Desde las noches de la Segunda Ciudad hasta la reciente caída de Enoch han sobrevivido a sus enemigos, han continuado con sus planes, han cometido errores y buscado alternativas, avanzando estoicos y perseverantes siguiendo el paso del tiempo. La última crisis ha provocado bajas en sus filas, y ha dejado espacio para la entrada de nuevos aprendices...

Los siguientes ejemplos de personajes Verdaderos Brujah pueden aparecer en diversas Crónicas como personajes jugadores o del Narrador, según lo estimes conveniente. Han merecido la sangre de Brujah por mérito propio y están dispuestos a dejar un recuerdo memorable en tus historias o a inspirarte para que des vida a tus Sabios particulares. Procura no ofenderlos, pues no les gusta que les hagan perder el tiempo...

EL ATLETA OLÍMPICO

Cita: *Me gusta entrenar mi cuerpo, superarme a mí mismo, pero lo hago porque quiero, no para contentar a quienes jamás estarán satisfechos.*

Preludio: Naciste en una buena familia. Tu padre era un hombre trabajador, que aparecía poco por casa y tu madre era una “Madre Tigre”, una mujer dispuesta a sacar lo mejor de ti, supervisando cada paso que dabas y programando toda tu educación, desde la guardería en la que ingresarías hasta la universidad en la que estudiarías.

Fuiste al colegio pero apenas te relacionabas con los demás niños. Al terminar la clase tenías que asistir a otras clases suplementarias y tenías que aprender a tocar el violín. Tu “tiempo libre” estaba completamente controlado. Te esforzabas una y otra vez, pero parecía que nunca era suficiente. Tu madre seguía los consejos de varios educadores, que afirmaban que nunca debían dejar que los hijos creyeran que no podían seguir superándose.

Te resultó toda una sorpresa que tu madre te dejara apuntarte a clases de atletismo, hasta que descubriste que lo consideraba un medio para que pudieras participar en las siguientes olimpiadas. Lo que pensabas que iba a ser una forma de desahogarte del continuo estrés de tu educación, se convirtió en otro campo de batalla, con tu madre siempre insistiendo en que dieras todo lo mejor de ti, pero aún así nunca era suficiente.

Pasaste el instituto con buenas notas –tu madre montó una escena porque no habías sacado todo sobresaliente- y fuiste admitido en la universidad que tu madre había previsto para ti. Sin embargo, cada vez estabas más frustrado y angustiado. Abrigabas pensamientos suicidas y querías desafiar la autoridad de tu madre, pero tenías demasiado miedo para rebelarte...

Alguien te encontró antes de que te rompieras. Un día te quedaste entrenando hasta tarde en el campo de atletismo de la universidad y te encontraste con otro alumno mayor que tú. Al principio no le hiciste caso, hasta que comenzó a seguir tu ritmo y se puso a tu altura sin decir nada. Al terminar te detuvo y te dijo que teníais mucho de qué hablar...

Tu sire hizo una visita a tus padres y los “convenció” de que te permitieran asistir a una academia privada que buscaba alumnos de gran talento. El dinero no sería un problema pues habías ganado una beca extraordinaria y los dejó con la sensación de que habían salido ganando. Fue entonces cuando comenzó tu aprendizaje entre los Verdaderos Brujah.

Tu sire te salvó de una vida llena de angustia por agradar a los demás. Te enseñó a pensar por ti mismo y a buscar tu propio camino. Aprender y mejorarse constantemente son las pautas que debes seguir, pero siempre pensando que tu mente y tu cuerpo deben estar en armonía y todo tu esfuerzo debe ir dirigido a estar contento contigo mismo.

Concepto: Un buen alumno que destacó en muchos ámbitos sin saber muy bien a dónde dirigirse. Tras el Abrazo tomaste las riendas de tu existencia y aunque continuas dedicándote a estudios diversos te dedicas a entrenarte según los antiguos ideales olímpicos. Te gusta estar en forma, poner a

prueba tu cuerpo y de alguna forma sentirte *vivo*, aunque irónicamente hayas tenido que morir para encontrar esa dicha.

Consejos de Interpretación: Eres una persona formal, correcta y educada y quizás demasiado seria para su edad. Te cuesta mucho desinhibirte, y alguno de tus conocidos ha bromeado comparándote con un robot. Sin embargo, a pesar de tu actitud impasible, te esfuerzas por comprender a los demás y te comportas de forma altruista y caballerosa, aunque has aprendido por las malas a tener cuidado de quienes quieren aprovecharse de ti.

Equipo: Uniforme de atletismo, bolsa de deportes, una muda de ropa cara.

Naturaleza: Perfeccionista

Conducta: Caballeroso

Generación: 10ª

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza (Rápido) 4, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 1, Apariencia 3

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3

Talentos: Alerta 1, Atletismo 3, Empatía 1, Esquivar 3, Expresión 2, Liderazgo 1, Pelea 2

Técnicas: Armas C.C. 1, Conducir 1, Etiqueta 2, Pericias 1

Conocimientos: Academicismo 2, Ciencias 2, Informática 2, Lingüística 2, Ocultismo 1

Trasfondos: Aliados 1, Contactos 1, Generación 3, Recursos 3

Disciplinas: Potencia 2, Temporis 1

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 3

Humanidad: 7

Fuerza de Voluntad: 6

LA CAZADORA DE MONSTRUOS

Cita: *¿Me preguntas qué cultura construyó este antiguo túnel? Fíjate en las marcas de las paredes. No son manos humanas. Esto no es un túnel. Sería más correcto llamarlo madriguera.*

Preludio: Naciste en una aldea alejada donde la modernidad había tardado en llegar. Procedías de una familia de granjeros que había pasado siglos asentada en aquel lugar. Tu madre murió cuando eras pequeña, y tu padre se encargó de educarte en casa, con los libros polvorientos y carcomidos que había acumulado durante años. No hiciste muchos amigos, pues la gente del pueblo te consideraba “la hija de los brujos”, pero los libros los compensaron.

Una noche llegaron los monstruos. Lobos negros y gigantescos de ojos encendidos como brasas esmeralda. Atacaron la granja, y lo último que recuerdas es a tu padre enfrentándose a ellos con la mirada enloquecida y una escopeta y diciéndote que corrieras. Huiste aterrorizada y no paraste hasta que te derrumbaste llena de cansancio.

Te quedaste sola y los servicios sociales se encargaron de ti. Te sorprendiste cuando te entregaron a una tía abuela que nunca habías visto y que te llevó a su casa, una mansión lujosa en una ciudad apartada. Cuando consiguió ganarse tu confianza te explicó que tu padre tenía tratos con los hombres lobo, y que cada generación de tu familia les entregaba a alguien de los suyos, pero tu padre no había querido deshacerse de ti y había pagado las consecuencias.

Tu tía abuela –que tenía un parentesco mucho, mucho más lejano contigo– se encargó de tu educación. Era estricta pero justa, y recompensaba tus aciertos. Cuando te dijo si deseabas venganza, tú le respondiste que sí, y ella asintió. Tenías que aprender sobre tus enemigos, que eran criaturas salvajes y muy peligrosas, y también te daría poder para enfrentarte a ellos, pero tendrías que ganártelo.

Asentiste y aceptaste el desafío, te convertiste en una estudiante diligente y como tu tía abuela había prometido aprendiste muchas cosas, no sólo las cosas que podían aprenderse en los libros, sino cosas prácticas que te ayudarían en tu venganza. Absorbías todo ese conocimiento como una esponja y finalmente, tu tía asintió satisfecha y te dio el poder que te había prometido.

Concepto: Eres una cazadora. No sólo conoces a tus presas, sino que también posees el ingenio para atraparlas. A veces simplemente las provocas para que se enfrenten entre ellas y actúas cuando se han debilitado lo suficiente. La mayor parte del tiempo lo dedicas a observar y aprender, y hacer preparativos. Sólo cuando estás realmente segura decides actuar. Has aprendido mucho cazando, pero también eres prudente para borrar las señales de tu presencia cuando has terminado.

Consejos de Interpretación: Eres una observadora paciente, analizando las condiciones que te rodean de forma discreta y sin hacerte notar. Sin embargo, bajo tu aparente timidez y retraimiento existe una mente calculadora que funciona de forma constante. Buscas indicios de los monstruos, examinas sus fortalezas y debilidades y tiendes la trampa, en la que en ocasiones involucras a otros, normalmente sacrificios prescindibles o tus enemigos.

Equipo: Un traje ejecutivo pero al mismo tiempo práctico. Un cuchillo de plata y una pistola ocultos. Teléfono móvil con cámara y aplicaciones electrónicas para ayudarte en la caza.

Naturaleza: Directora
Conducta: Conformista
Generación: 11ª
Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3
Atributos Sociales: Carisma 1, Manipulación 3, Apariencia 2
Atributos Mentales: Percepción (Detalles) 4, Inteligencia 3, Astucia 3
Talentos: Alerta 2, Atletismo 2, Esquivar 1
Técnicas: Armas C.C. 2, Armas de Fuego 2, Conducir 2, Pericias 1, Seguridad 2, Sigilo 2, Supervivencia 2
Conocimientos: Academicismo 2, Ciencia 1, Informática 1, Investigación 3, Ocultismo 3
Trasfondos: Generación 2, Recursos 3
Disciplinas: Potencia 1, Temporis 3
Virtudes: Convicción 2, Autocontrol 2, Coraje 3
Senda del Corazón Abrasado: 4
Fuerza de Voluntad: 7

EL DETECTIVE ASESOR

Cita: *¿Un libro en italiano? Señor mío, eso es latín. Un misal del siglo XVIII... Con el debido respeto, creo que el departamento de policía debería preocuparse de mejorar la educación de sus agentes. Se trata de algo elemental...*

Preludio: Desde que eras pequeño te sentías invadido por una insaciable curiosidad. Querías descubrir cómo funcionaba todo y aprendiste a leer rápido no porque te encantara la lectura, sino porque eso te permitía aprender más cosas. Y tu curiosidad no se detenía en los libros –que devorabas con toda la velocidad que te permitía el método de lectura rápida que habías aprendido. Desmontabas los objetos y querías saber cómo funcionaban por dentro, y los rompecabezas y crucigramas eran tu principal distracción.

Las novelas de detectives te fascinaban: Monsieur Dupin, Sherlock Holmes, Hercules Poirot y otros...y pronto decidiste que querías ser como ellos. Sin embargo, eras consciente de que tenías que pasar por los trámites de tu educación y adquirir suficiente independencia económica para poder dedicarte a tus aficiones. Sacaste notas extraordinarias en el instituto, pero cuando terminaste, para sorpresa y desilusión de tus padres, decidiste formarte como autodidacta. Tu prodigiosa inteligencia pronto te permitió ganar una considerable cantidad de dinero en la Bolsa, y pronto te convertiste en un asesor financiero de una empresa sin tener un título en economía.

Pero tu mente brillante no atrajo la atención de la policía. Alguien que poseía la empresa para la que trabajabas se fijó en su talento y finalmente te puso a prueba. Te enfrentaste a una serie de acertijos y una serie de coincidencias extrañas, pero tras descartar lo posible sólo quedaba una solución. Una noche te sentaste en tu sillón y te pusiste a esperar. Cuando el extraño apareció por detrás de ti quedó sorprendido cuando lo saludaste diciendo:

-El señor vampiro, supongo.

Tuviste una larga conversación con tu invitado y te ofreció una eternidad de acertijos y enigmas por resolver. Tras hacerle una serie de preguntas, decidiste aceptar la proposición.

Concepto: Eres una mente privilegiada y un poco extraña, un intelectual autodidacta que disfruta solucionando misterios. A diferencia de otros Verdaderos Brujah, para ti el conocimiento no es un fin en sí mismo, sino una herramienta que pones en práctica en función de tus necesidades. No te dedicas a estudiar sin rumbo, sino que los desafíos marcan los temas que atraen tu atención. Aunque a tus compañeros les gustaría que te centraras y les ayudaras en sus proyectos académicos prefieres dedicarte a solucionar asesinatos y crímenes, lo que también resulta útil para tu linaje...

Consejos de Interpretación: Te comportas de forma distante, siempre observando lo que te rodea. Tiendes a mostrarte aburrido y a veces irritable con la sociedad mundana pero saltas en un momento cuando alguien te plantea un misterio. Enseguida te pones en marcha revisando documentos, evidencias y rastros. Si algo te falta puedes buscar ayuda, pero a menudo prefieres aprenderlo por ti mismo.

Equipo: Abrigo largo, lupa de aumento, una serie de instrumentos de análisis en un maletín.
Pistas.

Naturaleza: Ansioso de Emociones

Conducta: Perverso

Generación: 8ª

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 2

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción (Buscar) 4, Inteligencia (Deducción) 4, Astucia 2

Talentos: Alerta 2, Callejeo 2, Subterfugio 1
Técnicas: Armas C.C. 1, Armas de Fuego 1, Conducir 1, Interpretación 1, Seguridad 2, Sigilo 2, Supervivencia 1
Conocimientos: Academicismo 2, Ciencia 2, Finanzas 2, Informática 2, Investigación (Buscar) 4, Leyes 2, Medicina 2
Trasfondos: Contactos 3, Criados 1, Generación 5, Recursos 3
Disciplinas: Presencia 1, Temporis 2
Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 4
Humanidad: 6
Fuerza de Voluntad: 6

LA JEFA DE ESTUDIOS

Cita: *Así que te dedicas a pasar drogas en la puerta del instituto. ¿Sabes cuáles son las consecuencias? No, no te estoy intentando meter miedo, chico. Simplemente habrá consecuencias y te estoy preguntando si sabes cuáles son.*

Preludio: Tu infancia fue un período feliz. Eras una niña despierta y curiosa, y tus padres se encargaron de que no te faltara nada. Tu hermano mayor también se sentía responsable de ti, aunque le gustara meterse contigo. Te encantaba leer y aprender, e incluso hiciste tus pinitos en la escritura. Tuviste que esforzarte en el instituto, pero conseguiste sacar buenas notas y conseguir una beca para asistir a la universidad, y estudiar Física y Química.

Eras una alumna brillante, pero mientras tus compañeros pensaban en trabajar en laboratorios y dedicarse a la investigación, tú habías pensado en la docencia. Recordabas tu instituto y los fallos en el sistema educativo público, y en tu visión idealista creías que eran necesarios profesores visionarios para cambiar el sistema y mejorar la educación general de la sociedad.

Con tus notas no te costó mucho optar a una plaza en un instituto, pero pronto tu idealismo chocó con la dura realidad. Medios escasos, alumnos problemáticos, profesores con falta de vocación... Cuando presentabas varias de tus propuestas en el claustro de profesores, algunos asentían con medias sonrisas, otros te daban la razón con condescendencia y el director se limitaba a decir que no había fondos para eso.

No te desanimaste. Invertiste tiempo, dinero y esfuerzo en sacar adelante a los alumnos que tenían potencial para brillar, intentaste lidiar con los más problemáticos, pero tras unos pocos años, los desencuentros, fracasos y la sensación de que todo seguía siendo igual y que lo que hacías no servía para nada comenzaron a hacer mella en ti y comenzaste a amargarte por culpa de un sistema defectuoso que perpetuaban personas defectuosas. Te hubiera gustado hacer más, pero simplemente no podías.

Y entonces llegó una inspección. El director del instituto se deshizo en halagos y trató de dar una imagen positiva de su gestión, pero tú decidiste actuar por tu cuenta y en un descuido le pasaste al inspector un extenso informe en el que detallabas punto por punto las carencias y problemas del instituto y soluciones para mejorarlo junto con una estimación de los costes.

Pasaron los meses y parecía que tu informe no había tenido resultado, pero lo cierto es que había llegado a otras manos, que se mostraron muy interesadas por tu proyecto. Entonces un día recibiste una carta de un benefactor, que dijo que había oído hablar de ti y que estaba muy interesado en tus ideas y que incluso estaba dispuesto a realizar una generosa donación para el instituto. Con curiosidad, una noche aceptaste su invitación y os encontrasteis en la biblioteca de un instituto privado que había ayudado a financiar. Tuvisteis una larga e interesante conversación sobre planes de estudios y proyectos educativos, y al terminar, estabas preparada para aceptar la oferta que había preparado desde el principio.

Regresaste a tu instituto y pronto comenzaron los cambios. Llegó una generosa donación y el director fue depuesto por la junta. El nuevo director te eligió como asesora, y desde entonces habéis comenzado reformas para llevar a cabo tu proyecto. A veces es necesario que intervengas personalmente, especialmente cuando hay profesores o alumnos recalcitrantes que no quieren adaptarse al cambio, pero no es nada que no se pueda remediar.

Concepto: Eres el poder que dirige el funcionamiento de un instituto público, que es tu refugio y tu laboratorio de operaciones. Actúas con el idealismo de que estás construyendo un sistema mejor, y que el éxito que consigas podrá ser trasladado a otros institutos y puede que incluso a todo el sistema educativo del país. Tu sire y otros Verdaderos Brujah están interesados en fomentar la educación de las masas y tu proyecto es sólo el primer paso. Actúas desde un segundo plano, observando, tomando nota y analizando, y a continuación procesando respuestas a lo que funciona y a lo que no. Sin embargo, echas de menos la docencia, y con la excusa de tomar el timón de vez en cuando das alguna clase nocturna, lo que también te permite tomar el pulso del alumnado.

Consejos de Interpretación: A veces finges cierta empatía, pero desde que recibiste el Abrazo cada vez eres más seria. De todas formas comprendes que la proximidad es importante y te esfuerzas por

aproximarte a los demás y tratar de que comprendan que lo que haces es en beneficio de ellos. Procuras actuar con guante de seda, pero si alguien se convierte en un problema, no dudas en ponerte el guante de hierro.

Equipo: Maletín, tablet, proyector, programas educativos. Lista negra de alumnos.

Naturaleza: Arquitecta

Conducta: Directora

Generación: 13ª

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia (Análisis) 4, Astucia 3

Talentos: Alerta 1, Empatía 2, Expresión 2, Intimidación 1, Liderazgo 2, Subterfugio 1

Técnicas: Armas C.C. 1, Conducir 1, Etiqueta 1, Interpretación 1, Sigilo 1

Conocimientos: Académico 3, Ciencia 3, Finanzas 1, Informática 2, Investigación 2, Leyes 1, Lingüística 1, Ocultismo 1

Trasfondos: Aliados 1, Criados 1, Influencia 2, Rebaño 3, Recursos 2

Disciplinas: Presencia 2, Temporis 2

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 3

Humanidad: 7

Fuerza de Voluntad: 5

LA MAESTRA DEL CHANTAJE

Cita: *Me temo que sus amenazas no me impresionan. Si en su momento hubiera pagado mis justos honorarios me habría encargado de deshacerme de su competidor sin dejar evidencias. Ahora tiene a la policía a las puertas y aunque podría salvar su lamentable pellejo no puede pagar el precio para que me tome la molestia de hacerlo. Le ruego que deponga su actitud ¿No se ha parado a pensar que si pudiera hacerme daño no le habría dejado entrar? En fin, usted se lo ha buscado...*

Preludio: Naciste en el lujo y la opulencia, la hija única de una familia bien situada. Echabas en falta la atención de tus padres –demasiado ocupados disfrutando de sus compromisos con la alta sociedad- pero en lugar de malcriarte decidiste que te dedicarías a explorar este mundo por tu cuenta. No fuiste una niña mala –todo lo contrario, siempre correcta y educada- pero te frustraste al descubrir las debilidades y pecados de los demás. Tus padres llevaban una existencia bohemia de sexo, drogas y otros placeres, la gente del servicio se aprovechaba de la riqueza en la que vivías, y en fin, a medida que crecías llegaste a pensar que la humanidad se revolcaba en la decadencia, y sólo unos pocos –como tú- se esforzaban por alzarse por encima del estado de simios.

Te dedicaste a educarte en cuerpo y mente, para asumir las responsabilidades que tus padres dejaban en manos de sus asesores. Aprendiste matemáticas, economía y como afición elegiste el ajedrez, participando en varios campeonatos juveniles. Realmente tu interés por el ajedrez se basaba en aprender estrategia y manipular a los demás. Para ti el mundo era un enorme campo de pruebas lleno de resortes que un jugador experimentado podía llegar a manejar.

Cuando cumpliste la mayoría de edad terminaste el instituto con notas excelentes y celebraste una fiesta a la que invitaste a la familia. Por desgracia el coche que traía a tus padres sufrió un accidente de tráfico al que no sobrevivieron. Por mucho que tus tíos insistieron en ayudarte a llevar la fortuna familiar, insististe en salir adelante sola. Pero el mundo de las finanzas no era suficiente para ti. Te aburrías compitiendo con otras empresas y de alguna forma te sentías enjaulada. Te volviste irritable y te sorprendiste probando los placeres decadentes en que habían caído tus padres.

Una noche, tras haber bebido más de la cuenta, un extraño se presentó en tu salón. Con calma te detalló todo lo que habías hecho para deshacerte de tus padres, así como un par de anécdotas de tu juventud, que habían provocado la muerte de una de tus amigas y que creías que habían pasado desapercibidas. Mantuviste la sangre fría y le preguntaste si te iba a entregar a la policía. Él te dijo que si no hubiera sido por sus peculiares talentos nunca se habría sabido lo que habías hecho. Estaba impresionado y quería hacerte una oferta...

El Abrazo te abrió un nuevo nivel, un mundo nuevo en el que realmente podías jugar al ajedrez. Apartaste una parte de los recursos que habías obtenido para crear una organización especial, dedicada a beneficiar a tu empresa mediante el espionaje y el sabotaje industrial. También te dedicaste a buscar personas en apuros para ayudarles en sus problemas de forma rápida y expeditiva, cultivando una base de favores que te permiten introducir tu influencia en lugares insospechados...

Concepto: Eres una empresaria del chantaje. Utilizas tus negocios para ayudar a la gente a cometer crímenes y después gestionas su culpa para que trabajen para ti. A veces te limitas a disfrutar provocando la caída de alguien que te molesta, pero consideras más productivo dedicarte a incrementar tu influencia y recursos extendiendo tu telaraña. Los Verdaderos Brujah te dejan hacer, porque resultas muy

útil para debilitar la influencia de sus enemigos y conseguir recursos para el linaje. Bueno, o eso es lo que creen que haces...

Consejos de Interpretación: Eres una chica educada y correcta, pero bajo esa fachada se encuentra una manipuladora sin escrúpulos, una araña que está constantemente tejiendo su tela. Desprecias la debilidad, pero al mismo tiempo puedes respetar a quienes pueden impresionarte o de alguna forma se mantienen “puros.” Desde tu punto de vista, ya que hay personas que no pueden evitar ser débiles y corruptas, por lo menos te encargarás de que sirvan para algo productivo.

Equipo: Traje ejecutivo, teléfono móvil, pistola de 9 mm, una tablet con una serie de organigramas y operaciones matemáticas cifradas.

Naturaleza: Confabuladora

Conducta: Juez

Generación: 9ª

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación (Debilidad) 4, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia (Improvisar) 4

Talentos: Alerta 1, Atletismo 1, Intimidación 2, Liderazgo 2, Pelea 1, Subterfugio 2

Técnicas: Armas C.C. 1, Armas de Fuego 2, Conducir 1, Etiqueta 1

Conocimientos: Academicismo 2, Ciencia 2, Finanzas 3, Informática 2, Leyes 2, Lingüística 2,

Trasfondos: Contactos 2, Generación 4, Rebaño 1, Recursos 3

Disciplinas: Potencia 1, Presencia 2, Temporis 1

Virtudes: Convicción 2, Autocontrol 3, Coraje 3

Senda del Poder y la Voz Interior: 5

Fuerza de Voluntad: 6

EL RELOJERO

Cita: *Las máquinas tienen mucho que enseñar. En ellas se encuentra la clave para perfeccionar los defectos de la humanidad.*

Preludio: Naciste en una familia con una larga tradición de relojeros, y por supuesto, se esperaba que siguieras el mismo camino. Desde que eras pequeño creciste entre engranajes y mecanismos, y estabas contento pensando en que algún día heredarías el negocio familiar. Eras un chico inteligente y un buen estudiante, pero siempre que podías te concentrabas en diversos libros sobre mecánica y relojería.

Cuando tuviste suficiente edad te pusiste a trabajar en el taller de tus padres. No sólo destacabas en el campo de la relojería tradicional sino que supiste adaptarte a los tiempos, y te dedicaste a aprender los entresijos de la relojería electrónica y digital. Aunque te gustaba tu trabajo, no dejaba de ser un negocio, y con espíritu práctico sabías que tenías que obtener beneficios para mantenerlo.

Sin embargo, durante tu tiempo libre te dedicabas a realizar tus propios diseños y relojes, máquinas realmente ingeniosas y mejoradas. Tus creaciones personales no estaban a la venta, pero no podías evitar poner algunos relojes “mejorados” a disposición del público.

Uno de tus clientes reconoció tu talento, y también era especialmente docto en cuestiones de relojería. Te trajo un reloj antiguo cuyo diseño te resultaba desconocido, y la complejidad de su maquinaria, que a pesar de su antigüedad no desmerecía la de un reloj digital en precisión, te fascinó. Tu cliente te lo prestó para que lo examinaras, y durante noches enteras te dedicaste a desentrañar sus secretos.

Finalmente hiciste una copia mejorada, y cuando devolviste el reloj a tu cliente y le enseñaste tu propio diseño, éste asintió satisfecho. Te dijo que buscaba a personas que como tú tenían la disposición adecuada. Esa noche hablasteis de negocios y por la mañana, cerraste la tienda.

Concepto: Eres un amante de las máquinas, un experto en técnicas que ya se encuentran en desuso, pero que al mismo tiempo ha conseguido adaptarse a la modernidad. Entre los Verdaderos Brujah hay otros como tú, coleccionistas y mecánicos de extraños dispositivos, muy avanzados para su época. Algunos se mantienen en secreto, y otros pasan desapercibidos como tecnología avanzada. El Abrazo te ha dado la oportunidad de dedicarte a lo que realmente te gusta.

Consejos de Interpretación: Te encanta tu trabajo y normalmente te aíslas de todo lo que no está relacionado con él. Sin embargo, todavía queda algo de humanidad en ti, y buscas a otras personas que aprecien tus diseños y con los que puedas compartir intereses. Normalmente tu trato es seco y profesional, pero cuando te encuentras en tu ambiente cambias por completo, mostrándote como el Visionario que realmente eres.

Equipo: Un juego de herramientas de precisión, gafas de aumento, un traje muy gastado.

Naturaleza: Visionario

Conducta: Tradicionalista

Generación: 12ª

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza (Precisión) 4, Resistencia 2

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción (Objetos diminutos) 4, Inteligencia 3, Astucia 3

Talentos: Alerta 2, Empatía 1, Expresión 2

Técnicas: Armas C.C. 1, Conducir 2, Pericias (Relojería) 4, Seguridad 3

Conocimientos: Academicismo 2, Ciencia 3, Finanzas 2, Informática 3, Investigación 1,

Lingüística 1, Ocultismo 1

Trasfondos: Contactos 2, Generación 1, Rebaño 1, Recursos 3

Disciplinas: Auspex 1, Potencia 1, Temporis 2

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 3

Humanidad: 7

Fuerza de Voluntad: 6

APÉNDICE: TESTIGOS DE LA HISTORIA

*¡Escucha! Ésta es la historia
de un hombrecillo que vive en un mundo azul
y todo el día y toda la noche todo lo que ve es azul.
Como él por dentro y por fuera.
Su casa es azul con una ventanita azul y con un corvette azul
y todo es azul para él
y él mismo y todo lo que le rodea
porque no tiene a nadie que le escuche.
-“Blue”, Eiffel 65*

Decir que existen Verdaderos Brujah famosos es algo relativo. A lo largo del tiempo el clan (nunca línea de sangre en su presencia) ha aprendido que actúa mejor en las sombras, y es mejor que el resto de la Estirpe crea que están extintos o mejor todavía, que nunca han existido. Los Sabios no necesitan ser reconocidos por todos, y como mucho les basta el aprecio de sus iguales, que realmente comprenden lo que es ser un digno ejemplo de su linaje.

Los siguientes Verdaderos Brujah son individuos destacados entre sus compañeros, y aunque sus actos no sean ampliamente conocidos entre los demás clanes, sus actos les han hecho ganarse renombre y merecedores del legado de Brujah.

FILETARO DE PÉRGAMO, EL REY FILÓSOFO

Filetaro o Filetero nació en la ciudad griega de Paflagonia hacia el año 343 a.C. Cuando era pequeño casi fue aplastado en medio de una multitud y los médicos tuvieron que castrarle, por lo que en lugar de ser adiestrado en las artes de la guerra fue educado en las artes de la administración. Entró al servicio del general macedonio Lisímaco, uno de los compañeros de Alejandro Magno, que tras la muerte de su señor, se adueñó de parte de Asia Menor y depositó un tesoro de 9.000 talentos de oro en la fortaleza de Pérgamo, bajo la custodia de una guarnición al mando de Filetaro. Se mantuvo fiel a Lisímaco durante muchos años, hasta que tras un desencuentro decidió ponerse al servicio de Seleuco, otro de los generales de Alejandro. Lisímaco y Seleuco murieron luchando entre ellos, y Filetaro se proclamó gobernador independiente de Pérgamo.

Durante su reinado Filetaro convirtió su ciudad en un lugar próspero, construyendo templos dedicados a Atenea y Démeter y sobre todo un santuario dedicado a Asclepios, dios de la medicina, que se convertiría en el Asklepion, el centro médico más importante del mundo antiguo. Bajo su reinado acudieron a Pérgamo filósofos y sabios de muchos lugares, pues aspiraba a convertir su ciudad en un centro intelectual que pudiera rivalizar con otras ciudades como Atenas y Alejandría.

El tiempo pasaba y Filetaro temía que no podría completar su obra o verla terminada, y entonces uno de los visitantes de Pérgamo le proporcionó la solución que buscaba. Se trataba de un antiguo vampiro fenicio, que se mostraba satisfecho por lo que Filetaro había creado. Conversó con el rey filósofo durante varios años hasta que estuvo satisfecho y finalmente le ofreció el Abrazo. Filetaro aceptó.

En el año 263 a.C. Filetaro “falleció” y dejó el gobierno de Pérgamo en manos de su sobrino Eumenes, dando comienzo a una gran dinastía de reyes que llevaron la ciudad hasta su mayor esplendor. Filetaro permaneció en las sombras, aconsejando a sus descendientes, fomentando proyectos e interviniendo a favor de la ciudad cuando era necesario.

Pérgamo prosperó durante muchos siglos. Inevitablemente otros Vástagos acudieron, pero para evitar rivalidades Filetaro impuso un gobierno mediante un consejo de antiguos de varios clanes. Los Vástagos de Pérgamo contribuyeron a la prosperidad de la ciudad. Sin embargo, varias sombras de tormenta se avecinaban en el horizonte.

Cuando el último rey de Pérgamo, Átalo III, murió sin descendencia en el 133 a.C., dejó su reino como legado a Roma para evitar enfrentamientos por su sucesión. Filetaro y los vampiros de la ciudad estaban de acuerdo, pues los ejércitos romanos eran imparables y habían sometido ya varios reinos, por lo que convinieron en que era preferible una alianza pacífica con Roma a un enfrentamiento que sólo podía perjudicar a la ciudad.

Filetaro recibió a los enviados del Príncipe de Roma, y pronto consiguieron alcanzar un acuerdo. Y de hecho, bajo el dominio romano la ciudad siguió prosperando con nuevas obras públicas y a mediados del siglo I a.C. se encontraba en su momento de máximo esplendor.

En el año 48 a.C. la Biblioteca de Alejandría, que rivalizaba con la de Pérgamo, ardió en un terrible incendio y el general romano Marco Antonio decidió compensar a su amante Cleopatra

regalándole el contenido de la Biblioteca de Pérgamo. La pérdida de la importancia cultural que hasta entonces había tenido la ciudad no se hizo esperar.

Este golpe enemistó a los vampiros de Pérgamo con Roma. Consiguieron hurtar muchos documentos antes de que fueran trasladados a Alejandría, pero en última instancia no pudieron evitar la pérdida de su biblioteca. Filetaro rompió relaciones con los Vástagos romanos, y ordenó su expulsión de Pérgamo, pero otros vampiros habían prosperado bajo el dominio romano y lo traicionaron. Filetaro fue asaltado en su refugio y atravesado con una estaca. Sin embargo, no lo destruyeron, sino que lo encerraron en una tumba sellada.

Cuando la ciudad de Pérgamo fue saqueada por los árabes en el año 716, los invasores descubrieron la tumba de Filetaro y lo despertaron. Por primera vez en muchos siglos entró en frenesí, viendo cómo su amada ciudad había sido arruinada y sus templos destruidos, sustituidos por nuevas religiones de adoradores fanáticos.

Durante un tiempo vagó por las ruinas de Pérgamo, alimentándose de los saqueadores y hundiéndose cada vez más en las garras de la Bestia. Sin embargo, cuando por azar escuchó hablar de la ciudad de Constantinopla, la curiosidad lo sacó de su aislamiento y decidió contemplar cómo había cambiado el mundo.

Las maravillas de Constantinopla consiguieron sacarle de su pesimismo. Aunque todavía lamentaba la pérdida del mundo antiguo, la humanidad continuaba avanzando, levantándose de las tinieblas en las que había caído para renovar el antiguo esplendor e incluso superarlo. Se encontró con otros vampiros que recordaban la antigüedad, y habían procurado adaptarse al paso del tiempo y Filetaro decidió seguir su ejemplo.

Viajó por los centros de saber medievales, irritado por cuánto se había perdido, pero a la vez fascinado por los nuevos descubrimientos que habían aportado cristianos y árabes. Mientras se encontraba en Alejandría, buscando libros de la biblioteca que hubieran sobrevivido al pillaje, se encontró con un anciano vampiro que lo puso en el camino de la Golconda.

Desde entonces Filetaro ha viajado por el mundo, deteniéndose periódicamente en uno u otro lugar para poner en orden sus notas. Estuvo presente en Constantinopla cuando fue conquistada por los turcos, y cuando escuchó de la existencia de un nuevo mundo al oeste del mar, viajó con los conquistadores y presenció la caída de Tenochtitlán. Con el tiempo ha contemplado el ascenso y caída de muchas naciones, y ha aprendido a percibir los patrones del cambio. En general, procura mantenerse al margen como observador, y raras veces ha intervenido directamente, salvo para salvar grandes obras y logros de la humanidad, aunque no siempre lo ha conseguido.

Cuando se convirtió en un Monitor del Inconnu en el siglo XIX, Filetaro decidió asentarse en Venezuela. Había seguido los pasos de Francisco Miranda y su proyecto de una Gran Colombia que aglutinara a todas las antiguas colonias americanas, y aunque había fracasado, Filetaro creía que el nuevo país todavía tenía potencial.

Actualmente Filetaro reside en una pequeña mansión en el interior de Venezuela. Los pocos Vástagos que conocen su existencia lo consideran un excéntrico historiador del clan Toreador, y mediante sus considerables poderes se asegura de mantener su privacidad, borrando su recuerdo o alterándolo. Algunos Vástagos poderosos sospechan de su presencia, pero procura mantenerse al margen de sus intereses. La mayor parte del tiempo se dedica a observar, aunque gracias a los medios de comunicación actuales y al auge de internet, ya no necesita viajar tan a menudo para reordenar sus notas. Al mismo tiempo, de vez en cuando visita los diversos dominios venezolanos atento ante los Vástagos interesados en la Golconda y el rechazo de las mezquinas intrigas de la Yihad.

Imagen: Filetaro tenía unos ochenta años cuando fue Abrazado. Es un anciano de rostro amable y lampiño, cabello blanco y profundos ojos azules. Sin embargo, gracias a sus poderes de alteración del tiempo es capaz de influir sobre su propio cuerpo, pudiendo adoptar el aspecto que tenía en cualquier momento de su vida. A menudo utiliza este poder para pasar desapercibido.

Consejos de Interpretación: Normalmente te mantienes distante de los demás, pero tras analizar a tus interlocutores y si estimas aproximarte a ellos comienzas a animarte progresivamente, pero tu ánimo decae si la conversación se vuelve demasiado frívola. Puedes debatir durante horas sobre todo tipo de temas culturales, aunque te sientes especialmente interesado por la historia antigua y la medicina, recuerdos de la época en la que estabas vivo. Prefieres actuar con humildad y de forma correcta, pero no toleras impertinencias de los arrogantes.

Sire: Joshua

Naturaleza: Arquitecto

Conducta: Juez

Generación: 5ª

Abrazo: 263 a.C.

Edad aparente: Unos ochenta años

Atributos Físicos: Fuerza 5, Destreza 4, Resistencia 5
Atributos Sociales: Carisma 6, Manipulación 5, Apariencia 3
Atributos Mentales: Percepción 7, Inteligencia 8, Astucia 6
Talentos: Alerta 5, Atletismo 3, Empatía 4, Intimidación 2, Liderazgo 5, Pelea 3
Técnicas: Armas C.C. 3, Etiqueta 5, Pericias (libros) 4, Sigilo 4, Supervivencia 3
Conocimientos: Academicismo 7, Ciencias 6, Finanzas 5, Informática 3, Historia 6, Investigación 5, Leyes 5, Lingüística 6, Medicina 6, Ocultismo 5, Política 6
Disciplinas: Animalismo 4, Auspex 6, Dominación 4, Fortaleza 5, Ofuscación 4, Potencia 5, Presencia 7, Temporis 8
Trasfondos: Aliados 6, Contactos 5, Criados 5, Influencia 4, Recursos 5
Virtudes: Conciencia 5, Autocontrol 5, Coraje 5
Humanidad: 8
Fuerza de Voluntad: 9

TEMÍSTOCLES

En vida Temístocles fue un erudito de Tracia. Su padre lo envió a Constantinopla, donde su habilidad le permitió conseguir un lugar en la corte del emperador Justiniano. Allí se convirtió a la herejía monofisita, pero fue protegido de la persecución por la emperatriz Teodora, que también compartía sus creencias. Su amor por el conocimiento y su evidente talento atrajeron la atención de un vampiro que había instalado su refugio en la ciudad, y tras un período de observación y pruebas intelectuales, Temístocles fue abrazado.

Durante un siglo Temístocles estuvo bajo la tutela de su sire, pero finalmente se decidió a comenzar su propia búsqueda del conocimiento y la sabiduría, mientras trataba de reconciliar su estado de vampiro con sus creencias religiosas. Viajó por el mundo y terminó cerca de la villa de Foix, en el Languedoc, Francia, en pleno auge de la herejía de los cátaros. Allí estableció su refugio y estudió con los eruditos cátaros, asumiendo parte de sus creencias filosóficas. Cuando comenzó la cruzada albigense a principios del siglo XIII Temístocles protegió a varios cátaros de la persecución y ocultó obras importantes de la herejía en su ya considerable biblioteca (que se rumorea que contiene obras que se consideran perdidas desde el incendio de Alejandría). Sin embargo, tras la caída de la fortaleza de Montsegur en 1255, Temístocles se apartó de los asuntos de los mortales durante siglos.

Cuando regresó de su exilio autoimpuesto, Temístocles retomó su búsqueda de conocimiento, enviando a sus criados en busca de libros antiguos y raros, y en ocasiones viajando en persona si la situación lo requería. Los Vástagos que lo conocían lo consideraban un erudito del clan Brujah, un vampiro increíblemente sabio que poseía una de las bibliotecas más importantes del mundo.

Durante uno de sus viajes Temístocles conoció a otro erudito, Ambrogino Giovanni. Aunque ambos respetaban su mutua erudición, no sintieron mucho aprecio. Sin embargo, Ambrogino se encontraba muy interesado en que Temístocles participara en su proyecto de encontrar una cura para la maldición de Caín, añadiendo sus conocimientos personales y su biblioteca. Se mostró bastante sincero con Temístocles respecto a sus intenciones, esperando atraer su curiosidad y deseo de conocimiento. Tras considerarlo debidamente, Temístocles aceptó.

En realidad, Temístocles se unió a la conspiración de Ambrogino Giovanni con una cosa en mente: detener el proyecto y evitar que tenga éxito. Debido a sus profundas convicciones religiosas, Temístocles cree que la Maldición de Caín sólo afecta al cuerpo físico, que fue creado por Satán o el Demiurgo, pero no puede tocar el alma, que se encuentra bajo la protección de Dios, quien gobierna los elementos espirituales. A Temístocles le horroriza la idea de que alguien pueda desarrollar un ritual capaz de deshacer el Abrazo. Los hombres y los vampiros no deben interferir en los asuntos de Dios. La única manera que tiene un vampiro de redimirse es permanecer puro de espíritu, sin importar la corrupción de su carne. Convertir a un vampiro de nuevo en un mortal es peor que un simple atajo a la redención, es negar al vampiro la posibilidad de redimirse negando la corrupción de la carne.

Temístocles no está seguro de cómo puede detener el proyecto. Busca aliados entre otros participantes, algunos que también se hayan unido para detenerlo, y también entre los pocos contactos externos que tiene. A medida que se acaba el tiempo, Temístocles se desespera más y más, y se encuentra dispuesto a correr mayores riesgos para evitar que el ritual sea completado. Cuando llegue el momento, Temístocles está dispuesto a atacar a Ambrogino, a los magos o a cualquiera que sea crucial para el éxito del ritual, aunque eso signifique su propia muerte.

Imagen: Temístocles es bajo para los estándares actuales, pero tiene los hombros anchos y una constitución fornida. Su piel es muy pálida, y su cabeza rapada y su rostro inexpresivo le hacen parecer una estatua clásica de mármol. Suele vestirse con ropas holgadas de colores oscuros.

Consejos de Interpretación: Desde que aprendiste la Senda del Corazón Abrasado has buscado la perfección en la ausencia de emociones, aunque todavía mantienes tus creencias religiosas. Raramente

hablas y nunca dices nada que no consideres importante. No te permites mostrar emociones y tampoco intentas sentir las. El proyecto de transformar un vampiro en mortal te ha hecho estremecer hasta la médula, pero haces todo lo que puedes para no demostrarlo, y en lugar de ello sigues hasta el final tu papel de frío buscador de conocimiento.

Sire: Marcus el Abogado

Naturaleza: Perfeccionista

Conducta: Fanático

Generación: 6ª

Abrazo: 537

Edad aparente: En mitad de la treintena.

Atributos Físicos: Fuerza 6, Destreza 6, Resistencia 6

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 3

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 6, Astucia 5

Talents: Alerta 3, Atletismo 6, Esquivar 4, Intimidación 3, Pelea 2

Técnicas: Armas C.C. 2, Etiqueta 1, Montar 3, Pericias (tallar piedra) 3, Supervivencia 5, Tiro con Arco 5

Conocimientos: Academicismo 6, Ciencias 5, Finanzas 1, Historia 5, Investigación 1, Leyes 1, Lingüística 7, Medicina 5, Ocultismo 5

Disciplinas: Auspex 5, Fortaleza 5, Potencia 7, Presencia 2, Temporis 7

Trasfondos: Contactos 2, Criados 7, Posición 3, Rebaño 3, Recursos 2

Virtudes: Convicción 1, Autocontrol 5, Coraje 5

Senda del Corazón Abrasado: 5

Fuerza de Voluntad: 9

IBN KHALDUN, ERUDITO Y ESTADISTA

Ibn Khaldun llevó una vida longeva y distinguida, algo más que la existencia de quienes son elegidos para el Abrazo. Nació en Túnez en el siglo XIV, en el seno de una familia que había ocupado elevadas posiciones administrativas en el norte de África durante varias generaciones. Durante 25 años trabajó en varios puestos gubernamentales antes de retirarse a Argelia a escribir el *Muqaddimah*, un tratado de filosofía sobre la Historia, y el ascenso y caída de las dinastías políticas.

Se desplazó a El Cairo tras la publicación de su libro para pasar sus últimos años en la ciudad más gloriosa del Islam, donde llegó a ser un famoso maestro, filósofo y diplomático. Fue elegido para negociar un tratado con Tamerlán cuando los mongoles se adentraron en Siria a finales del siglo XIV. De hecho, Ibn Khaldun fue el mayor científico social tras Aristóteles y el mundo no vería otro igual hasta el nacimiento de Nicolás Maquiavelo.

Fue Ibn Khaldun quien desarrolló la Historia como ciencia, por lo que ha recibido el reconocimiento de ser el padre de la sociología. Su obra adoptó un análisis exhaustivo de la Historia tanto en funcionalidad como en perspectiva, tal y como quedó expresado en su mayor obra, el *Kitab al-Ibar*, un compendio de Historia árabe del norte de África. Hacia el final de su vida, concentró sus esfuerzos en el mantenimiento de la estructura civil del Islam, convirtiéndose en el Gran Maliki Qadi de El Cairo en multitud de ocasiones. Recibir una *fatua* manuscrita por el Qadi Ibn Khaldun se consideró un gran honor, ya que las fortunas de los grandes cairotas eran construidas o destruidas en función de la opinión del brillante juez.

Aunque Ibn Khaldun “murió” en 1406 y recibió un gran funeral por parte de los cairotas que le adoraban, fue Abrazado en Banu ar-Raya por uno de los guerreros árabes sobre los que había escrito en sus obras. Al-Muntathir se acercó a su futuro chiquillo de una forma similar a la que su sire había hecho con él, ofreciéndole la oportunidad de la vida eterna, de observar en primera persona cómo las sociedades evolucionaban en el tiempo a la vez que servía al bien de la humanidad como un todo. Consciente de la oportunidad que le brindaban, Ibn Khaldun aceptó por la gracia de Dios.

Aunque en principio creyó que Al-Muntathir le Abrazaba para que continuara con su trabajo mientras se sumía en el letargo, llegó a la conclusión de que su Abrazo había sido un grito de ayuda. La soledad tras la marcha de su hermano de sangre constituía una pesada carga para su sire, y muchas de las cosas que Ibn Khaldun realizó en sus primeros años en la no muerte ayudaron a controlar el daño de la frágil mente de su sire. De hecho, Al-Muntathir continuó siendo útil para la Tal'mahe'Ra gracias a la ayuda que recibió de su chiquillo. Ibn Khaldun reconoce que durante su Abrazo su sire le dio algo más que su sangre: le entregó los últimos rescoldos de su esperanza.

Sin embargo, desde la reciente destrucción de la ciudad de Enoch y la caída de la Tal'mahe'Ra, Ibn Khaldun se ha vuelto inseguro. Su sire se ha retirado, evitando relacionarse con los supervivientes de la secta. La caída de la Tal'mahe'Ra puede terminar suponiendo la caída de Al-Muntathir e Ibn Khaldun

está comenzando a darse cuenta de que se encuentra en una carrera contra el tiempo para evitar que eso llegue a ocurrir.

Además de ser un experto sobre la ciudad de El Cairo, Ibn Khaldun conoce gran parte de la historia sombría de los Vástagos, en especial la que está relacionada con el ascenso y caída de la Tal'mahe'Ra. En un intento de utilizar parte del conocimiento que ha adquirido, ha completado otro trabajo de filosofía de la Historia, el equivalente vampírico del *Kitab al-Ibar*, centrado en su querida ciudad de El Cairo. Su esperanza está puesta en que los jóvenes Cainitas egipcios puedan superar sus diferencias en las noches futuras educándose en la historia compartida de su tierra natal. Ibn Khaldun cree que la razón puede terminar iluminando la ignorancia y la desunión siempre que existen unas metas claras.

Imagen: El tiempo ha tenido un efecto extraño en Ibn Khaldun. Aunque fue Abrazado cuando era un anciano, parece haber ido rejuveneciendo con el paso de los siglos. Para quienes le conocían, Ibn Khaldun aparenta ser unos veinte años más joven en la actualidad, mostrando más energía que muchos neonatos y que casi cualquier antiguo de El Cairo.

Consejos de Interpretación: Fuiste un padre sabio para los ciudadanos de El Cairo antes de que supieras que los no muertos eran algo más que una historia para no dormir. Como consejero, estás acostumbrado a que se te trate con cierto grado de respeto, incluso por parte de los neonatos, y te sientes orgulloso de representar al dominio tribal más antiguo de la ciudad. Los únicos Cainitas con los que te muestras indiferente son los pretendientes camorristas que pasan por la ciudad de vez en cuando. Aunque no eres tan extremista como algunos Verdaderos Brujah en este asunto, no comulgas con los ignorantes descendientes de Troile, por lo que “animas” a cualquiera de ellos que visite El Cairo a que se marche lo antes posible.

Sire: Al-Muntathir

Naturaleza: Mediador

Conducta: Juez

Generación: 7ª

Abrazo: 1406

Edad aparente: finales de la cincuentena.

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 5

Atributos Sociales: Carisma 5, Manipulación 4, Apariencia 3

Atributos Mentales: Percepción 6, Inteligencia 5, Astucia 4

Talentos: Alerta 5, Atletismo 2, Empatía 5, Esquivar 3, Expresión 4, Intimidación 5, Liderazgo 4, Subterfugio 4

Técnicas: Armas C.C. 1, Armas de Fuego 1, Etiqueta 3, Interpretación 2, Seguridad 5, Supervivencia 5, Trato con Animales 2

Conocimientos: Academicismo (sociología) 5, Burocracia 4, Conocimiento de El Cairo 5, Investigación 5, Leyes 6, Lingüística 3, Medicina 2, Ocultismo 3, Política 5

Disciplinas: Auspex 2, Dominación 3, Fortaleza 4, Potencia 5, Presencia 6, Temporis 4

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 4, Influencia 3, Posición 5, Prestigio en Clan 1, Recursos 4

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 5, Coraje 5

Humanidad: 8

Fuerza de Voluntad: 6

SYLVESTER MARLOWE, EL HOMBRE TIC-TAC

Trasfondo: En la vida y en la muerte, Sylvester Marlowe fue el epítome de la mente maestra criminal. Durante su vida, Marlowe dirigía una red criminal que cruzaba el Atlántico; sus asociados actuaban entre Manchester, Le Havre y Bridgeport. La agencia de Marlowe era instrumental en operaciones de apuestas ilegales, o más específicamente, alterar las probabilidades a favor de sus clientes o intereses.

El asesinato no se encontraba fuera de los límites de Marlowe. Si podía hacerse beneficio, movía las fichas para que cayeran de forma que causasen el máximo de riqueza, y al diablo las bajas. Los ricos y poderosos estaban dispuestos a pagarle por cualquier cosa desde lo mundano a lo sublime. Sus admiradores afirman que fue el responsable de la extraña muerte del rey Luis II de Baviera. En el momento exacto en que el excéntrico monarca dejó el castillo Berg el 13 de junio de 1886, se dice que Marlowe, que se encontraba en New Haven, a medio mundo de distancia, se detuvo para mirar su reloj de oro de bolsillo, lo cerró satisfecho y anunció que era el momento en que quienes habían apostado por la supervivencia de Luis pagarán. Unos pocos caballeros, Marlowe incluido, se hicieron muy ricos ese día.

Su habilidad para predecir, planear y preparar eventos catastróficos en algún momento atrajo la atención del que sería su sire, el Verdadero Brujah egipcio conocido como Al-Muntathir. Semejante habilidad era muy atractiva para los objetivos de muchos Sabios dentro de la Tal'Mahe'Ra, así que con

permiso de la secta, el antiguo vampiro acechó al mortal durante años para decidir si sería mejor convertirlo en ghoul o concederle el Abrazo.

Al-Muntathir se sorprendió al descubrir que también estaba siendo observado. La red criminal de Marlowe era más capaz incluso de lo que sospechaba la Verdadera Mano Negra. Casi tan pronto como Al-Muntathir había comenzado su vigilancia, los propios agentes de Marlowe habían comenzado a descubrir las fachadas de este antiguo observador. Al-Muntathir regresó a su refugio una noche para descubrir que Marlowe estaba allí esperándolo. Poco después lo Abrazó.

A lo largo del siglo XX Marlowe calculó con precisión matemática algunos de los cambios más devastadores de la sociedad de la Estirpe. La Tercera Guerra Civil del Sabbat, la caída del Príncipe Mithras de Londres y el surgimiento de los Estados Anarquistas Libres fueron precedidos por Marlowe, que transmitió esta información a sus compañeros en Enoch. Las órdenes que recibió de la Mano fue iniciar cualquier plan preciso para asegurarse de que esas predicciones se hacían realidad. Se cumplieron, quizás debido a la visión de Marlowe, o más probablemente como resultado de tirar de las palancas y activar las poleas que pusieron en marchas los engranajes para que esos sucesos se hicieran realidad.

Marlowe crea sus propios portentos. Si quiere que algo ocurra, hará que ocurra. También asumirá el mérito de haberlo previsto. Marlowe ha tenido un elevado nivel de éxito en sus manipulaciones, actuando mediante agentes involuntarios e informados, o en ocasiones personalmente. Marlowe cree en los principios de la Tal'Mahe'Ra como un medio para cumplir sus fines, y a pesar de que la secta ha caído, continúa con sus planes. Prospera en el caos que provoca en la existencia de otros y cree sinceramente que el mundo existe para satisfacer sus deseos. Su megalomanía sólo es comparable a su habilidad para reforzar su complejo de dios con los resultados que desea. Mediante sus acciones en ocasiones ha conseguido aliados entre los Seguidores de Set y los Lasombra del Sabbat, pero mientras ellos lo consideran un aliado, él los ve como peones.

Imagen: Arrogante e inescrutable, Marlowe disfruta con disfraces ostentosos, proclamaciones grandiosas y poses divinas. Si puede actuar mediante sus agentes personales lo hará, pero si existe la posibilidad de enfrentarse y acabar con un obstáculo potencial en su camino, se esforzará por hacer que parezca destruido mediante su autoridad.

El único matiz de humanidad de Marlowe se encuentra en su jugueteo con el mecanismo del reloj de oro de bolsillo que siempre lleva consigo.

Consejos de Interpretación: Sus emociones se han atrofiado por la maldición de su línea de sangre, pero todavía siente una obsesión porque todo se cumpla en el momento perfecto. Si algo que ha precedido no ocurre en el momento exacto que espera, es posible que estalle en un frenesí y descargue su ira sobre sus subordinados. No atacaría a un invitado, socio o enemigo, pues considera que en esos casos la culpa es de sus esbirros.

Con frecuencia Marlowe se encuentra dedicándose a preparar un nuevo cambio en la sociedad de la Estirpe. Cuando una secta o clan se hace demasiado fuerte o se encuentra demasiado unida, un Alastor se acerca demasiado a un Anatema o un grupo está demasiado cerca de descubrir la verdad de la Mano Negra, Marlowe pondrá los engranajes en movimiento para obstaculizar su éxito. Siempre procura estar un paso por delante de sus oponentes en lo que considera un gran juego eterno.

Sire: Al-Muntathir

Naturaleza: Ojo de la Tormenta

Conducta: Camaleón

Generación: 7ª

Abrazo: 1893

Edad aparente: Difiere dependiendo del disfraz, desde principios de los treinta a imposiblemente viejo.

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 4, Resistencia 2

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción 5, Inteligencia 4, Astucia 4

Talentos: Alerta 2, Atletismo 2, Callejeo 2, Empatía (emociones) 4, Expresión 3, Intimidación 3, Liderazgo (Impulsar) 4, Subterfugio 4

Técnicas: Armas C.C. 3, Etiqueta 3, Fullerías (confundir) 5, Interpretación 4, Pericias (relojería) 4, Sigilo 3

Conocimientos: Academicismo 3, Ciencia (Matemáticas) 5, Informática 2, Finanzas 4, Investigación 3, Ocultismo 3, Tecnología 2

Disciplinas: Auspex 2, Ofuscación 3, Obtenebración 1, Potencia 2, Presencia 3, Temporis 3

Trasfondos: Aliados 4, Contactos 4, Criados 2, Dominio 3, Fama 2, Mentor 1, Posición (Mano Negra) 2, Recursos 4

Virtudes: Convicción 2, Instintos 4, Coraje 2

Moralidad: La Senda de la Noche 6

Fuerza de Voluntad: 6
Trastornos: Megalomanía

UNA ETERNIDAD DE VENGANZA

Herederos de un legado que les fue arrebatado, los Verdaderos Brujah son todo un ejemplo de paciencia, aguardando su momento entre las sombras mientras contemplan cómo sus enemigos y los descendientes de los traidores desperdician unos dones que no les pertenecen. Durante siglos han observado las acciones de los demás vampiros, aprendiendo y esperando. Pero toda paciencia tiene un límite.

Cuando la paciencia se acaba, llega el momento de actuar. Los Verdaderos Brujah ponen en marcha planes que han fraguado durante siglos e incluso milenios para cobrarse su venganza, provocando cambios inesperados entre los demás no muertos y actuando de forma implacable. Y a pesar de todo, los Verdaderos Brujah mantienen su rostro sereno y su mirada impassible, como si nada de lo que ocurre a su alrededor realmente les afectara.

EL LIBRO DE LA LÍNEA DE SANGRE: VERDADEROS BRUJAH INCLUYE:

-La historia de la línea de sangre de los Verdaderos Brujah, desde las noches de los Antediluvianos y la Primera Ciudad hasta las noches actuales.

-La sociedad de los Verdaderos Brujah, sus facciones internas, su visión del mundo y sus secretos.

-Nuevos poderes, Méritos y Defectos, ejemplos de personaje y más.