



Introducción

*Cada noche destaca de forma especial
como cada una de las distintas notas en el opus de un compositor.*

*Cuando oímos la composición, sin embargo,
no examinamos todas y cada una de las notas.*

Experimentamos el conjunto.

Esta es la clave para evitar el malestar de la eternidad.

*Haz que cada noche, cada nota, destaque
en el cuerpo mayor del Réquiem en que se ha convertido tu vida.*

*—Charlotte Gaudibert, *Aequitas Fatalis**



Ha muerto, su Majestad. Ha muerto, señores y caballeros. Ha muerto, Reverendos buenos y Reverendos errados de todas las órdenes. Ha muerto, hombres y mujeres, nacidos con la compasión celestial en vuestros corazones. Y así sigue muriéndose a nuestro alrededor todos los días.

—Charles Dickens, *Casa desolada*

Vampiros: esas criaturas de la noche sedientas de sangre. Horrores nacidos de la oscuridad, cuyo único propósito en la vida (en realidad, en la no-vida) es saciar su perversa sed con la sangre de los vivos. Sin duda alguna, los vampiros son monstruos.

Sin embargo, los monstruos no tienen por qué ser siempre seres terroríficos, insensibles e irreflexivos, carentes de remordimientos, e incluso de compasión o de otros rasgos humanos. En realidad, los vampiros pueden superar la maldición de su inmortalidad, y llegar a convertirse en antihéroes o incluso en héroes.

A pesar de todo, algunos vampiros realmente no van a ser nada más que monstruos.

Este es el objetivo de **Vampiro: El Réquiem**. Lo que tienes en tus manos es un juego narrativo gótico moderno, un juego de interpretación que te permite construir crónicas que exploran la moralidad a través de la metáfora del vampirismo. En **Vampiro** “interpretas al monstruo” y lo que hagas como tal ayudará a crear una historia interesante y también puede que incluso te enseñe algo sobre tus propios valores y los de tus compañeros.

Un mundo gótico contemporáneo

El escenario de **Vampiro** toma prestados muchos elementos de la literatura gótica, y una parte importante de ellos corresponden a la ambientación de este movimiento. La crueldad, la corrupción y la imaginería medieval son parte fundamental de la tradición de la literatura gótica. Se puede considerar que este Mundo de Tinieblas es nuestro propio mundo visto sombríamente a través del espejo.

El mundo de los vampiros es como el nuestro en lo referente a la crueldad, pero con un grado mayor de violencia y degradación. Las calles son más brutales, con los ojos desesperados de los desdichados siempre alerta a la búsqueda de alguien más privilegiado a quien poder robar algo que ayude a que sus desoladas vidas resulten algo más cómodas. Las bandas son más activas y violentas; los vagabundos o son más atrevidos o todavía les importa menos qué es lo que les pueda pasar. Incluso los que cuentan con inmensos recursos sienten un mayor temor hacia aquellos que pueden lastimarles (o sienten una mayor envidia hacia aquellos que compiten con ellos en riqueza o poder). Sus actos pueden volverse feroces a la más mínima provocación.

La corrupción y la crueldad van de la mano. El mundo es vil y brutal, y cualquiera que pueda conseguir alguna ventaja hará bien en aprovechar la oportunidad. Este es un mundo de clérigos faltos de moderación, hombres de negocios avariciosos, policías en busca de sobornos y gánsteres cuya única opción es el crimen. Incluso los que no encajan en arquetipos convencionales tan claros tienen que en-

frentarse a su propia corrupción, como esa madre soltera que se encuentra con que se ha convertido en una adicta a las drogas y que vende a su criatura para conseguir unos pocos gramos de éxtasis, o ese periodista, por lo demás honrado, que descubre que su madre se ha transformado en una criatura de la oscuridad sedienta de sangre y que debe guardar el secreto por el bien de los suyos.

La imaginería medieval engalana todos los elementos visuales de la ambientación, y puede incluso dejarse ver en otros aspectos. Los edificios se elevan hacia el cielo, apoyándose en arbotantes, recubiertos de oro cuando los arquitectos se lo pueden permitir y decorados con gárgolas que asustan a los malos espíritus que son demasiado reales. Las calles están en mal estado. Incluso las propias ciudades son como bastiones medievales, distanciadas del mundo exterior, xenófobas y aisladas. Abundan los anacronismos, desde los adornos arcaicos en edificios por lo demás ultramodernos, hasta las olvidadas catacumbas debajo de los túneles del metro y de las cámaras acorazadas de los bancos. En el Mundo de las Tinieblas podrían existir verdaderos castillos de los que ya no quedan en el mundo real. El musgo y las enredaderas están por todas partes. Las antorchas y las bujías alumbran los corredores y las antecámaras. En las paredes hay grietas, hendiduras y otras señales de abandono. El *Ars moriendi* salpica las obras de arte. En los rostros de todos los viandantes se distingue claramente una sensación de terror y miedo.

¿Acaso resulta entonces tan extraño pensar que un mundo así también pueda albergar a los Condenados?

Una maldición eterna

La mayoría de los vampiros piensan que su raza no apareció de repente una noche para dedicarse a atemorizar a la asustadiza población mortal. La mayoría de los Vástagos, que es como se llaman los vampiros a sí mismos, piensan que, al menos metafóricamente si no literalmente, los vampiros han existido desde el momento en que existieron los hombres a los que cazar, y que han ido siguiendo a las civilizaciones mortales desde que estas aparecieron por vez primera. Otros creen en una génesis vampírica no muy distinta a la de Adán en la Biblia, y que los Vástagos fueron elegidos por quienquiera que sea la autoridad que toma estas decisiones, para que acecharan en la noche. No obstante, hay otros que piensan que los vampiros son parte del orden natural, aunque oculto, del mundo, y relacionan sus orígenes con las creencias paganas y las antiguas mitologías. A muchos vampiros todo esto no les importa en lo más mínimo, y piensan que se puede demostrar fácilmente que este misterio es tan inescrutable como el problema del origen de la vida mortal. Sea cual sea el caso, sea cual sea la verdad, se sabe que los vampiros llevan cazando en este mundo desde tiempos remotos. La

memoria de los Vástagos, claramente falible, señala que los no-muertos ya estaban activos durante la época de esplendor de Roma, si no antes. Incluso hay historias no muy de fiar que sugieren que los Vástagos ya actuaban en épocas mucho más antiguas.

Los Vástagos, los únicos vampiros de **Vampiro: El Réquiem**, tienen ciertas diferencias con los vampiros que te habrás encontrado en la literatura y en la cultura popular. A diferencia de los vampiros cazadores más solitarios de los relatos seminales, este juego asume que en la mayoría de las historias hay implicado un grupo de vampiros, una cuadrilla de Vástagos. Desde el Drácula de la novela de Bram Stoker a Lord Ruthven de "El vampiro" de John Polidori, se suele representar a los no-muertos como figuras solitarias. Aunque no siempre es así: los vampiros del Teatro de los Vampiros de las *Crónicas Vampíricas* de Anne Rice funcionaban como un grupo, al igual que lo hacían los *Jóvenes Ocultos* y los demonios nómadas de *Los viajeros de la noche*.

Distanciarse de las tradiciones

Sin embargo, ninguna de estas visiones de los vampiros se ajusta realmente al objetivo de **Vampiro: El Réquiem**. Esos grupos de vampiros son intrínsecamente antagónicos en sus tramas, mientras que los vampiros solitarios no encajan demasiado bien en la dinámica de grupo de los juegos narrativos. Visto lo cual y pensando en lo mejor para el juego, hemos adaptado los conceptos culturales que existen sobre los vampiros para que encajen mejor con un grupo de jugadores. Hemos añadido a esta mezcla nuestras propias mitologías y estructuras sociales, intentando acentuar las ventajas e inconvenientes de la condición de no-muerto. Nuestros, en realidad *tus*, vampiros tienen el egoísmo del depredador solitario, pero también los impulsos sociales de las criaturas que temen la desagradable sensación de ser abandonados y contar únicamente con su propia compañía por el resto de la eternidad. El resultado es una mezcla conspirativa de horror y suspense, una verdadera combinación gótica de locura, corrupción, sensualidad, celos y violencia, con un telón de fondo de pálida melancolía.

Clanes

Cada Vástago es miembro de un clan. Un clan es un grupo de vampiros con una serie de características comunes compartidas por todos ellos. La mitología popular de los Vástagos plantea que todos los vampiros de un clan descienden de un mismo Vástago, el fundador de ese clan, aunque nadie sabe quiénes pueden haber sido esos fundadores. Si un vampiro abraza a un nuevo Vástago, este pertenecerá al mismo clan que su progenitor. Existen también algunos "subclanes" de vampiros, llamados líneas de sangre; sin embargo, un vampiro nunca va a poder cambiar de clan.

Alianzas

Las alianzas tienen en común con los clanes que son una característica distintiva de los vampiros. Sin embargo, la diferencia entre ambos es que uno elige su alianza. Si el clan es la familia, la alianza es una agrupación política, filosófica e incluso casi religiosa. En realidad, algunos vampiros eligen no unirse a ninguna alianza, no reconociendo ninguna autoridad superior a ellos mismos.

Mitos y realidades

¿En qué se diferencia la mitología de **Vampiro** de las creencias populares? ¿Qué es lo que parecen tener de cierto todas esas historias? Las siguientes afirmaciones son un esbozo de las leyendas del mundo real sobre los no-muertos, y en cada una de ellas se aclara si es cierta o no en el Mundo de Tinieblas.

Los vampiros deben alimentarse con la sangre de los vivos: realidad. Para los Vástagos, el acto de alimentarse se convierte en algo extremadamente sensual. Cuando esto tiene lugar, el recipiente se

siente extasiado, y el vampiro que se está alimentando también experimenta un arrebatado embriagador. Algunos vampiros se sustentan con sangre de animales, pero es raro que lo hagan durante un período largo, ya que o bien sus gustos o bien las necesidades de sus cuerpos malditos les obligan a ir en busca de sangre humana.

Los vampiros son "inmortales": mito y realidad. Aunque los vampiros no parecen envejecer, y algunos viven durante siglos, los Vástagos utilizan el término "no-muerto" en lugar de "inmortal". El vampirismo es una maldición, no una bendición; lleva asociado un gran poder, pero el ser un vampiro también tiene numerosas desventajas, y la furia interna de la Bestia y el tener que alimentarse de sangre humana son algunas de las más importantes.

La víctima de un vampiro se convierte en vampiro: mito. El ser mordido o asesinado por un vampiro no supone necesariamente que la víctima se convierta en vampiro. Para crear un nuevo vampiro se requiere un acto voluntario consciente conocido como el Abrazo. En realidad, si un vampiro es cuidadoso, su intervención casi no dejará rastro, ya que para ocultar la herida que deja al alimentarse le bastará con lamerla una vez haya terminado.

Los vampiros cuentan con todo tipo de poderes sobrenaturales, como poder transformarse en animales, volar y esgrimir la fuerza de una docena de hombres: realidad. Aunque estos poderes no son universales, los vampiros tienen habilidades únicas conocidas como Disciplinas, que pueden conferir a un no-muerto concreto capacidades como las anteriormente citadas además de otras muchas.

Los vampiros pueden mantener relaciones sexuales: realidad. Aunque el acto de alimentarse reemplaza a todos los impulsos físicos, los vampiros pueden a pesar de ello entregarse al sexo e incluso disfrutar con ello. No obstante, curiosamente el aspecto emocional del sexo se desvanece después del Abrazo. Un vampiro puede disfrutar de las sensaciones físicas del sexo, pero no más de lo que disfruta de un olor especialmente apetitoso o del tacto de un tejido lujoso.

Un estaca de madera destruye a los vampiros: mito. Los vampiros no son destruidos al ser estacados, sino que se quedan en un estado de estasis. Mientras está atrapado en este estado, el cuerpo de un vampiro va marchitándose y hundiéndose en sí mismo lentamente, se va deshidratando y asemejando cada vez más a un cadáver.

La imagen de los vampiros no aparece como la de la gente normal ni en las cámaras ni en los espejos: realidad. Los rostros de los vampiros aparecen con sus rasgos ensombrecidos en los soportes fotográficos (incluyendo las películas de vídeo) e en los espejos. Pueden contrarrestar esto temporalmente, pero el "defecto" es una especie de absorción de la luz. Esto no es cierto para las grabaciones de voz, en las que las voces de los vampiros son capturadas normalmente.

La luz del sol quema a los vampiros: realidad. Como parte de su maldición los vampiros retroceden ante el contacto con el sol, cuyos rayos llenos de vida queman su carne no-muerta. Lo normal es que los vampiros pasen las horas de luz solar en el frío sueño de los no-muertos, y solo los más resueltos pueden liberarse del peso del forzoso sopor diurno durante un corto espacio de tiempo.

El ajo y el agua que fluye mantienen alejados a los vampiros: mito. Esto no son más que cuentos de viejas, prejuicios culturales o acaso un problema específico de determinadas líneas de sangre de los Vástagos.

Los vampiros sienten repulsión hacia las cruces y otros símbolos sagrados: mito... casi. Aunque este no suele ser el caso, en ocasiones los objetos religiosos sí que puede afectar a los Vástagos con la característica milagrosa que puedan tener en sus religiones.

Una vez que se convierten en no-muertos, las almas de los vampiros están tan muertas como sus cuerpos: mito y realidad. Aunque a un vampiro le pueda parecer que siente una emoción, en realidad lo que siente es el eco de las emociones mortales que los restos de su alma aplican a sus experiencias actuales. Es decir, un vampiro que

siente cólera podría realmente estar enfurecido con el blanco de sus iras, pero verdaderamente se trata de la resonancia de una emoción cuyo origen está en algún hecho al que el vampiro tuvo que enfrentarse durante su vida. Esto da lugar a muchas situaciones extrañas. Un vampiro que nunca haya experimentado un determinado sentimiento antes de convertirse en Vástago podría sentirse confundido emocionalmente, mientras que un artista vampírico podría crear una obra de “arte” que torpemente carece de cualquier trascendencia emocional auténtica.

Tema y ambiente

Aunque cada historia que tu grupo y tú narréis tendrá sus propios tema y ambiente, **Vampiro** está impregnado de unos determinados. Por supuesto, podéis jugar pasando esto por alto o echar a un lado la temática y la atmósfera subyacentes, pero estas van a estar presentes de todas maneras.

Tema

Muchos Vástagos definen su existencia como un acertijo sin solución: “una Bestia soy, para no convertirme en una Bestia”. Esta idea hace que la moralidad se convierta en la temática central de **Vampiro**. ¿Qué va a hacer un vampiro ahora que se ha convertido en vampiro? ¿Se deleitará con las pasiones de la Bestia? ¿Luchará para mantener los lazos con lo que conoció en su vida mortal? ¿Va a ser su no-vida una mentira, interpretada hasta el final hipócritamente comportándose como si nunca se hubiera convertido en vampiro? ¿Será su vida una incursión infernal a través del lado oscuro de las malvadas estratagemas a las que ahora se podría dedicar? La mayoría de las no-vidas de los Vástagos se sitúan en algún punto intermedio. Sin embargo esa es la clave del acertijo. ¿Cuánta libertad debe otorgar un vampiro a su Bestia con objeto de admitir su existencia y al mismo tiempo evitar ser doblegado por ella?

Ambiente

En algunos sentidos, la atmósfera de **Vampiro** se corresponde con los principales elementos de la ambientación. El mundo es sombrío y deprimente, con sombras que esconden desagradables secretos y terribles amenazas. Subraya esto tanto como desees: si así lo quieres, haz que el juego se convierta en una fuente ilimitada de angustia. Por otra parte, los secretos y el espionaje forman parte de la ambientación, así que una atmósfera de conspiración también resulta muy apropiada. Lo que mejor le viene al juego es una mezcla de ambas cosas. Una cierta dosis de tristeza por la condición de los Vástagos acentúa el horror personal y las raíces góticas del juego, mientras que las maquinaciones y los secretos proporcionan al mundo un cierto grado de horror progresivo más allá del propio horror personal, que revelará poco a poco la verdadera profundidad de su malignidad, de una forma muy parecida a un cielo que se va oscureciendo y va cubriendo al mundo de tinieblas.

Como utilizar este libro

Este libro está dividido en numerosos capítulos, cada uno de los cuales cubre una serie de temas estructurados de forma que se ajusten a la manera en que la información va a ser utilizada a lo largo del juego y en tu crónica.

Esta **Introducción** está aquí para proporcionarte un rápido y breve contacto con el mundo de los Vástagos de **Vampiro**, además de unas cuantas ideas sobre qué deberías poder lograr con este juego.

El **Capítulo uno** se centra en proporcionar una visión muy en profundidad de la sociedad de los Vástagos y del mundo en que estos se esconden. Se analiza todo, desde las alianzas y las costumbres, hasta las políticas relativas a los dominios, los antiguos secretos de la Danza Macabra y la lucha interminable por la supremacía entre los Vástagos.

El **Capítulo dos** está dedicado a las características de los personajes, y en él se analizan desde los detalles relacionados con la creación

de un *alter ego* y las características de los clanes, hasta la mecánica de los propios perversos poderes de los Vástagos.

El sistema de juego y todo lo que tiene que ver con las tiradas de dados componen el **Capítulo tres**. Estos aspectos más técnicos van a gobernar todo aquello que acontezca durante el curso de una historia que tenga que ver con el azar, y serán la pauta por la que se va a regir todo, desde los personajes amenazados por el frenesí engendrado por la Bestia y los daños físicos que sufren, hasta la pérdida de la propia Moralidad y cordura, entre otras muchas cosas.

El **Capítulo cuatro** recoge recomendaciones de todo tipo para el Narrador: desde sugerencias sobre cómo preparar la ambientación, hasta consideraciones a tener en cuenta a la hora de estructurar una crónica. También se incluyen diversos antagonistas ya preparados para que sean utilizados en las historias.

El **Apéndice uno** incluye las líneas de sangre y las nuevas Disciplinas. Una de las características de **Vampiro: El Réquiem** es un sistema de linaje adaptable que va a permitir que los jugadores creen sus propias y exclusivas progenies y familias de vampiros, junto a los poderes que van a reclamar como exclusivamente suyos. Este capítulo recoge unas cuantas líneas de sangre que se presupone forman parte de la ambientación y los sistemas mediante los cuales los jugadores y Narradores pueden generar otras nuevas.

Por último, el **Apéndice dos** corresponde a un ejemplo de escena. En el mismo se incluyen multitud de tramas argumentales, secretos, etc., además de otras informaciones que son del dominio público, todo ello relacionado con el dominio de Nueva Orleans, un baluarte de la alianza conocida como el Lancea Sanctum.

Fuentes e inspiración

Los vampiros llevan cientos de años formando parte de nuestras tradiciones narrativas. Está claro que **Vampiro** siente un interés hacia la tradición gótica, además de preocuparse por conseguir una ambientación moderna que resulte familiar; así que determinadas fuentes van a tener más influencia que otras. Los apartados que siguen de “Otras fuentes de inspiración”, incluyen títulos que no necesariamente se centran en los vampiros, pero a los que se les puede prestar atención por sus características temáticas o dramáticas.

Literatura

Las crónicas vampíricas, de Anne Rice. Se trata de uno de los más populares acercamientos al género vampírico de la narrativa moderna, y probablemente estos libros son más leídos que sus precursores en el tema de esta obra. Los primeros tres títulos de la serie son los que mejor se adecuan a **Vampiro**, ya que los siguientes van tomando proporciones más épicas y relacionándose en mayor medida con las fronteras más desconocidas del mundo sobrenatural.

Drácula, de Bram Stoker. Este fue el origen de todo; su autor recurrió a la historia del mundo real y al folclore de Europa del Este para convertir al vampiro en un monstruo contemporáneo.

“El vampiro”, de John Polidori. Se podría decir que este relato marca la primera aparición moderna del vampiro como una criatura sensitiva (ya que las encarnaciones previas de los vampiros eran poco más que cadáveres bebedores de sangre). Esta historia, posiblemente homoerótica, tuvo su origen en un grupo de amigos entre los que se encontraban Lord Byron (a imagen del cual fue creado Lord Ruthven, el vampiro del cuento), Percy Shelley y Mary Shelley, que también contribuyeron de forma importante a los movimientos romántico y gótico.

“Carmilla”, de Sheridan Le Fanu. Se trata de un estupendo ejemplo de la idea de los vampiros que se esconden entre sus presas. Carmilla (o Millarca, o...) entra y sale de las vidas de sus víctimas, regresando y reinventándose a sí misma a medida que la memoria de esas víctimas va dejando atrás los estragos por ella causados. Al igual que ocurre con “El vampiro” de Polidori, “Carmilla” tiene alusiones

de carácter sexual, lo que asentó todavía más la imagen del vampiro como metáfora sensual.

Otras fuentes de inspiración

Miedo y asco en Las Vegas de Hunter S. Thompson, *Trainspotting* y *Escoria* de Irvine Welsh, *La boguera de las vanidades* de Tom Wolfe, *The Unburied* de Charles Palliser, *El gran Gastby* y *Hermosos y malditos* de F. Scott Fitzgerald.

Cine

Nosferatu, tanto la versión original de F. N. Murnau interpretada por Max Schreck como la versión de Werner Herzog con Klaus Kinski. En cuestión de vampiros excéntricos y perturbadores, con sus propias rarezas y trastornos, no hay quien gane a la historia del Conde Orlock.

La sombra del vampiro, protagonizada por John Malkovich y Willem Defoe. Hablando de excentricidades, esta película describe el rodaje del *Nosferatu* original, y elucubra sobre muchos asuntos relacionados con dicha producción. ¿Estaba maldita la película? ¿Realmente el equipo de la película se vio mortificado por lo sobrenatural? ¿Era el propio Schreck un vampiro?

Jóvenes ocultos, protagonizada por Kiefer Sutherland, Corey Haim y Corey Feldman. Aunque hay momentos en los que parece una vulgar caricatura, esta es en su esencia una película de terror, sobre todo en lo que se refiere a su tratamiento de los vampiros. Ha establecido casi sin ayuda la imagen del vampiro moderno como novedoso icono contracultural de primera fila, algo muy parecido a los rebeldes y antihéroes del movimiento romántico.

Los viajeros de la noche, interpretada por Lance Henriksen y Bill Paxton. ¿Quieres que se te hiele la sangre viendo a unos vampiros que no sienten ningún tipo de responsabilidad moral por sus acciones? No te pierdas esta película.

El ansia, protagonizada por Catherine Deneuve y David Bowie. Esta es una de las películas de vampiros más sensuales jamás filmada, y traslada a la gran pantalla la idea del vampiro como metáfora sexual. Comienza con una actuación-cameo de Bauhaus, para aquellos a quienes les guste que las películas incluyan un poco de contracultura musical.

Tanto la adaptación de *Entrevista con el vampiro* de Anne Rice, protagonizada por Tom Cruise y Brad Pitt, como el *Drácula* de Francis Ford Coppola merecen ser mencionadas, pero ya se habla de ambos trabajos en el apartado dedicado a las fuentes literarias.

Otras fuentes de inspiración

Las amistades peligrosas, *Blade Runner*, *Mulholland Drive*, *El mensajero del miedo*, *El sexto sentido*, *Crupier*, *Casablanca*, *Amadeus*

Música

Esto ya es más delicado. Hay tantos grupos que son populares en un determinado momento y que poco después desaparecen sin dejar rastro tras su etapa de gloria... Como esto es así, solo vamos a mencionar unos cuantos géneros musicales, comentar lo adecuados que pueden resultar y enumerar unos pocos intérpretes y compositores clave de los mismos.

Música clásica: cualquier antiguo que haya pasado más de un siglo entre los no-muertos tendrá probablemente un mayor conocimiento de la música clásica que de la música más popular. Con sus complejos arreglos instrumentales y su cuidadosa composición, la música clásica es el sonido arquetípico tanto del refinamiento como de la conspiración que se extienden a lo largo de los siglos. Tal como era de esperar, los réquiem también son ejemplos excelentes de este tipo de música. Entre los compositores recomendados podemos citar a Beethoven, Bach, Dvorak y Mozart.

Punk: el sonido original de la música punk nace del deseo de rebelarse contra el status quo y de que esta rebelión sea vista y oída. Aunque el punk no ha envejecido especialmente bien, al menos ha retenido su atrayente sensibilidad pop, y solo ha perdido la ironía de esa accesibilidad. Entre los grupos punk que no hay que perderse están los Sex Pistols, The Damned, Misfits y Black Flag.

Gótico: no se puede ser más vampírico. Letras sobre murciélagos, sangre y vampiros coquetean con alusiones religiosas, paganas e incluso blasfemas, todo ello soportado por un ampuloso muro de sonido con fuerte percusión y guitarras disonantes. Entre las principales bandas góticas (aunque muchas de ellas nieguen serlo) están Sisters of Mercy, This Mortal Coil, Faith and the Muse, Switchblade Symphony y Bauhaus.

Otras fuentes de inspiración

¡Oye! ¿Y quiénes somos nosotros para decirte qué música debes escuchar? Sin duda tienes tus propios gustos musicales y tus ideas sobre cómo utilizar una canción concreta para realzar tus experiencias con **Vampiro**. No hace ninguna falta que te limites a escuchar "música vampírica". Una determinada canción de Johnny Cash o de Public Enemy podría encajar con una determinada historia o crónica mucho mejor de lo que nunca lo haría "The Bloodletting" de Concrete Blonde.

El César ya tiene lo que es del César, pero incluso el César no es más que rey entre los Hombres.

—*El Testamento de Longinos*