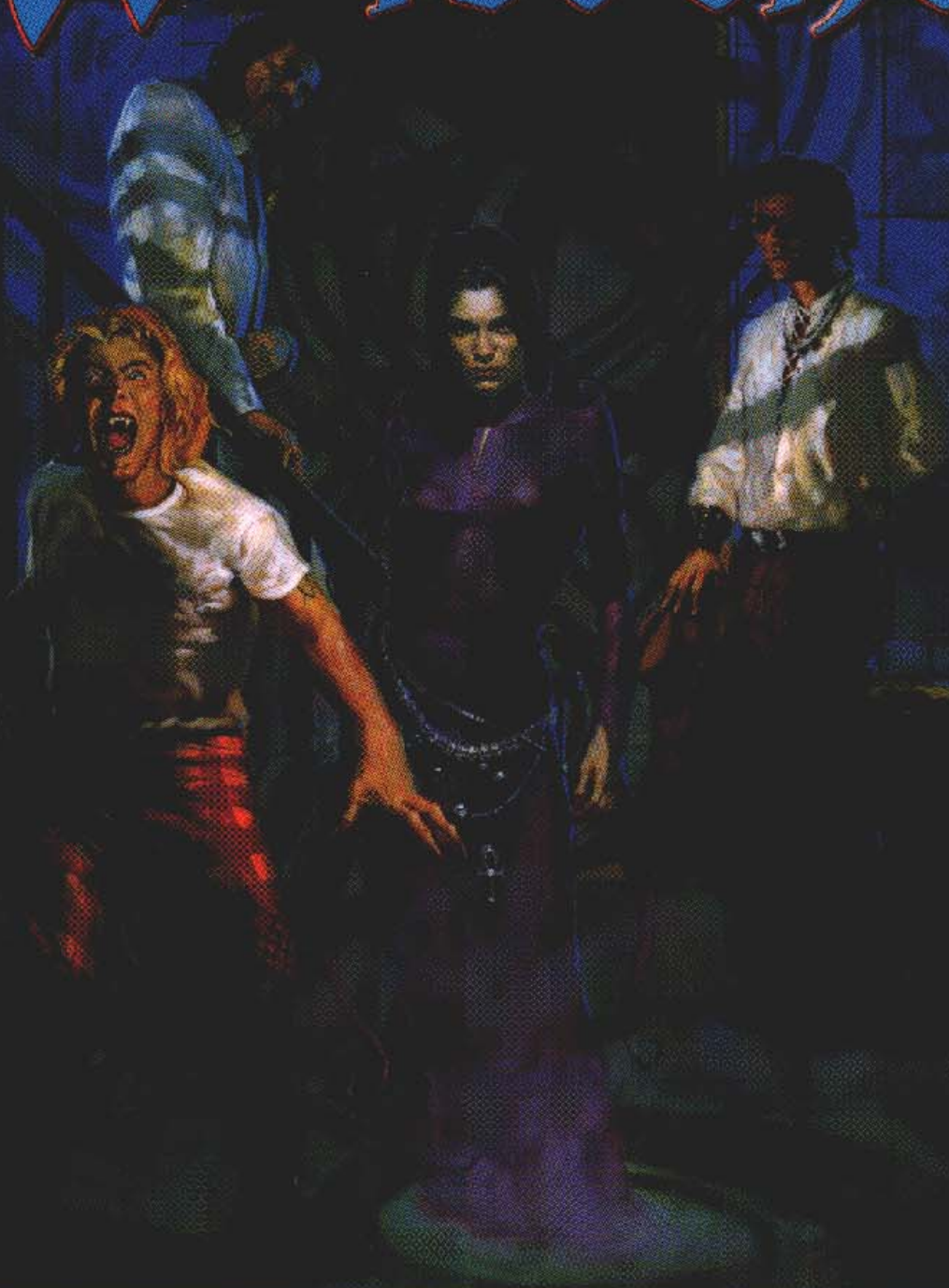


Hijos de la Noche



UNA GALERÍA DE PERSONAJES PARA VAMPIRO: LA MASCARADA

Hijos de la Noche



Hijos de la Noche

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN: CÓMO USAR ESTE LIBRO	4
CAPÍTULO PRIMERO: LOS HEREDEROS DEL SABBAT	8
CAPÍTULO SEGUNDO: LOS PILARES DE LA CAMARILLA	40
CAPÍTULO TERCERO: LOS INDEPENDIENTES Y EL INCONNU	78



INTRODUCCIÓN: CÓMO USAR ESTE LIBRO

Éste es el tipo de libro que le produce urticaria a los diseñadores de juegos.

No hay dos Narradores que dirijan **Vampiro** de la misma manera. Hay demasiadas variables para que todos los juegos compartan un estilo común. Algunos Narradores son mucho más liberales que otros a la hora de permitir líneas de sangre y Disciplinas extrañas. Algunas crónicas anteponen la acción y la aventura al horror y al misterio.

¿Qué combinación es la correcta? Ninguna de ellas y todas a la vez. Al fin y al cabo, **Vampiro** es un juego, y el único elemento que importa es si el grupo se lo está pasando bien o no.

Todo eso está muy bien, y es muy bonito y un poco pedante. Pero cuando el libro en cuestión es un manual de personajes importantes, todo eso no importa un comino. En el mismo instante en que este libro aparezca en los estantes, en cuanto el mismísimo segundo Arconte Teo Bell haga su aparición en un juego, algún tarado chiulado por el combate con ocho niveles de Celeridad y una escopeta llena de cartuchos Dragonsbreath conseguirá reducirlo a cenizas. En cuanto especifiques los Rasgos de un Serafín de la Mano Negra, algún tonto de capirote hiperactivo con un extraterrestre vampiro de la cuarta generación con 300 puntos de Disciplinas cortará en rodajas al susodicho con un claymore escocés.

Cosas como estas hacen temblar a los diseñadores y a los escritores.

Entonces, ¿por qué hemos decidido escribir este libro? Por dos razones: porque la gente lo pedía y porque tenía que ser escrito.

Por supuesto que la gente lo pedía. Los entusiastas del Mundo de Tinieblas están entre los aficionados más leales e inteligentes. Disfrutan estudiando cada nuevo libro, desve-

lando sus misterios capa tras capa y resolviendo los rompecabezas que se ocultan tras las sombrías fachadas. Cada secreto oculta otros dos en su interior, y los jugadores disfrutaban desentrañándolos.

En cuanto al hecho de que este libro tenía que ser escrito, no teníamos más que mirara a los libros de nuestras estanterías. **Vampiro** es tan rico y complejo que lo que pensábamos que sólo iban a ser unas cuantas referencias cruzadas entre los personajes de varios libros se convirtieron en un viaje bizantino a través de nuestro catálogo histórico. ¿Carlak? ¿Y ese quién es? ¿Cuándo fue Justicar Petrodón? ¿Por qué se nombran dos regentes distintos? Con este fin hemos configurado el registro social de **Vampiro**. El Consejo Interno ha elegido un nuevo equipo de Justicar, que han elegido a su vez su elite de arcontes. El Sabbat (para consternación de los príncipes de la Camarilla) ordena nuevos obispos y arzobispos casi cada noche, mientras los independientes intrigan y hacen sus planes ajenos a los depredadores ojos de las sectas.

Ésta es la Lista de los Condenados. Contempla a los Hijos de la Noche.

LOS NÚMEROS TRAS LAS CARAS

¿Cómo se hacen los vampiros? ¿Cuántos puntos debería tener un priscus del Sabbat? ¿Qué fuerza tiene el príncipe? White Wolf tiene un sistema definido para crear los personajes no jugadores de los escenarios específicos de **Vampiro**, y te vamos a revelar el secreto.

La fórmula para crear un vampiro de una edad determinada es, en sí, bastante simple. Para los Atributos, empieza con el sistema de puntos estándar (7/5/3) y ponle dos puntos adicionales por cada siglo que haya cumplido el Vástago (a

repartir entre *todos* los Atributos, no dos en cada sección). Los que tengan más de unos cuantos cientos de años de edad sólo deberían percibir un punto adicional por cada siglo posterior a los primeros cinco; cuando eres tan viejo, es muy difícil mejorar tu cuerpo intemporal.

Las Habilidades deberían acumularse de una manera similar: comienza con el sistema de puntos básico (13/9/5) y añade cinco círculos adicionales por cada siglo que el Vástago logre sobrevivir. Con las Disciplinas, calcula la raíz cuadrada del tiempo que el vampiro ha pasado no-muerto (lo que refleja la dificultad de aprender cosas nuevas cuando uno ha estado muerto durante más de un milenio) y distribuye sabiamente los puntos que resulten entre los poderes del personaje. En lo que se refiere a Trasfondos, Virtudes, Humanidad (o Senda) y Fuerza de Voluntad, considera el papel del vampiro en la crónica. ¿Es el personaje un príncipe poderoso? Entonces infla los Trasfondos. ¿Es un viejo vagabundo? Ponle una Humanidad muy alta o muy baja y dótale de un Rasgo de Fuerza de Voluntad significativo. ¿Tiene el Cainita siglos de edad y está cansado de los pecados de la no-vida? Asegúrate de que todos los Rasgos arriba mencionados sean muy bajos. Los personajes más antiguos, a los que se les podría suponer afectados por toda una serie de trastornos, podrían, sin embargo, no tener ninguno si parte de su historia personal tiene que ver con sus intentos por superar esos peligrosos estados mentales (también merece la pena mencionar que el acto de adoptar una Senda de Iluminación puede tener, a veces, el mismo efecto que un trastorno, en tanto que sus preceptos se alejan radicalmente de la norma cultural. ¿Quién está en un estado mental más precario, el Malkavian que sufre episodios ocasionales de amnesia o el Lasombra que cree que es aceptable azotar a sus ghouls y hacerlos luchar por su vida?

COMPATIBILIDAD CON EL SISTEMA ANTERIOR

Se han hecho todos los esfuerzos posibles para conservar la integridad de los Rasgos de los personajes que ya han aparecido en los libros de White Wolf previos a **Los Hijos de la Noche**. Actuar, por ejemplo, se traduce por Interpretación (actuar), mientras que Tortura se ha convertido, efectivamente, en Interrogatorio. Sin embargo, en algunos casos ha habido que hacer cambios.

Tampoco puedes olvidar que ha pasado un tiempo entre el "debú" de algunos de estos personajes y su tratamiento en la presente obra, y pueden haber aparecido nuevas Habilidades, Disciplinas corregidas, Atributos más altos, etc. También se han intentado recoger Méritos y Defectos siempre que ha sido posible, si bien éstos fueron inicialmente pensados como ganchos narrativos durante la creación del personaje y son totalmente opcionales (Nota del Diseñador: Y yo lo odio). Por último, puede que existan ciertos... lapsus en las estadísticas de los personajes. Tal es el precio que se cobra la Bestia.

Esto no es una recomendación para que los jugadores intenten sustituir los trastornos mentales por una Senda; es más una indicación para constatar que las psiques de los personajes tienen una profundidad mucho mayor de la que una simple lista de Rasgos podría sugerir).

Naturalmente, hay excepciones a estas "reglas empíricas". **Los Hijos de la Noche** contiene algunos personajes con un potencial mucho mayor al que debería corresponderles según su edad (el periodo de su no-vida). Algunos arcontes han pasado la mayor parte de su existencia en un riguroso entrenamiento, mientras que un determinado priscus puede haber consagrado siglos a cultivar una sólida red de Trasfondos. Algunos epítomes del terror vampírico pueden haber desarrollado una sobrecogedora colección de Disciplinas. Así es como funciona.

¿Cómo encaja esta fórmula con los niveles de poder de los personajes? De un modo bastante sencillo, si se considera un poco.

En primer lugar, las frenéticas actividades de las noches modernas es un factor reciente, debido a la proximidad de la Gehena. Mientras que ahora puede ser que para un vampiro resulte normal involucrarse casi todas las semanas en un tiroteo o en cualquier otra actividad considerada como una amenaza para su no-vida, la mayoría de los antiguos han llevado (por comparación) unas existencias relativamente inactivas. Los Vástagos que pelean cada noche en las calles e incendian los refugios de los demás no llegan nunca a la posición de los más ancianos, sino que perecen entre las llamas o con un gesto de horror en sus rostros cuando la luz del sol les saluda en sus celdas (explicad eso al príncipe, arrogantes anarquistas). Los Cainitas sabios (y los viejos) eligen sus batallas con cuidado. Las estáticas no-vidas que algunos de los vampiros de más edad disfrutan implican una notable carencia de conocimientos, lo que significa que, en términos de juego, acumulan experiencia mucho más despacio.

En segundo lugar, los antiguos pasan una buena parte del tiempo en sopor. Mientras que un Vástago joven (pongámosle unos 120 años) puede haber aprendido Disciplinas por valor de 10 puntos en el transcurso de un siglo, un Matusalén que se encuentra en letargo podría no haber aprendido más que uno. Sin embargo, esta comparación puede llevar a una cierta confusión, ya que ten en cuenta que ese punto que el Matusalén habría aprendido podría ser el octavo de Dominación, así que no hay que tomárselo a la ligera.

En tercer (y último) lugar, cuanto más viejo se hace un vampiro, más le cuesta ganar (y gastar) la experiencia. Un veterano de cien duelos con espada (asumiendo que ha sobrevivido a todos ellos) no aprenderá tanto de tales confrontaciones a no ser que siga enfrentándose a gente que luche mejor que él. Poca iluminación se puede recibir de darle una paliza a otro principiante, ya que el Vástago tendrá pocas oportunidades de poner a prueba sus límites, lo cual es requisito imprescindible para mejorar.

Como nota adicional, considera la función del sistema de "puntos" del Narrador. Los puntos son progresiones geométricas (no aritméticas) de las capacidades del personaje. Cinco círculos es el máximo de la capacidad humana para la mayoría de los Rasgos: alguien con Informática 5 es, literalmente, uno de los mejores programadores o usuarios *del mundo*. Piensa en

esto la próxima vez que alguien intente justificar otro personaje con Armas de Fuego 5 con la excusa de que "pasó un tiempo en Vietnam como francotirador". Las personas con una puntuación de 4 en un Rasgo determinado ya son bastante raras, y las que tienen 5 en ese mismo Rasgo las superan de lejos. Fuerza 5 equivaldría a un levantador de peso olímpico; Destreza 5 a un bailarín profesional de ballet. Rasgos de tal magnitud son totalmente inapropiados para el Matón Brujah Con Escopeta Número 312. Los vampiros son escasos. Los Rasgos por encima de 4 son escasos. Los vampiros con Rasgos por encima de 4 son extremadamente escasos... o bien han disfrutado del tiempo necesario para cultivarlos, lo cual no presagia nada bueno para sus inferiores.

Dicho esto, no hay nada malo en que los personajes jugadores tengan *algunos* Rasgos propios significativos; éstos van a ser los protagonistas de las aventuras de vuestro, así que deberían tener algunas características notables e interesantes. Tan sólo evita que sean los Rasgos los que definan las personalidades. Está muy bien que alguien se encuentre entre las personas más fuertes (inteligentes, brillantes,...) del mundo, pero lo está mucho mejor para un verdadero personaje que para un puñado de puntos rellenos a lápiz en una ficha. Interpretar y narrar implican muchas más cosas aparte de enormes reservas de dados y poderes divinos. ¡Encuentra el equilibrio que se adapte a tu juego y utilízalo!

A través de estas líneas se anima a los Narradores a que jueguen un poco con los números de este libro. Mantener las cosas frescas y sorprendentes para los personajes exige que un Narrador haga suya cada nueva pieza de información... a quién le importa lo que digamos, ¡nosotros no dirigimos tu juego! Los Rasgos que aparecen en estas páginas se adaptan a la visión que tenemos nosotros del juego, y si tú lo ves de una forma distinta, pues más poder para ti.

UN DESFILE DE MONSTRUOS

Antes de que soltemos a los Vástagos, debemos prevenir al Narrador con una última consideración. La historia es más im-

portante que cualquier regla, más importante que cualquier guía y más importante de cualquier sentido de lo que es "correcto". La historia es lo primero.

Este libro contiene una selección de los miembros más notables de la Estirpe en todo el mundo. Algunos son verdaderos dioses, otros son unos pobres desgraciados que se ocultan tras tigres de papel, e incluso hay otros que son francamente mediocres, habiendo conseguido llegar al poder por casualidad o por azar.

Este libro no contiene las respuestas a todas las preguntas, ya que ésta no es su pretensión. Cuando lo leas, ve más allá de los puntos, de los Rasgos y de los Trasfondos tal y como se te presentan. Es muy probable que exista una razón para que el Sabbat mantenga una posición de inferioridad política cuando cualquiera de los serafines podría "derrocar" a cualquier Justicar. Alguna explicación debe haber para que los Ravnos no hayan aplastado a o no hayan sido aplastados por los Kuei-jin de La India, que está en el límite del Reino Medio (N del T.- Reino Medio es el término con que los habitantes de los territorios de Asia se refieren a su patria. Para más información sobre esto puedes consultar el suplemento **Estirpe de Oriente**). Esa razón es la *historia*.

No busques aquí la solución de cada una de las tramas de la urdimbre... puede ser que ésta tenga que ver con los personajes de tu crónica. No te molestes en "calcular" las consecuencias de cada uno de los conflictos que aquí se presentan; hay demasiados imponderables para llegar a una conclusión razonable. El Mundo de Tinieblas es un lugar misterioso, y por eso no queremos enseñarte cuáles son los Rasgos de Caín o cuántas Sendas de Taumaturgia poseen los miembros del Círculo Interior. El poder de **Vampiro** (el horror, el misterio y la ominosa sensación de peligro y Apocalipsis) reside en lo desconocido. El monstruo que vemos no es tan aterrador como el que no podemos ver. Déjate guiar por este pensamiento mientras ojes estas páginas, y conviértelo en tu mantra cuando juegues tus crónicas.

En todo caso, basta de cháchara. Los vampiros están reunidos dentro. ¿No quieres conocerlos?





CAPÍTULO UNO: HEREDEROS DEL SABBAT

Disfrutamos con este tipo de cosas; voces inocentes de niños indefensos sujetas a la perversa discreción de monstruos atroces.

—Petr Pálensky

Libertad frente a organización, voluntad frente a rectitud, antiguos frente a sus neonatos... Todas estas luchas caracterizan a los vampiros del Sabbat, que parecen unidos tan sólo por el odio que sienten hacia los Antediluvianos y por el desprecio que demuestran hacia el ganado. Si la Camarilla se encuentra atrapada por su propia merced, el Sabbat se halla hendido por los cismas.

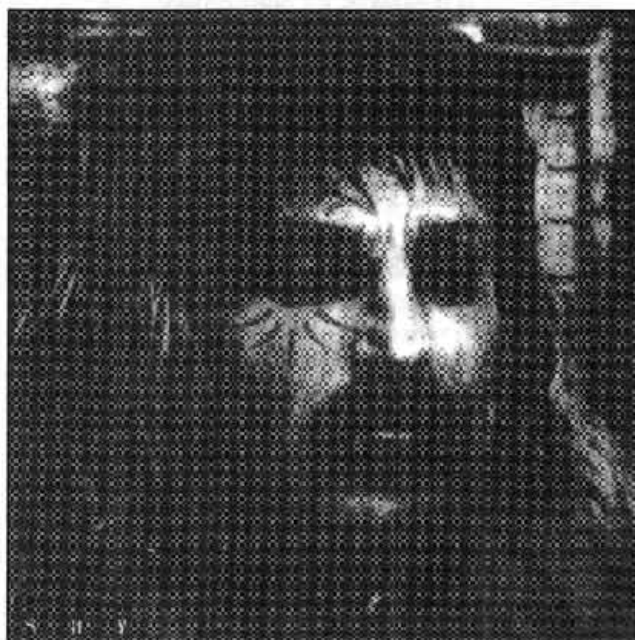
Echándole una mirada a la secta, el conflicto se revela en todos sus lívidos detalles... pocos Sabbat han pasado más de 100 años como vampiros, y los que lo han hecho son, a menudo, *muchísimo* más viejos que eso. Como los Cainitas de la Camarilla apuntan, no sin cierta mordacidad, los miembros del Sabbat también tienen su parte de juegos de ancianos y niños desobedientes. De hecho, en tanto que las noches modernas se deslizan inevitablemente hacia la Gehena: ¿podrá la Espada de Caín reunir la fuerza y los medios necesarios para resistir a la noche del terrible regreso de los Ancianos, o terminará convirtiéndose ciegamente en aquello que más desprecia?

LA MANO NEGRA

JALAN-AAJAV, SERAFÍN DE LA MANO NEGRA

Trasfondo: Se dice que, en vida, el Tercer Serafín cabalgó junto a Temujin, quien luego pasaría a ser conocido como Genghis Khan entre los Mongoles: asolador de imperios, hijo bastardo de un herrero, arrancado del vientre de su madre aferrado a un coágulo de sangre.

Ya desde su infancia, Jalañ sufrió la brutalidad de la vida en la tundra: la competición constante por la posición y el sustento, los duelos a lo gladiador con cuchillos contra miembros de tribus rivales, los combates en un pozo contra perros salvajes por unos pedazos de carne, y toda una serie de otras crueldades. Si



sus compañeros de clan habían esperado quebrantar al joven con tales tormentos, sus esperanzas habían estado totalmente equivocadas. Con cada nueva prueba se hacía más fuerte y más sabio, haciéndose todo un experto en el lenguaje del sufrimiento. A su debido tiempo, llegó a la edad adulta y se ganó una posición como campeón y consejero del mismísimo khan.

Esta posición le ofreció a Jalan oportunidades con las que nunca antes había soñado, y su atención se volcó hacia la masacre de miles de personas. Bendecido con salud, mujeres y dos regimientos completos de jinetes mongoles, él y sus hombres saquearon los territorios aún sin dueño. Se desplazaron hacia el este, al interior de Asia, donde las fuerzas de Chin y Kara Kitai cayeron como el trigo bajo la guadaña; después marcharon hacia el norte, cruzando los burkanatos, donde Jalan espoleó a sus tropas sobre tierras largo tiempo desiertas a causa de una maldición rusa...

Sólo para descubrir que sus hordas no eran los únicos monstruos que llamaban hogar a la fría estepa.

Es un hecho comúnmente aceptado que, incluso después de despedirse para siempre de la luz, Jalan sirvió fielmente a su khan durante el resto de su reinado y después lo enterró en un lugar secreto en lo alto de las montañas Khaldun. No mucho después, también el general de Temujin desapareció del panorama histórico. No hay duda de que estuvo presente en las insurrecciones moscovitas que acontecieron a lo largo de los siglos venideros, recordatorios obsesivamente familiares del antiquísimo ciclo de dominio, discordia y declive. Algunos creen que su espada cabalgó desnuda al lado de aquellos que cercenaron la garganta del Imperio Bizantino.

Lo que sí se sabe es que, en algún momento no muy posterior al ocaso del siglo XV, las andanzas de Jalan por tierras occidentales le pusieron en contacto con otro de su raza, una criatura antigua que había ocultado cuidadosamente su presencia a través de siglos de culto teutónico y dormía un inquieto Sueño de las Edades dentro de una recién construida catedral ortodoxa, oculto a simple vista bajo la aldea que lleva su mismo nombre. Allí, a horcajadas sobre las orillas del río Timis, de aguas rojas como el vino, en la aldea pesquera rumana de Lugoj, el guerrero escuchó por primera vez la leyenda de los Antediluvianos. Allí, entre las ígneas flores de la danza de la muerte, probó la fruta prohibida que sus hermanos llamaron Amaranto. Y allí, arrodillado en homenaje (N del T.- se refiere a un rito social medieval por el cual un caballero se arrodillaba ante el rey o ante otro caballero para jurarle vasallaje) a los sacerdotes y hechiceros de la *manus nigrum*, Jalan, quien fuera una vez el terror de Asia, se reincorporó al gran juego por el poder a cualquier precio.

Jalan ("Aajav-Khan" para sus más directos subordinados) encaja perfectamente con los ideales del Sabbat acerca de una fuerza unificada y la supervivencia del más apto, y su alma soporta el peso de las venas negras de incontables inferiores consumidos. Guía a la Mano Negra junto a sus hermanos Serafines, liderando a la secta en los tiempos de Yihad descubierta con una temeridad y un salvajismo que inspira miedo y desconfianza tanto entre sus enemigos como entre sus aliados.

Cuando las campañas o cualquier otra tarea no requiere de su presencia en otro sitio, Jalan mantiene una base de operaciones con una estructura más o menos disoluta en Juárez, México; una red de casas seguras, antiguos túneles de la resistencia y lazos con el hampa abastecida y mantenida (si bien de forma reluciente) por la mismísima Regente Galbraith. Cuando se requiere su presencia

en cualquier parte del continente norteamericano, el mongol utiliza el medio de transporte personal de la Regente, un automotor armado y sin ventanas arrebatado de la Comandancia de Transportes del Departamento de Defensa de los EE.UU.

Imagen: Delgado, rápido y con una constitución poderosa, Jalan prefiere llevar cueros bastos, abrigos de lana, botas con puntera de acero y otras prendas pesadas que recuerden a las pieles y los cuernos de una era pasada. Su pelo largo, espeso y enmarañado cae sobre su rostro, y cuando no están ocultos tras unas gafas de sol, la mirada feroz con la que contempla el mudo arde con un genio silencioso (o con el genocidio).

Sugerencias de Interpretación: Impulsivo e irreverente, eres como un resorte tensado con demasiada fuerza, siempre a pocos segundos de explotar violentamente. Asesino consumado, maestro con cualquier arma o con las manos desnudas, nunca te has encontrado con nadie que te iguale, lo cual se refleja en tu actitud.

A pesar de tu terquedad, en la batalla eres todo un modelo de determinación, un torbellino rápido y seguro que sólo deja devastación a su paso. Sin embargo, es en el clímax de estos momentos cuando esa furia tan familiar abandona tus ojos para ser reemplazada por una calma serena... o tal vez por una tristeza expectante.

Clan: Gangrel

Sire: Jalan nunca ha dicho una palabra sobre él (ella, ello, ellos), y nadie se atreve a preguntarle.

Naturaleza: Superviviente

Conducta: Monstruo

Generación: 5ª

Abrazo: Al ocaso del siglo XII (eso es lo más que cualquiera puede aproximar)

Edad Aparente: Bien entrada la veintena

Físicas: Fuerza 8, Destreza 7, Resistencia 8

Sociales: Carisma 6, Manipulación 5, Apariencia 4

Mentales: Percepción 7, Inteligencia 6, Astucia 7

Talentos: Alerta 6, Atletismo 5, Callejeo 4, Enseñanza 4, Esquivar 5, Interrogatorio 4, Intimidación 6, Liderazgo 6, Pelea 7, Subterfugio 4

Técnicas: Armas C.C. 8, Armas de Fuego 4, Conducir 3, Demoliciones 3, Equitación 5, Etiqueta 2, Meditación 3, Tiro con Arco 4, Trato con Animales 4, Sigilo 4, Supervivencia 5

Conocimientos: Conocimiento de la Mano Negra 4, Cultura de la Camarilla 5, Conocimientos de Experto: Cultura del Sabbat 5, Investigación 4, Lingüística (demasiados idiomas para listarlos) 5, Medicina 3, Ocultismo 4, Tácticas 5

Disciplinas: Animalismo 4, Auspex 1, Celeridad 7, Dominación 1, Fortaleza 7, Potencia 6, Presencia 2, Protean 8

Trasfondos: Aliados (Mano Negra) 8, Criados 8, Influencia (terrorismo) 4, Miembro de la Mano Negra 5, Posición en el Sabbat 7, Rebaño 4, Recursos 5

Virtudes: Convicción 4, Autocontrol 5, Coraje 5

Moralidad: Senda del Corazón Salvaje 6

Fuerza de Voluntad: 9

DJUHAI, SERAFÍN DE LA MANO NEGRA

Trasfondo: Durante los tumultos producidos por la rebelión de los turcos seleúcidas, la fortuna de los soldados individuales cayó con los gritos y la agonía de sus partidas de guerra. A Djuhah, un joven patriota alistado en el levantamiento contra los opresores

es bizantinos, la muerte le llegó como parte de su botín de guerra, si bien ésta no se prolijo por el filo de una espada.

En el año 1042, los turcos seleúcidas se levantaron contra el Imperio de Bizancio, que resistió durante algún tiempo, aunque algunos grupos desperdigados fueron reduciéndolo lentamente a pedruzcos a lo largo de las décadas siguientes. Así pasó desapercibido un levantamiento, una batalla, la caída de un hombre de 17 años con una espada rota.

Cuando el flujo de la batalla se llevó lejos la contienda, Djulah se aferraba a una vida que se le escapaba con cada inspiración, su cuerpo hendido y lleno de cicatrices de cuchilladas. A la caída del mediodía llegaron los carroñeros que trazaban círculos sobre los cadáveres en busca de objetos de valor, pero el superviviente, que aún respiraba, los evitó ocultándose en una zanja llena de despojos, cubriendo su cuerpo con los restos de sus camaradas caídos. El sol poniente trajo a una nueva especie de depredador, una que no pasó por alto al joven guerrero ni a su inusual resistencia.

Intrigado por un mortal que había sobrevivido a tan graves heridas y que había luchado por seguir vivo incluso en medio de un pozo de cadáveres, Kashan observó al maltrecho hombre desde una distancia prudencial, limitándose a ponerse en cuclillas para probar las respuestas de Djulah. Al principio, éste maldijo al anciano, ordenándole que se marchara; sin embargo, muy pronto, su vitalidad, que se consumía lentamente, no le permitió más que gesticular débilmente. Kashan se fue acercando centímetro a centímetro, retrocediendo ágilmente cada vez que el moribundo lanzaba un furioso golpe contra él, hasta que, por fin, llegó a ponerse a la distancia de sus brazos y agarró la muñeca del joven cuando éste embestía de nuevo con su espada rota, sólo para sufrir la estocada del arma que Djulah empuñaba con su otra mano. Sobresaltado, que no gravemente herido, Kashan tomó la responsabilidad de salvar a este curioso guerrero de alma inquebrantable. Unas pocas gotas de vitae aseguraron la vida del luchador, y una apremiante huida a un lugar más a cubierto garantizaron su recuperación... y su condena.

Al principio, resultó obvio que Djulah no comprendía la naturaleza de su milagrosa transformación. La fe le impedía beber sangre, a pesar de que aquel extranjero había restaurado su salud y su vigor con ella. De hecho, con la increíble fuerza que le confería la vitae de su mentor, el muchacho descubrió que sus incipientes poderes excedían con mucho cualquier grado de pericia que jamás hubiera creído posible. Cautivado, y consumido por el deseo de venganza, el joven se convirtió en el criado de Kashan, ocupándose de la rutina por el día y perfeccionando sus habilidades como ghoul por las noches.

Mientras el Imperio Bizantino se derrumbaba, Djulah contempló como sus antiguos enemigos y opresores morían, ya fuera a causa de la edad o de la violencia. Aún así, sus capacidades guerreras, combinadas con el cuidadoso entrenamiento de su mentor, le llevaron a menudo a probarse en la batalla. De hecho, con el transcurso de los largos años de servidumbre, descubrió que sólo retando a otros luchadores podía satisfacer su deseo de riesgo, violencia y excitación. Animado por Kashan, se hizo un maestro en el uso de muchas armas y en muchas artes militares, además de en la caza, la supervivencia y las trampas.

Un aprendizaje de 14 años como ghoul de Kashan hizo que Djulah alcanzara el nivel necesario de habilidad. Después de un viaje a Alamut, se encontró aceptado y abrazado por el clan de asesinos.



Una vez liberado de sus tareas como mero *aulia*, Djulah volvió a dirigir su atención hacia la guerra. Desdeñando los juegos políticos de los otros Cainitas, se dedicó en su lugar a buscar áreas en conflicto donde encontrarse con enemigos cara a cara en el campo de batalla cuando las emboscadas y los asedios prolongaban la contienda durante la noche. Estas rapacerías sólo bastaron para aliviar su sed durante un muy corto período de tiempo, así que, a la larga, comenzó a dirigir sus depredaciones contra las presas más comunes entre los de su clan: los otros vampiros.

Al acecho, Djulah no tenía rival; él mismo cazó y despachó personalmente al menos a una docena de Cainitas en el transcurso de un siglo. Sin embargo, como la mayoría de los de su clan, no fue capaz de prever el advenimiento de la Camarilla. En los últimos años del siglo XIV, Djulah ya había enviado a su tumba definitiva a varios poderosos antiguos del Mediterráneo, así que dirigió su atención hacia un tipo de presa mucho más estimulante: sus propios hermanos de clan. Este acto sólo ocurrió una vez, ya que fue derrotado por Izhim ur-Baal, de quien recibió una sonora paliza. El antiguo Assamita consideró que su agresor tenía un potencial demasiado grande como para ser desperdiciado, así que, en vez de matarle, se ocupó de enseñarle disciplina metiéndolo en cintura.

Ni que decir tiene que, a finales del siglo XV, la incipiente Camarilla destruyó la carrera de Djulah como Assamita. Cuando los brujos de la secta ejecutaron su ritual *kafir*, tanto el asesino y su mentor volvieron sus espaldas y se unieron, por separado, a los anarquistas que se convertirían más tarde en el emergente Sabbat. Djulah se relajó con la oportunidad de cazar y matar a toda una secta de oponentes, especialmente a los Tremere que habían maldecido a sus hermanos, y a los largo de los siglos venideros no tuvo motivos para sentirse decepcionado: despachó taumatúrgos con sorprendente abandono, ascendiendo en la Espada de Caín gracias a sus habilidades de combate, su experiencia táctica y la lealtad y disciplina que le fueron enseñadas por Izhim ur-Baal.

Con la consolidación del Sabbat como una organización formal, el Assamita se encontró en posición de manipular y controlar manadas enteras de aullantes guerreros listos para enzarzarse con la Camarilla. Al principio liberaba su terrible furia en el combate singular; sin embargo, con el paso de los siglos de conflicto entre ambas sectas llegó el hastío, y la sangre de Djuhah se enfrió respecto a los caprichos del combate mano a mano, empezando a apreciar los placeres más intelectuales de la dirección de una estrategia ofensiva. Finalmente, su habilidad en el liderazgo y sus proezas le llevaron a la cima de la mano Negra, haciéndose por fin con una posición como el más reciente de los actuales Serafines.

Sin embargo, en el pasado Djuhah ha debido cruzarse con algún oponente que le maldijo, ya que durante estas últimas décadas, ha descubierto que sus una vez increíbles capacidades físicas han empezado a vacilar en los momentos más inesperados. El que fue una vez robusto y poderoso encuentra ahora que su cuerpo sufre una inexplicable y extraña debilidad, muy diferente a la común entre los otros antiguos. Su piel se seca y se resquebraja, y, cada noche, cuando se despierta, encuentra sus músculos rígidos y contorsionados. Las heridas se le curan con dificultad, dejándole cubierto de cicatrices hasta que se levanta al siguiente anochecer. Ahora Djuhah se ha encontrado con que tiene que convertirse en erudito además de guerrero, pero su paciencia es poca, y sus conocimientos limitados. Sin la ayuda de la Taumaturgia o de magias aún más oscuras, es posible que el luchador sediento de sangre caiga ante un enemigo invisible.

Imagen: Con su piel oscura, su poderosa estructura y su formidable vigor, Djuhah es la imagen de una montaña inamovible. Sus facciones son juveniles, con un escaso bigote y barba de color negro que complementan a sus relampagueantes ojos castaños. La edad ha ahuecado su rostro, haciéndole parecer escuálido y desnutrido aunque sus tensos músculos sigan siendo poderosos y su piel se adhiera firmemente a ellos. Lleva el pelo peinado hacia atrás, sujeto por una coleta, y suele ponerse ropas funcionales y sosas. Más recientemente, su extraña degeneración ha hecho que



la carne de algunas partes de su cuerpo se haya secado y agrietado, si bien este cambio es mucho más evidente en sus manos.

Sugerencias de Interpretación: Vives para el conflicto. La eternidad te aburre, y sólo eres capaz de volver a sentir la feroz chispa del éxtasis en tu sangre a través de los desafíos. Has luchado con legiones de hombres y los has matado, has combatido contra los Tremere e incluso te has enfrentado a tu propio clan. Te has servido de la mano Negra para desarrollar tus ejércitos, jugando en el tablero de la guerra del Sabbat para tu propia satisfacción. Sin embargo, ahora te enfrentas a un enemigo al que no te puedes enfrentar directamente, lo cual te tiene bastante perplejo. Cuando te centras y te involucras en la estrategia te muestras calmado y, algunas veces, hasta complacido. Sin embargo, cuando tu atención se dirige hacia otros asuntos, especialmente hacia tu "enfermedad", te vuelves agitado y te enfureces fácilmente.

Clan: *antitribu* Assamita

Sire: Kashan

Naturaleza: Bravucón

Conducta: Superviviente

Generación: 8^a

Abrazo: 1056

Edad Aparente: Recién entrada la veintena

Físicas: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 5

Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 4

Talentos: Alerta 5, Atletismo 4, Esquivar 4, Expresión 1, Interrogatorio 4, Intimidación 4, Liderazgo 4, Pelea 3, Subterfugio 3

Técnicas: Armas C.C. 5, Armas de Fuego 2, Etiqueta 2, Trato con Animales 2, Seguridad 3, Sigilo 4, Supervivencia 5

Conocimientos: Academicismo 2, Investigación 3, Lingüística (inglés, árabe, griego, latín) 3, Medicina 1, Ocultismo 3, Política 4

Disciplinas: Auspex 4, Celeridad 5, Dominación 1, Extinción 5, Fortaleza 2, Ofuscación 5, Potencia 2, Presencia 3, Protean 2

Trasfondos: Contactos 3, Generación 5, Influencia 1, Miembro de la Mano Negra 5, Posición en el Sabbat 4, Recursos 3

Virtudes: Convicción 3, Instinto 2, Coraje 5

Moralidad: Senda de Caín 6

Fuerza de Voluntad: 8

Trastornos Mentales: Furia asesina, Sudor de Sangre

Méritos / Defectos: Ambidextro, Carne del Cadáver

IZHIM UR-BAAL, SERAFIN DE LA MANO NEGRA

Trasfondo: ¿Dónde empieza la crónica de una criatura que a sobrevivido a civilizaciones enteras?

Izhim fue el séptimo hijo de un hechicero babilónico, príncipe de una fértil provincia en un tiempo en el que los imperios no tenían nombres ni fronteras. Los monstruos de aquella era aún caminaban abiertamente entre los hombres; el niño-príncipe fue educado para la divinidad desde su más tierna infancia por los Antiguos, fue mantenido vivo mucho más allá de cualquier medida mortal a fuerza de infusiones nocturnas de divinidad. Riquezas y galas de cualquier tipo imaginable, tutelaje en las disciplinas mundanas y místicas, soberanía sobre un pueblo que le veneraba como heredero de un poder inviolable... todas estas

cosas y muchas más contribuyeron al cumplimiento del más nimio de los deseos de Izhim el Tres Veces Amado.

Sin embargo, fueron éstos unos tiempos tumultuosos, cargados de recordatorios del salvajismo inherente a un mundo incipiente.

Sin ningún aviso, las hordas de los bárbaros llegaron del norte una noche. Brutales y sedientas de sangre, barrieron las llanuras como un látigo impenitente, dejando sólo cenizas que marcaran su paso. Arrojado repentinamente a la eternidad por unos maestros que tenían la vehemente esperanza que una parte de su legado pudiera sobrevivir, Izhim obedeció a su padre y huyó hacia la noche, con las llamas que arrasaban su antiguo paraíso iluminando el camino.

Desde entonces, ha vivido las vidas de un profeta acadio, un poeta sufi, un dios de la sangre copto, un demonólogo persa y cientos de otras. Al final, con el cese de sus vagabundeos mundanos, regresó a su patria, donde se reunió por un tiempo con sus hermanos lejanos en la fortaleza de Alamut hasta el éxodo de los indómitos. Cabalgó junto a los mayores entre sus compañeros hasta la olvidada ciudad de Chorazin (N del T- también puedes encontrar referencia a esta mítica ciudad en el **Libro del Clan Baali**), y en su momento, fortalecido por el tutelaje prohibido y el paso de los siglos, se levantó para gobernarlos.

En las noches actuales, Izhim ur-Baal ("Izhim abd'Azrael" para todos, excepto para una minoría selecta), preside la mano negra como *shakari*, Primer Serafín de las ruinas de la quebrantada Enoch. Pocas veces expresa directamente su opinión en voz alta, prefiriendo guardar silencio; cuando habla, sin embargo, hasta el loco Elimelech y el bullicioso Jalan-Aalav interrumpen su frase a la mitad para escuchar sus palabras. Sus tira y afloja con Hardestadt el Viejo sobre la Mesa de Tiro se han convertido en leyenda entre los Assamitas. Después de ser incitado por las provocaciones deliberadas del diplomático, el entonces castellano (título Assamita) dijo en un tono tranquilo: "Llegará un tiempo, Ventrue, en el que el juego namerá a sus jugadores".

Recientemente, Izhim ha ordenado a los contingentes de la Mano que actúen sin el consentimiento o la dispensa de los demás Serafines, si bien esta práctica ha demostrado rápidamente ser causa de división (desde la desconfianza general hasta los preparativos descubiertos para una guerra civil dispuestos por Djulah, el que una vez fuera su protegido). Sus motivaciones en esta y otras materias siguen siendo un misterio, aunque las acusaciones más típicas varían desde la simple sed de poder hasta alianzas subversivas forjadas con entidades de otros mundos durante su juventud. Pero Izhim wali abd'Azrael no presta ninguna atención a sus acusadores; simplemente dirige sus ojos hacia el cielo nocturno y deja que su mirada juegue entre los fríos y oscuros vacíos que separan las estrellas.

Y sonríe... un gesto sutil y lleno de colmillos que se detiene justo antes de llegar a sus ojos.

Imagen: El serafín, un hombre pequeño cuya constitución robusta no habla tanto de volumen como de solidez, tiene prácticamente cada centímetro cuadrado de su cuerpo cubierto de tatuajes (antigua escritura árabe, prehistóricos caracteres cuneiformes mesopotámicos y numerosos jeroglíficos rituales y símbolos mágicos con los que sólo están familiarizados los estudiosos más eruditos). Aunque prefiere las túnicas ceremoniales y las vestiduras sueltas y con vuelo a las ropas del estilo "la funcionalidad dicta la forma" típicas entre los de su clan, el linaje de Izhim es evidente al observador experimentado; su semblante

es tan negro como la noche (la marca del hijo más viejo de Haqim), y cuando se mueve no hace ni un ruido. Los escribas de Enoch que han sido presenciado sus idas y venidas a lo largo de los siglos aseguran que sólo duerme una vez cada tres días.

Sugerencias de Interpretación: Deja a tus contemporáneos con sus conspiraciones cuidadosamente urdidas y sus patética búsquedas de poder; la notoriedad y las baladronadas no son lo que han mantenido tu existencia a lo largo de los siglos. El tuyo es un intrincado juego de estudiada supremacía. Cualquier alianza que hagas será, en el mejor de los casos, temporal, y no durará más de lo que sea necesario para que obtengas lo que buscabas. Cuando de verdad necesitas algo de importancia lo haces tú mismo, confiando sólo papeles secundarios a tus demasiado celosos asociados. Los consuelos de la inmortalidad son realmente fríos, pero has demostrado que tú eres aún más frío que ellos. De hecho, aunque nunca le has confesado a nadie tus temores, has empezado a sentir algo que se agita en lo más profundo de tu ser; una siniestra sospecha de que, poco a poco, a causa de la erosión de los eones o de obligaciones (no de este mundo) largo tiempo demoradas, estás cambiando de algún modo, cediendo el control, perdiendo lo que una vez fuiste. Sin embargo, hasta la fecha has mantenido esta lucha por el control totalmente interiorizada. Ni la ira ni cualquier otra emoción cruza nunca tu rostro, tan solo tu acostumbrada sonrisa de labios apretados.

Clan: *antitribu* Assamita

Sire: Desconocido

Naturaleza: Director

Conducta: Autócrata

Generación: 5ª

Abrazo: 4800 a.C. (?)

Edad Aparente: Mediada la cuarentena

Físicas: Fuerza 6, Destreza 7, Resistencia 6

Sociales: Carisma 5, Manipulación 6, Apariencia 2

Mentales: Percepción 7, Inteligencia 7, Astucia 8

Talentos: Alerta 7, Atletismo 5, Callejeo 2, Esquivar 5, Enseñanza 3, Expresión 4, Intimidación 3, Intuición 5, Liderazgo 4, Pelca 4, Subterfugio 4

Técnicas: Armas C.C. 5, Armas de Fuego 3, Disfrazarse 4, Etiqueta 5, Interpretación (Actuar) 4, Meditación 6, Tiro con Arco 3, Sigilo 6, Supervivencia 5

Conocimientos: Ciencias (alquimia) 4, Ciencias (matemáticas) 4, Ciencias (química) 4, Conocimiento de Clan (Assamita) 5, Conocimiento de la Mano Negra 5, Cultura de la Camarilla 4, Cultura del Sabbat 5, Documentación 5, Enigmas 6, Investigación 6, Lingüística (más lenguas de las que el espacio permitiría reproducir) 8, Medicina 3, Ocultismo 6

Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 5, Dominación 2, Extinción 7, Fortaleza 4, Ofuscación 7, Obtenebración 2, Potencia 3, Presencia 2, Taumaturgia 4

Sendas Taumatúrgicas: Senda de la Sangre 4, Senda del Chacal Enfermo (de la Venganza del Padre) 3, Senda de Marte 3, Manipulación Espiritual 3, Contramagia 1

Trasfondos: Aliados 8, Criados 5, Miembro de la Mano Negra 5, Posición en el Sabbat 6, Recursos 5

Virtudes: Convicción 3, Autocontrol 4, Coraje 4

Moralidad: Senda de la Sangre 3

Fuerza de Voluntad: 9



ELIMELECH EL DOS VECES CONDENADO, SERAFÍN DE LA MANO NEGRA

Trasfondo: Murió Elimelech, marido de Noemí, y quedó ella con sus dos hijos. Ruth 1:3, una entrada en las filas de lo eterno tan auspiciada como pocas.

Elimelech de Judea nunca conoció a su sire. ¿Era amable? ¿Cruel? ¿Le concedió la Maldición de Caín a su chiquillo como una bendición o como un castigo? ¿Podía la condenación caer por azar sobre los inconscientes o había algún propósito oculto detrás de ella? ¿Sin el cabeza de familia qué sería de su hogar en esta tierra extraña?

Después de levantarse y verle pálido, frío e inmóvil, Noemí, esposa de Elimelech, depositó a su marido en una tumba poco profunda y sin marcar. Tres noches después él encontró la fuerza para levantarse, abriéndose paso a través de la fría tierra con sus manos. Medio loco, y poseído por una sed que ninguna fuente de este mundo podría clamar, el de Judea emprendió el camino hacia el este en busca de su amada familia y de un modo de librarse de la aborrecible no-vida a la que había sido arrojado.

La búsqueda de Elimelech llevó meses, pero al final encontró a los suyos, en la región de Moab, donde sus hijos habían tomado por esposas a idólatras convertidas, formando sus propias familias. El trauma fue demasiado fuerte para el neonato Cainita; la mañana encontró a Mahlon y a Chilion, los hijos de Elimelech, en un campo, con las gargantas destrozadas. Fueron las víctimas inconscientes del hambre demoníaca de su padre, y sus muertes volvieron a dejar sola a Naomí, su madre. Lágrimas de sangre corrían por las mejillas de Elimelech mientras contemplaba la maligna cosecha que había recogido; vio cómo su viuda (que ahora se hacía llamar Mara ["amarga"] porque, como ella decía "El Todopoderoso se me ha tratado muy amargamente") recogía todas sus posesiones mundanas. Desde lejos, contempló la airada confrontación con sus heredadas hijas, la angustiosa separación que siguió cuando Orpah se quedó atrás, incapaz de abandonar la vida que había construido en la aldea moabita. Sin

embargo, Ruth acompañó a su madrastra a través del desierto, sin una moneda y dignas de compasión.

Elimelech las siguió, atormentado entre la compulsión de ver que sus descendientes hicieran lo correcto y el vergonzoso secreto que le impedía revelar su presencia a las mujeres. Durante el transcurso de los años vio como su mujer y a su hija se reducían a segar gavillas de cebada en las tierras de otros simplemente para ganarse el sustento. Vio como la antes hermosa Ruth se volvía ojerosa y encorvada en los campos, desposada con un avariento pariente tres décadas mayor que ella en una incestuosa parodia de matrimonio. Noemí-llamada-Mara se estableció con una familia que la prestaba poca atención cara a cara y que se burlaba cruelmente de ella a sus espaldas. Incluso las tierras de Elimelech en Judea fueron divididas y vendidas a ladrones y esclavistas.

Si mi Señor así lo quiere, así debe ser, se dijo a sí mismo el difunto Elimelech de Judea, intentando aceptar su existencia antinatural. Estableció su residencia en una serie de cavernas que colindaban al sur con el Mar Muerto, y se alimentó del ganado y de los vagabundos dormidos. Siguió vigilando a su familia y a sus familias, para hacer por ellos lo que no pudo hacer por sus propios hijos, aunque siempre desde la distancia y siempre solo, no fuera a caer de nuevo presa de la locura que le arrancó a sus hijos. El Cainita se condenó a sí mismo a una eternidad de soledad por sus pecados, y aguardó resuelto su sentencia.

Generaciones vinieron y se marcharon, como pasan las estaciones, ante los ojos fatigados por el tiempo de Elimelech. Sin embargo, su inmortalidad no le dio inmunidad contra el mordisco de la tragedia. El de Judea tuvo noticias de Orpah, su hija extraviada, que por aquel entonces ya era una anciana. Había sido perseguida y torturada junto a sus hijas y sus nietas a manos de los moabitas, que no se habían fiado de su anterior conversión religiosa. Vio a la enfermedad descender sobre la aldea de Belén en Judea, a su nieto Obed morir por la plaga, y a su mujer y a sus hijas volverse estériles. Muchos años después, las tierras de los ancestros de Elimelech, así como los pocos descendientes que aún no se hallaban dispersos por las cuatro esquinas del mundo, fueron invadidos por los Filisteos y convertidos en esclavos mientras él dormía durante las horas diurnas. Sólo quedó Elimelech, sin cambiar, sin morir, incapaz de evitar ninguna de las crueldades que el destino y Dios seguían infligiéndole, incapaz de aceptar que cualquier pecado le hubiera arrojado a este Infierno en la Tierra ni de perdonarse por los abominables crímenes que había cometido hace décadas. Elimelech abandonó las abrasadas ruinas de su hogar ancestral y vagó sin rumbo por los nuevos reinos de aquel antiguo mundo en busca de destrucción, redención, condenación... lo que fuera.

Años más tarde, en el valle de Efes Dammim (N del T.- Valle del Alcornoque [Samuel 21:9]), cuando el campeón de Gath cayó ante la piedra arrojada por la honda de un niño-rey de Israel, Elimelech encontró una respuesta. Allí, a la tenue luz de una antorcha en el círculo de piedras de la arena donde David, bisnieto de Ruth, acabó con la vida de Goliath, bisnieto de Orpah, Elimelech se dio cuenta de que nunca terminaría... esta era una maldición de la que nadie podría escapar.

Esto bastó para cercenar los ya tenues lazos del ya antiguo vampiro con la realidad. Loco, Elimelech huyó de aquel lugar en busca del santo o del pecador que pudiera acabar con su no-

vida. Se entregó a la Bestia durante un período de varios siglos, abandonándose a la merced de los cuatro vientos, asesinando indiscriminadamente, sin la intención ni la capacidad de separar al hombre del monstruo, cayendo en la indulgencia de cualquier exceso que su inhumana existencia le permitiera. Avanzó hacia el sur, en dirección a las arenas ardientes, donde los hijos de la serpiente descubrieron que no tenían encantos que aplacaran su alma salvaje. Se dirigió al este, hacia las inexploradas tierras baldías, en cuyos secretos olvidados y hechiceros no halló salvación. Elimelech viajó hacia el oeste, hasta el límite de las aguas, donde fue abrasado por la virtuosa llama y no pudo cruzar las puertas de la Ciudad Prohibida. Finalmente se dirigió hacia el norte, donde los nigromantes de Capadocia lo sometieron a los tormentos de sus gírales y de sus grimorios. En verdad sangró Elimelech sobre la verdadera copa de Cristo, sólo para darse cuenta, demasiado tarde, de la traición de los pérfidos Cainitas. Una y otra vez se levantó el de Judea, burlando a la Muerte Definitiva, obligado a no reunirse nunca con su familia, por siempre atrapado entre el Cielo y el Infierno. Y así, en otro momento de dolorosa epifanía, el hijo de Nashon se preguntó si todo esto (pues hasta su nombre, Elimelech, significaba "mi Dios es rey") podía haber estado predestinado... si no sería en verdad el vagabundo huérfano ante la victoria de Job, impotente ante aquello en lo que se estaba convirtiendo, incapaz de percibir una diferencia.

Al final, los viajes de Elimelech terminaron por aliarlo con la Mano Negra. Aunque es demasiado imprevisible como para que el Concilio de Serafines confíe plenamente en él, es demasiado viejo y poderoso como para ser dado de lado. Ha recorrido el mundo palmo a palmo, y ha asesinado a innumerables almas en el transcurso de los milenios, durante los cuales ha sido dolorosamente consciente de sus acciones. Para él, la *manus nigrum* no es más que el medio para alcanzar una meta, otro entretenimiento con el que matar el tiempo en la eternidad. Participa en los patéticos juegos de la facción mientras intenta olvidar lo que fue una vez y aquello en lo que se ha convertido. En vano, utiliza a la Mano Negra para distraerse de la cosa que crece sentir poco a poco en su interior y que le obliga, cada vez con más frecuencia, a tirar de las riendas de todo su ser.

Quizá el fin sea inminente; quizá, en alguna de las próximas noches, esa criatura se alzará para asumir el control permanentemente, eclipsando para siempre todo lo que es Elimelech (que ya ha degenerado hasta el punto en el que sólo la sangre Cainita, y no la humana, aplaca su terrible sed, una hipocresía que satisface con los ya escasos recursos de la Mano Negra). Por el momento, los Serafines le aceptan (provisionalmente) como su igual, incluyéndole en sus deliberaciones, escuchando su consejo cuando está en sus cabales y enviándolo encadenado y vociferante a su celda cuando no lo está. Y, aún así, se preguntan los Serafines si los gritos no son en realidad sollozos. Todos y cada uno de los tan reverenciados antiguos de la Mano Negra se niegan a entrar en una habitación a solas con Elimelech, por razones sobre las que ninguno de ellos discute.

Imagen: Elimelech tiene una cara totalmente inapropiada para ser uno de los vampiros más terribles de la Mano Negra del Sabbat. Aunque se rumorea que su apariencia cambia cuando se encuentra solo en la intimidad, Elimelech suele parecer un hombre con aspecto de abuelo de ascendencia persa o mesopotámica. Lleva las mismas ropas que vestía en los días que pasó en vida

con Ruth en Moab: una simple camisa de lino y un par de desgastadas sandalias. Los individuos cercanos a él juran que su piel se ha oscurecido con la edad y que es un Assamita, pero Elimelech ni confirma ni desmiente estas afirmaciones.

Sugerencias de Interpretación: Para cualquiera que te observe durante cualquier lapso de tiempo, resulta obvio que estás peligrosamente cerca del borde del abismo. Con el paso de cada año, tus períodos de lucidez se hacen cada vez menos frecuentes. Cuando la Bestia toma tus riendas, tu aburrimiento da paso a algo diabólico y depravado, algo que disfruta siendo uno de los Condenados. Hay algo que acecha justo bajo la superficie y que espera una oportunidad para alzarse, algo que hubiera sido destruido por el Elimelech perdido, temeroso de Dios, mercader y padre de cuatro hijos, en lugar de permitir su existencia.

Clan: Ninguno (¿Acaso significa algo el linaje de sangre para criaturas tan antiguas?)

Sire: Desconocido

Naturaleza: Monstruo

Conducta: Masoquista

Generación: Desconocida, pero se le atribuye cualquier generación entre la 2ª y la 5ª

Abrazo: Ruth 1:3

Edad Aparente: Indeterminada. Aunque el Serafín no podía pasar de los 30 o 35 años en el momento de su renacimiento, sus rasgos envejecidos y arrugados corresponden a los de un hombre en los 50.

Físicas: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 7

Sociales: Carisma 4, Manipulación 5, Apariencia 3

Mentales: Percepción 8, Inteligencia 9, Astucia 5

Talentos: Alerta 6, Atletismo 2, Callejeo 2, Esquivar 4, Empatía 5, Expresión (oración) 4, Intimidación 3, Liderazgo 4, Pelea 3, Subterfugio 4

Técnicas: Armas C.C. 2, Equitación 1, Etiqueta 2, Herbolaria 4, Interpretación 5, Trato con Animales 2, Sigilo 3, Supervivencia 4

Conocimientos: Academicismo 4, Ciencias (agricultura) 5, Historia 9, Investigación 5, Leyes 1, Lingüística (milenios de lenguas vivas y muertas) 8, Medicina 2, Ocultismo 4, Sabiduría Popular 6

Disciplinas: Animalismo 2, Auspex 8, Celeridad 2, Dementación 9, Dominación 7, Fortaleza 9, Nigromancia 1, Ofuscación 7, Potencia 3, Presencia 1, Protean 3

Sendas Nigrománticas: Senda del Sepulcro 1

Trasfondos: Aliados 6, Miembro de la Mano Negra 5, Posición en el Sabbat 8

Virtudes: Consciencia 2, Autocontrol 1, Coraje 2

Moralidad: Humanidad 1

Fuerza de Voluntad: 10

TARIQ EL SILENCIOSO, DOMINIO DE LA MANO NEGRA

Trasfondo: Tariq fue uno de los soldados de Alí durante la séptima invasión cristiana de su patria. Luchó valientemente durante el asedio de Mansourha, pero terminó siendo herido, capturado y torturado. Vituperó a sus enemigos hasta que éstos, enfurecidos, le arrancaron la lengua para "hacer callar al paynim". Preso, vencido y al borde de la muerte, Tariq elevó sus ojos

hacia el cielo pensando que sería la última vez que podría hacerlo, sólo para ver a un beduino que permanecía de pie sobre él. Los soldados cristianos no parecían percatarse de la presencia del hombre, mientras éste le explicaba al prisionero que estaba a punto de ser recompensado por su devoción y su valor. El Abrazo de Tariq, concedido por el shakari beduino, fue rápido y solemne, y cuando el frenesí se le pasó, a sus pies yacían los pedazos de los cristianos.

El neonato pronto se mostró tan devoto hacia su clan como lo había sido hacia las enseñanzas de Alí. Se ganó una temible reputación como diabolista, y cometió el "Amaranto" tantas veces como le fue posible, aún cuando no le sirviera para aumentar la potencia de su propia Sangre. Parecía no haber modo de detener a Tariq hasta que los vampiros de la Camarilla se alzaron por fin en la Revuelta Anarquista para aplastar a los anarquistas y a los Assamitas bajo sus talones unidos.

Con la localización de su más sagrado refugio en serio peligro, los Hijos de Haqim negociaron a regañadientes la paz con la secta. A causa de haber sido uno de los miembros más notorios del clan, Tariq fue elegido como simbólico chivo expiatorio de los crímenes de todos sus hermanos. Fue expulsado para que se le diera caza, pero antes de partir los Assamitas le vincularon en secreto un espíritu que le advirtiera cuando el peligro estuviera cerca. Con el tiempo, Tariq aprendió a confiar sin reservas en este "Espíritu Externo", y sorprenderle se convirtió en algo virtualmente imposible.

Después de su exilio, el guerrero se convirtió en la definitiva pieza a cobrar. La Camarilla le perseguía reclamando su cabeza, y el Sabbat como un potencial recluta de gran valor. Los Assamitas también intentaron "darle caza", pero fracasaron notoriamente. A pesar de todo, Tariq permaneció leal a su clan, y aceptó el peso de sus "crímenes" sin ningún resentimiento. Libre de la maldición de los Tremere, siguió consumiendo sangre de Vástagos, creciendo en habilidad, poder y reputación.

En 1995, después de haber pasado medio milenio como uno de los vampiros más buscados, a Tariq se le acabó la suerte. Los

antitribu Tremere consiguieron, por fin, capturarlo. Su plan consistía en fortalecer la posición de su clan en el Sabbat reclutándolo. Después de años de investigación y de la pérdida de varios miembros, descubrieron la existencia del espíritu guardián del Assamita. Con esta información y la utilización de Manipulación Espiritual, fueron capaces de neutralizar al Espíritu Externo. Aún así, la batalla fue feroz, aunque al final el fugitivo fuera reducido.

Tariq se resistió con todas sus fuerzas. Después de meses intentando convertirle mediante los métodos más agresivos que se puedan imaginar, los *antitribu* Tremere abandonaron disgustados. En lugar de matarle o de quedarse con su sangre, le sometieron al ritual de Apagar la Llama Radiante, lo cual redujo su generación a la 13ª. Luego, con la fuerza de un neonato y un mundo lleno de enemigos, fue arrojado sin ninguna ceremonia a territorio de la Camarilla. El Cainita que no se doblegara terminaría quebrándose.

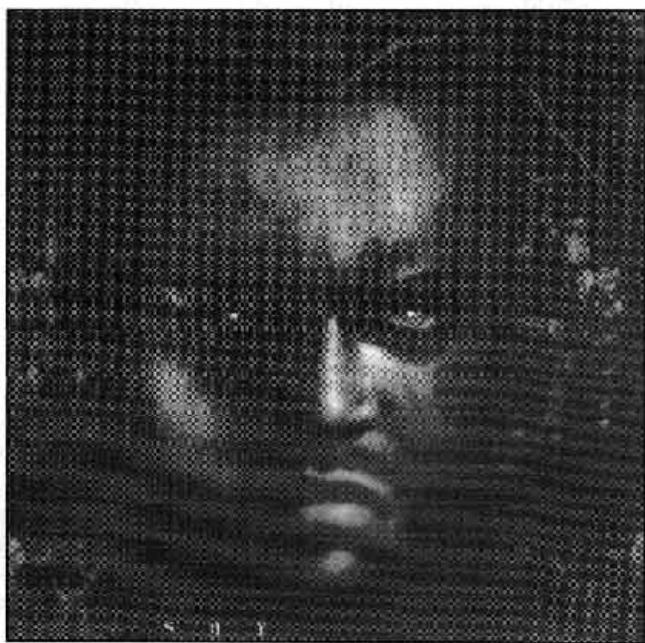
Aunque increíblemente débil, Tariq contaba con cinco siglos de no-vida de experiencia a los que recurrir. Irrumpió en el primer refugio de la Camarilla que pudo encontrar, atacando a los Vástagos allí residentes con un abandono suicida. Las sanguijuelas de la secta reconocieron inmediatamente al demonio de la Lista Roja; tres de ellas huyeron, y la cuarta se derrumbó sin que hubiera de mediar pelea. Tariq despedazó a su víctima, pero no intentó cometer diablerie sobre ella.

Noticias de este y otros ataques similares empezaron a extenderse. Se rumoreaba que el inscrito en la Lista Roja se había vuelto loco y que enfrentarse a sus rabiosos asaltos era una locura aún mayor. Los Vástagos de cuya mano buscaba la muerte caían ante él como hojas secas. Con reputación a sin ella, sólo era cuestión de tiempo el que apareciera un oponente digno que se enfrentara a él, y podría haber encontrado muy pronto la liberación que tanto ansiaba si los *antitribu* Assamita no hubieran descubierto lo que sufrió a manos de sus camaradas de secta. En cuanto Djuhah, el serafín de la Mano Negra, supo de la condición de Tariq, vio clara la oportunidad.

Encargó a una manada de la elite de la Mano Negra que reclutaran a Tariq a cualquier precio, ordenándoles que se refirieran al Assamita fugitivo como a su dominio, con lo cual, y debido a que su pérdida de generación no era algo de dominio público, esta charada daría la impresión de que Tariq dirigía una columna permanente de la Mano. Esta diversión le dio a Djuhah la oportunidad de establecer otras columnas permanentes de la "secta dentro de la secta", haciéndose con un asidero político que luego demostraría ser inquebrantable.

En tanto que las columnas no se cuestionen, el serafín está dispuesto a llegar a cualquier extremo para mantener a Tariq no-muerto. Sin embargo, Djuhah es dolorosamente consciente de que el feroz guerrero podría volverse contra él en cualquier momento. Por su parte, Tariq es plenamente consciente de que su Espíritu Externo ha sido reemplazado, figuradamente, por una columna de *antitribu* Assamitas. Si alguna vez llegara a descubrir las maniobras políticas que giran alrededor de su persona, las consecuencias serían, a buen seguro, devastadoras.

Imagen: La piel de los Hijos de Haqim se oscurece con la edad, y la de Tariq es realmente oscura. Sus ojos claros contrastan dramáticamente con su piel negra como el carbón, pero ahora miran vacíos, como si fueran los de un tigre con la espalda rota que se ha resignado a su destino. Su semblante, que no había cambiado en 500 años, ha envejecido notoriamente desde su



encuentro con los *antitribu* Tremere. Ahora aparecen arrugas en las comisuras de sus labios y de sus ojos, sus sienes están salpicadas de gris y el peso acumulado de sus cargas es ahora evidente en su frente. Muchos Cainitas consideran que estos cambios son curiosos, ya que tales signos de envejecimiento son rasgos distintivos de los mortales.

Sugerencias de Interpretación: Estás cansado de la lucha sin sentido y sin final. Tu intención es la de seguir desafiando a los demás Vástagos hasta que mueras en un combate justo. Aunque no reconoces abiertamente a la columna de la Mano Negra que te sigue, en las profundidades de tu ser sientes como se llena un vacío de varios siglos. La compañía de tus hermanos te reconforta, incluso desde lejos, y, en secreto, estás empezando a reconsiderar qué sabiduría hay en tu comportamiento autodestructivo.

Clan: *antitribu* Assamita

Sire: Bakr

Naturaleza: Visionario

Conducta: Bravucón

Generación: 13ª

Abrazo: 1250

Edad Aparente: Recién entrada la cuarentena

Físicas: Fuerza 5, Destreza 5, Resistencia 5

Sociales: Carisma 5, Manipulación 5, Apariencia 5

Mentales: Percepción 5, Inteligencia 5, Astucia 5

Talentos: Alerta 5, Atletismo 5, Esquivar 5, Empatía 2, Imitación 3, Intimidación 4, Pelea 5

Técnicas: Acrobacia 3, Armas C.C. 5, Armas de Fuego 5, Conducir 2, Demoliciones 3, Disfrazarse 5, Meditación 5, Seguridad 5, Sigilo 5, Supervivencia 3

Conocimientos: Academicismo 5, Criptografía 2, Leyes 2, Lingüística 2, Ocultismo 5

Disciplinas: Auspex 4, Celeridad 3, Extinción 5, Fortaleza 4, Ofuscación 5, Potencia 3, Viscerática 3

Trasfondos: Aliados 5, Miembro de la Mano Negra 3

Virtudes: Convicción 2, Autocontrol 3, Coraje 5

Moralidad: Senda de la Sangre 1

Fuerza de Voluntad: 3

INQUISICIÓN DEL SABBAT

MISERICORDIA, CABALLERO INQUISIDOR

Trasfondo: A pesar de su nombre, Misericordia no muestra tal rasgo. Su nombre de nacimiento es Allisandra, y este remoquete le viene de las súplicas de sus víctimas. Representa a toda la nueva raza de Sabbat violentos y jóvenes que están llegando al poder. Como Inquisidor, su autoridad no es cuestionada por nadie de la secta. Natural de Río de Janeiro, Misericordia reside actualmente en Montreal, donde investiga los insistentes rumores sobre infernalismo. Si sólo se tratara de enderezar la situación independientemente de las consecuencias, Misericordia sería una candidata perfecta para el trabajo, pero, por desgracia, sus soluciones son invariablemente destructivas; incluso sus camaradas Inquisidores se refieren a sus tácticas como un "bombardeo de arras". En una ciudad



como Montreal, donde tres cofradías se enfrentan por el poder, Misericordia podría ser la cerilla que encendiera la mecha del ya de por sí caliente polvorín.

Antes de su Abrazo, Allisandra fue una acólito mortal de *La Regla Lucumi* (en español en el original), una religión de una fuerte moralidad y responsabilidad que proviene de los Yoruba de África (N del T.- un pueblo negro de África occidental que habita en su mayor parte al SO de Nigeria). Como consecuencia de su Abrazo y su incorporación al Sabbat, encontró dificultades en reconciliar su religión con su nuevo estado de eggun, un miembro de los muertos. Su devoción se fue degradando junto a su humanidad, obligándola a buscar satisfacción religiosa primero en los cultos marginales de la santería, y luego en los apenas disfrazados cultos de sangre de los Lasombra y los Scitias. Con cada desliz su compasión y su amabilidad también fueron cayendo, terminando por dejar tras detrás a una mujer capaz de atrocidades impensables.

En Río, los Toreador de la camarilla compartían la influencia con los Lasombra en una tregua inestable e improbable que nacía de un interés común en la riqueza mineral de la región. Sin embargo, Allisandra desarrolló un don para la destrucción y el caos que amenazaban continuamente con alterar la precaria paz entre las dos sectas. Saboreaba su libertad y satisfacía su ansia de sangre sin consideración por la convención. Los niños de la calle desaparecían cada vez en mayor número, y las autoridades encontraban regularmente partes de cuerpos flotando en la Bahía de Guanábana. En una ocasión, la policía descubrió a 11 miembros de una iglesia de santería que habían sido torturados y colgados como las piezas de ganado en un matadero. Aunque la historia nunca llegó al público, tanto los Sabbat locales como la Camarilla supieron de los informes y sospecharon que Allisandra estaba detrás de los hechos, ya que los devotos de la Santería asesinos habían sido sus amigos durante sus años mortales.

Por extraño que parezca, fueron los Lasombra los que reaccionaron, "animando" a Allisandra para que se fuera a Ciudad de

México. Los Guardianes no querían censurar a su hermana *antitribu* Toreador, pero les preocupaba que sus continuas actividades pudieran amenazar la precaria paz. Allisandra se decidió por fin a marcharse después de encontrar a los miembros mortales de su culto de sangre asesinados y secos como aviso.

Fue en Ciudad de México donde Allisandra se convirtió en Misericordia, sobrenombre que ganó a fuerza de organizar partidas de tortura. Sin embargo, sus prácticas religiosas y el modo ritualista en que mataba atrajeron la atención del entonces Caballero Inquisidor Alfred Benezri, un miembro de la cofradía de los Pastores de Montreal. El Caballero Inquisidor encontró a Misericordia inocente de cualquier tipo de comercio infernal, y, muy pronto, ambos formaron una alianza. Él sentía curiosidad por la Santería, y ella, a su vez, estaba interesada por la Inquisición. Finalmente, con su ayuda, la mujer se unió a la facción.

Durante los últimos cuatro años, la *antitribu* Toreador ha servido a la Inquisición del Sabbat como Caballero Inquisidor. A pesar de su responsabilidad, sigue siendo brutal. Sus camaradas Inquisidores han llegado a acusarla de destruir a miembros de la secta inocentes (si es que existe tal cosa) y de ser poco rigurosa. Lo único que la salva es su eficiencia en rastrear y descubrir infernalistas, así como su conocimiento de La Regla Lucumí y Mesa Blanca, dos religiones practicadas a lo largo y ancho de las Américas. Estas habilidades la han llevado a Montreal, que además de ser el dominio de su aliado Alfred Benezri, que ahora es Obispo, es un hervidero de herejes. Debido a la fuerza del Sabbat en la región y al recurrente problema del infernalismo, la Inquisición mantiene a Misericordia y a su manada en el área para prevenir futuras herejías. Sin embargo, ella ve la corrupción por todas partes. Vigila a todo el mundo desde la distancia dejando que su presencia haga todo el trabajo por ella, e interroga regularmente a los Cainitas locales.

Imagen: Misericordia está tan lejos de ser guapa como lo está de la cualidad que le sirve de nombre. Sus rasgos faciales son compactos y rechonchos, aunque tiene una constitución proporcionada a su altura. Sus modales son brutales y suele llevar ropa de lo más "reveladora" a pesar de no tener un cuerpo bonito. Algunos se preguntan, para empezar, por qué la Abrazarían los Toreador, sin caer en la cuenta que los Degenerados sudamericanos están profundamente involucrados en las religiones propias de la región.

Sugerencias de Interpretación: Eres una Cainita, y te regocijas en el poder. Como Inquisidor, eres una cazadora entre depredadores, y no hay ninguna emoción que supere a esta. También eres un ser malicioso, y cambias con facilidad el papel de cazadora al de torturadora. Te gusta tener influencia sobre los demás, ya sea haciendo que la gente se sienta incómoda en tu presencia o rajándoles para oírles gritar pidiendo... *misericordia*...

Clan: *antitribu* Toreador

Sire: Dominique Santo Paulo

Naturaleza: Perverso

Conducta: Monstruo

Generación: 10*

Abrazo: 1899

Edad aparente: Recién entrada en la veintena

Físicas: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 4

Sociales: Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 2

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 5

Talentos: Alerta 1, Atletismo 3, Callejero 3, Esquivar 2, Interrogatorio 5, Intimidación 4, Lanzar 3, Liderazgo 2, Pelca 3, Subterfugio 2

Técnicas: Armas C.C. 3, Armas de Fuego 4, Conducir 2, Sigilo 2, Supervivencia 2, Trato con Animales 2

Conocimientos: Cultura de la Camarilla 2, Cultura del Sabbat 4, Cultura Local (Ciudad de México) 5, Cultura Local (Montreal) 2, Lingüística (inglés, español) 2, Medicina 2, Ocultismo 3, Secretos de la Ciudad (Montreal) 1

Disciplinas: Auspex 3, Celeridad 2, Dominación 3, Fortaleza 2, Presencia 2, Taumaturgia 2

Sendas Taumatúrgicas: Senda de la Sangre 3

Trasfondos: Mentor 2, Posición en el Sabbat 3

Virtudes: Convicción 4, Instintos 2, Coraje 3

Moralidad: Senda de la Catarsis 6

Fuerza de Voluntad: 7

WALLACE EL NEGRO, EL JUSTO

Trasfondo: Wallace el Negro no podía haber pedir nada más de su vida ni de su muerte.

Herederio de un condado, Wallace tomó posesión de su asiento en la Casa de los Lores a la edad de 28 años. Famoso por sus excesos, frecuentaba un burdel de Londres que satisfacía "necesidades inusuales y egregias", y se rumoreaba que su padre invirtió una enorme suma para comprar el silencio de cierto baronet cuya hija había sufrido una gran indignidad después de coquetear un poco con Wallace.

A pesar de sus indiscreciones, el joven se comportaba con porte aristocrático y aprendió rápidamente el funcionamiento del Parlamento. Siempre argumentó vigorosamente sus preocupaciones, e hizo poderosos aliados. En la Casa de los Lores se le terminó conociendo como un hombre de convicciones y determinación en vez de como el matón y el sádico que era en realidad.

En los albores de la década de 1640, Wallace se enamoró de la cruzada de Oliver Cromwell contra la Iglesia Anglicana, y durante la Guerra Civil inglesa lideró una de las turbas más notorias del líder puritano. Normalmente, un hombre de su condición se hubiera limitado a orquestar tales actos de violencia, sin embargo Wallace disfrutaba dirigiendo a sus hombres. El propio Cromwell remarcó en una ocasión que el noble podría estar obteniendo *demasiado* placer de estas incursiones, pero también hizo notar que los particulares apetitos del conde no empañaban su capacidad de liderazgo.

Cuando Inglaterra se embarcó en la Guerra de los Treinta Años contra España, Wallace se involucró en ella inmediatamente. Su liderazgo fue superlativo, y fue capaz de conseguir sustanciosas propiedades en España a cambio de la Paz de los Pirineos. En 1659, durante un viaje por sus haciendas españolas, concertó una cita con el maestro pintor Diego Velázquez, quien, aunque ya envejecido, realizó un piadoso y exquisito retrato de Wallace.

Mientras mostraba este retrato a los asociados de Wallace de la corte española, el joven sirviente que sostenía el cuadro lo dejó caer, y una de las esquinas golpeó contra el suelo, rompiéndose así el marco. Los anfitriones se disculparon

profusamente, pero el conde no le dio ninguna importancia. Una semana después hizo los preparativos para que el joven fuera trasladado a su propia hacienda. Aquella noche, el conde hizo colgar el cuadro en sus aposentos, escoltó al asustado muchacho a su interior y deslizó suavemente una astilla del marco en el ojo del niño.

Wallace se quedó allí, disfrutando del momento, consciente a la vez de su fabuloso poder y de la licencia para explorar los rincones más oscuros de su alma, cuando llegó hasta él una voz que procedía de las sombras de la habitación. Hablaba con la lentitud de alguien que ha tomado una decisión largo tiempo meditada.

"Sí, sí... por supuesto que tienen razón. Pero prefiero tomarte ahora antes que encontrarme contigo como uno de los Ventrué de Mithras..." Entonces los rincones más oscuros de la habitación se cerraron sobre Wallace. Los negros tentáculos le sujetaban con fuerza y sacaban el aire de su garganta. Enfurecido, aterrorizado e indefenso, el conde pudo ver cómo un hombre atezado emergía de las sombras y, tras examinarle por un instante, empujó lentamente su cabeza hasta ponerla en contacto con el retrato.

"En los siglos venideros, cuando se te olvide cómo era tu rostro, celebrarás tener este cuadro sobre todo lo demás... si sobrevives" Luego el hombre lo arrastró a través de la ventana y de la noche.

Si el Abrazo de "Wallace el Negro" había sido indeciso, si el clan se había cuestionado su potencial, lo cierto es que todas estas inquietudes pronto se desvanecieron. El joven disfrutaba con el poder de su nueva forma vampírica, se adaptó inmediatamente a la estructura aristocrática de los Lasombra, y, por encima de todo, supo apreciar las oportunidades ilícitas que le ofrecía su pertenencia al Sabbat.

Al principio le preocupaba enormemente su baja posición en las filas del clan, pero si había algo en lo que Wallace era especialmente hábil era en cuestiones políticas. Enseguida dedujo que le sería mucho más fácil adquirir poder revelando a los traidores entre las filas de la secta que luchando contra la Camarilla. Su oportunidad para poner a prueba esta teoría llegó antes de lo que podría haber esperado; de hecho, fue su condición de neonato lo que hizo que la oportunidad viniera a él.

Una noche, apenas unos minutos antes de que despuntara el alba, un extraño se aproximó a Wallace, y le ordenó que llevara a su sire, Lord Vauxhall, a los establos a la noche siguiente. El hombre urdió una apresurada historia de intriga, y le prometió que Lord Vauxhall le recompensaría por obedecer estas instrucciones, y que probablemente le mataría si no lograba cumplirlas. Lo más importante de todo es que el extraño le explicó al neonato que no debía decirle a nadie nada sobre su encuentro, ya que había espías por todas partes. Luego, el desconocido se desvaneció, dejando a Wallace, que tuvo que huir de la proximidad de la luz diurna sin tiempo para considerar la conversación.

El extraño había interpretado bien su papel, y casi cualquier vampiro recién creado se habría sentido intimidado y habría hecho exactamente lo que le hubiera sido dicho. Sin embargo, el joven conde ya había planeado más de un golpe en su vida mortal y era capaz de reconocer una conspiración a primera vista. Irumpió en sus habitaciones y tuvo el tiempo justo de escupir una orden antes de caer en su sueño diurno.



Cuando el sol abandonó el cielo a la noche siguiente, el extraño surgió del suelo bajo los establos. Inmediatamente, una docena de ghouls Lasombra saltaron de sus escondites y se arrojaron sobre él. Le sujetaron hasta que Wallace, acicalado y bien alimentado, se alzó y se abrió camino hacia las cuadras.

Tanto la historia como Wallace han olvidado por qué buscaba aquél asesino Gangrel *antitribu* a Lord Vauxhall. Sin embargo, si se recuerda cómo el conde le arrancó sus secretos rajando longitudinalmente el cuerpo del traidor hasta llegar al hueso, dejando largos segmentos de cuerda anudada en las heridas y esperando a que estas sanaran, sólo para atar los extremos de las sogas a dos caballos y hacerles cabalgar en direcciones opuestas. Después de su tercera evisceración, el hombre habló libremente.

Efusivamente felicitado y recompensado por sus actos, Wallace aprovechó este momento para comenzar una implacable cruzada contra "los enemigos de dentro". No está muy claro si su verdadera motivación fue una genuina preocupación, el beneficio político o la oportunidad de practicar la tortura. Cada uno de los motivos creció para alimentar a los demás, y al siglo de su Abrazo, el conde se había convertido en un vampiro poseído por sus propias pasiones. Despedazaba a los traidores, a los impuros y a los sospechosos. Pocos se atrevían a desafiarle, y todos comenzaron a temerle.

Wallace el Negro fue nombrado Inquisidor en 1780, tanto para focalizar sus energías como para templarle con la compañía de los demás Inquisidores. En la actualidad es conocido por ser el más apasionado y temido de los suyos, y algunas veces insiste a sus compañeros durante semanas para consumir un castigo que sus camaradas "desestimaron con demasiada prontitud".

Imagen: Quizá de forma previsible, Wallace el Negro tiene los ojos oscuros y el pelo azabache. Sus ghouls tienen instrucciones de arreglar su barba y su bigote a la imagen de supreciado retrato. Sus dientes están en un estado bastante malo para los estándares del siglo XX, y cuando despliega sus colmillos, éstos parecen ligeramente torcidos.

Sugerencias de Interpretación: Eres la peor pesadilla de un infernalista, y a menudo también la de los inocentes. Disfrutas

particularmente torturando a los débiles, pero de vez en cuando te muestras clemente ante cualquiera que comparta tu disposición, esperando alimentar sus apetitos. Incluso tus colegas inquisidores vacilan en cuestionar tu autoridad.

Clan: Lasombra

Sire: Lord Vauxhall

Naturaleza: Sádico

Conducta: Vividor

Generación: 8ª

Abrazo: 1659

Edad Aparente: Recién entrado en la cuarentena

Físicas: Fuerza 5, Destreza 3, Resistencia 5

Sociales: Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 2

Mentales: Percepción 5, Inteligencia 3, Astucia 4

Talentos: Alerta 3, Atletismo 3, Esquivar 4, Estilo 2, Interrogatorio 5, Intimidación 5, Liderazgo 3, Pelea 1, Subterfugio 3

Técnicas: Armas C.C. 4, Armas de Fuego 3, Equitación 4, Etiqueta 3, Pericias 2

Conocimientos: Academicismo 2, Burocracia 2, Cultura del Sabbat 3, Investigación 5, Leyes 4, Lingüística 2, Ocultismo 3, Política 4

Disciplinas: Auspex 2, Dominación 4, Obtenebración 3, Potencia 4, Taumaturgia 4

Sendas Taumaturgicas: Manipulación Espiritual 4

Trasfondos: Contactos 5, Influencia 6, Posición en el Sabbat 3, Recursos 6

Virtudes: Consciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 3

Moralidad: Senda del Acuerdo Honorable 4

Trastornos: Fuga, Histeria

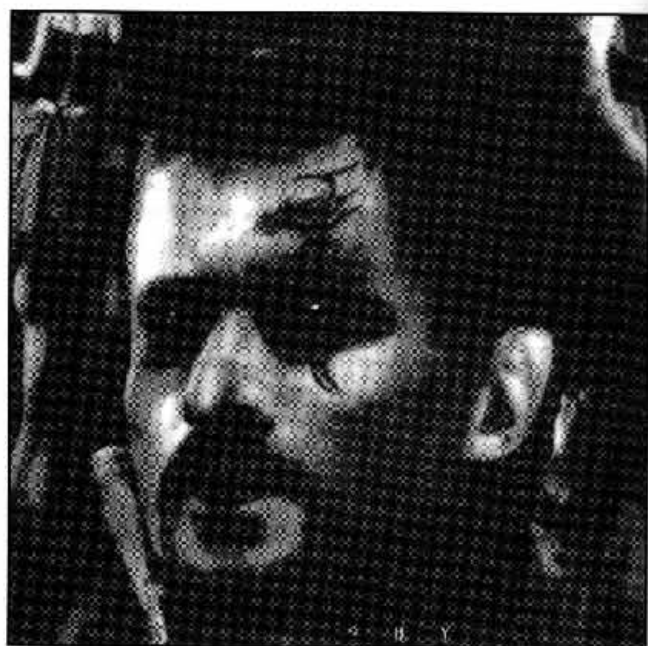
Fuerza de Voluntad: 6

CARDENALES

KYLE STRATHCONA, CARDENAL DE CANADÁ

Trasfondo: Kyle Strathcona representa una raza casi extinta dentro del Sabbat, pues aún recuerda los tiempos en los que su secta representaba la libertad. Sin embargo, el nuevo Sabbat utiliza esta misma bandera para sus propios fines, fracturando la secta al apoyar a los resultados de la Revuelta Anarquista antes que a la causa. Después de haber traicionado a la Camarilla, Kyle, ahora Cardenal de Canadá, se siente cada vez más desgraciado. Aunque su posición y su popularidad son más fuertes que nunca, siente que el mundo que una vez imaginó se está cayendo como las hojas secas en otoño. La Espada de Caín ya no posee la camaradería forjada por la adversidad que le dio el valor de abandonar la Camarilla. Sin embargo, Kyle no es un hombre de los que se limitan a emborracharse de recuerdos... está preparado para luchar y recuperar lo que se ha perdido.

A principios del siglo XVI, Francia y Escocia eran aliados de guerra. Durante este período, Strathcona fue un soldado escocés en la lucha contra los ejércitos ingleses, españoles y papales de la Liga Santa. Durante la derrota de Escocia en Flodden Field, Kyle impresionó a varios observadores ingleses partidarios de la Camarilla mientras replegaba sus tropas en la batalla. Sus talentos naturales como líder no escaparon a los ojos de los Ventrue. Cuan-



do la Liga Santa se alzó victoriosa y la alianza franco-escocesa se disolvió como resultado del acuerdo de la Paz de Londres firmado en 1513, los Ventrue reclamaron a Kyle.

El Abrazo no fue fácil para él. Aunque los Sangre Azul lo enviaron de nuevo a su hogar en Edimburgo, Strathcona sabía que lo hacían para satisfacer los propósitos del clan, y no los suyos. La ciudad, por aquel entonces capital de Escocia, era un bastión de los Toreador. Los Ventrue estaban luchando por el control de la población escocesa, y necesitaban desesperadamente a alguien que estuviera familiarizado con sus alrededores. Kyle, nativo de Edimburgo, héroe de guerra y líder natural, parecía el perfecto emisario, idea que demostró ser parcialmente correcta en tanto que Strathcona asumió el papel de intermediario entre ambos clanes. Por desgracia, también existió durante 50 años marginado por los Caimitas escoceses, porque creían que era un espía, y por los Ventrue ingleses, porque era escocés. La amargura de Kyle aumentó durante estos años, y soñaba con el día en que pudiera volver las tornas con su supuesto clan. No pensaba más que en la venganza, y se dedicaba a mejorar su habilidad con la espada entrenando con sus únicos compañeros, sus criados ghouls. Con la experiencia y la longevidad como herramientas, Kyle ejerció la paciencia y esperó la llegada de algún acontecimiento del que pudiera sacar partido.

Las cosas cambiaron muy poco para el Ventrue durante estos años, incluso después de que los Toreador de Edimburgo apoyaran la candidatura al trono de Jacobo I, arrojando a los Sangre Azul del poder. Strathcona siguió viviendo en la ciudad, ganándose lentamente la confianza de los Degenerados a través de puro carisma mientras ayudaba supuestamente a los Ventrue a fortalecer una pequeña presencia del clan. Finalmente, Kyle vio la oportunidad de traicionar a los Patricios cuando sus "hermanos" se hicieron con el poder en Inglaterra y forzaron la anexión de Escocia a través de la Ley de Unión. En aras de la paz, los Toreador y los Ventrue llegaron a un acuerdo: algunos Degenerados se quedarían en Londres como "invitados", mientras que un puñado de Sangre Azul centre los

que se incluían Strathcona) permanecerían en Edimburgo en la misma calidad. En esencia se trataba de rehenes que garantizaran la tregua. Kyle, sin embargo, convenció a varios Toreador crédulos de que los Ventrue las habían traicionado. Su estratagema dio sus frutos durante el levantamiento escocés de Edimburgo en 1715, cuando los Degenerados de la ciudad destruyeron a varios Sangre Azul locales, muchos de los cuales fueron elegidos como objetivos por el propio Strathcona, que sobrevivió gracias a su inestimable ayuda a sus aliados Toreador, que se encargaron de su seguridad. No es sorprendente que los Sangre Azul de Londres nunca se vengaran de la matanza de Edimburgo, ni que no llegaran jamás a descubrir la relación de Kyle en el asunto.

Las cosas tomaron un rumbo inesperado cuando el Imperio Británico se hizo con el control de las posesiones francesas en Canadá como resultado del Tratado de París. En el mundo Cainita de las Américas, el poder pasó de las manos de los Toreador franceses a las de los Ventrue británicos. De nuevo, Kyle aprovechó la oportunidad y partió hacia Montreal, donde se hizo sin muchas dificultades con el puesto vacante de príncipe. Conocida como la Ciudad de los Milagros Negros, Montreal era un enclave francés, formalmente influenciada por los Degenerados. Strathcona, que era consciente de esto, jugó con la mutua simpatía entre Francia y Escocia para cementar su posición respecto a los franceses locales. El Príncipe Ventrue Mithras reconoció el título de Kyle, pues pensaba que este sería una excelente marioneta para los Sangre Azul de Londres.

Lo que ni Strathcona ni los Ventrue sabían es que Montreal era un dominio de la Espada de Caín que estaba preparado para declarar su independencia. La presencia del escocés sólo sirvió para echar más leña al fuego. Los Sabbat de una manada local, conocida como los Pastores, se percataron del odio que sentía Kyle hacia su propia secta, así que le animaron a desertar. Por su parte, el ahora príncipe se dio cuenta de que a la Camarilla le faltaba el sentido de comunidad y la disposición a luchar y morir por una causa propia del Sabbat. Cuando Strathcona desertó infligió a los Ventrue británicos la mayor derrota desde que los Toreador se hicieron con el trono inglés. Desde ese momento y en adelante, los Sangre Azul le marcaron para la Muerte Definitiva. Kyle, a su vez, sobresalió en las filas de la Espada de Caín bajo el patrocinio de los Pastores.

Por su ilustre cargo como Arzobispo de Montreal, y luego como Cardenal de Canadá, Strathcona es uno de los miembros del Sabbat de mayor rango que no abrazado por la secta ni pertenecía originalmente a ella. Por desgracia, a pesar de su eficiencia y de su labro incuestionable, en la actualidad se encuentra cuestionando a la nueva Espada de Caín, a la que ve como un puñado de chiquillos delincuentes y de ancianos hipócritas cuyas actividades amenazan con desmembrar la secta. La fuerza de la comunidad se ha desvanecido. Ya no existe un sentimiento de triunfo común a todo el Sabbat, sólo para las manadas individuales que buscan su gloria privada. Lo único que les separa de los anarquistas es la Vaulderie y los *Ritae* que mantienen activa la herencia de la secta, e incluso las generaciones más jóvenes se toman los rituales como si fueran tareas domésticas.

Aunque le duele hacerlo, Kyle planea una vez más una gran traición. Siente que tiene la obligación de hacer algo que vuelva a unir a sus hermanos, y cree que si una ciudad del Sabbat corriera el riesgo de caer en manos de la Camarilla la secta se aglutinaría para

evitar el golpe. Sabe que es una jugada arriesgada, pero no puede ver otra alternativa. Con esta intención, Strathcona planea permitir que cierta información sobre Montreal, incluyendo datos sobre algunas de sus debilidades, se filtre hasta el nuevo Justicar Tremere Anastasz di Zagreb. Desde la lucha por el arzobispado que tiene lugar en la estructura de poder de la ciudad hasta la existencia de una biblioteca de manuscritos ocultos; el cardenal está liberando suficiente información como para que resulte una amenaza para Montreal. Kyle eligió a Zagreb porque cree que el Justicar es lo suficientemente joven e inexperto como para tragarse el anzuelo. Ahora sólo espera que el Sabbat pueda detener cualquier golpe potencial antes de que éste llegue demasiado lejos.

Imagen: Kyle Strathcona es un caballero distinguido con ropas contemporáneas. Se viste con un atuendo formal, y tiene un aspecto demasiado estirado para ser un Sabbat estereotípico. Su pelo es blanco y luce una corta perilla. Strathcona se comporta con firmeza y orgullo, como si quisiera deshacerse del aire de tristeza que cubre sus hombros como un manto. Su mirada siempre es distante.

Sugerencias de Interpretación: No tienes remordimientos por tu existencia, pero no puedes evitar pensar en el pasado. En los últimos años te has vuelto filosófico y distante. Sin embargo, los que han confundido tu silencio con debilidad han descubierto rápidamente lo estúpido de sus suposiciones atravesados por la punta de tu espada. Filosófico o no, también te has hecho más impaciente con la estupidez mostrada por los Sabbat más jóvenes. Nunca coartarás su libertad, pero castigarás a cualquiera que ponga en peligro a la secta a causa de su imprudencia. Conservas el respeto con energía, pero con calma.

Clan: *antitribu* Ventrue

Sire: Collinsworth

Naturaleza: Mártir

Conducta: Juez

Generación: 8ª

Abrazo: 1514

Edad Aparente: Recién entrado en la cuarentena

Físicas: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 4

Sociales: Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 4

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 5, Astucia 3

Talentos: Alerta 4, Atletismo 3, Callejeo 1, Diplomacia 3, Empatía 2, Esquivar 4, Interrogatorio 2, Intimidación 4, Intriga 2, Pelea 2, Subterfugio 4

Técnicas: Armas C.C. (espada corta) 5, Armas de Fuego 3, Conducir 2, Danza del Fuego 4, Etiqueta 3, Interpretación 3, Sigilo 3, Supervivencia 3

Conocimientos: Academicismo 1, Burocracia 4, Cultura de la Camarilla 3, Cultura del Sabbat 4, Cultura Local (Edimburgo) 3, Cultura Local (Montreal) 5, Cultura Local (Toronto) 4, Finanzas 4, Investigación 2, Leyes 2, Ocultismo 1, Política 5

Disciplinas: Auspex 4, Celeridad 2, Dominación 3, Fortaleza 2, Potencia 4, Presencia 5, Protean 2

Trasfondos: Contactos 3, Criados 2, Posición en el Sabbat 5, Recursos 4

Virtudes: Consciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 5

Moralidad: Humanidad 4

Fuerza de Voluntad: 9

(N del T.- Hay mucha más información sobre Strathcona en **Montreal Nocturno**)



VELYA EL VIVISECTOR Y ELAINE CASSIDY, CARDENALES DE LA TIERRA MÁS ALLÁ DEL BOSQUE

Trasfondo: Él es una leyenda incluso entre los Demonios, y pocos le han visto o han hablado con él. Junto con Lugo, *Voivoda de Voivodas*, fue él quien liberó a los chiquillos de los sangrientos grilletas de los antiguos. Su maestría sobre la magia de la sangre sólo rivaliza con las del Círculo Interior de los Tremere. Los Sabbat más jóvenes le apodan "el Despellejador", "el Vivisector" y de otras muchas maneras, pero los Demonios más antiguos de la Espada de Caín le conocen simplemente como Velya.

Siendo uno de los fundadores del Sabbat, en la actualidad Velya sirve a la secta como cardenal, supervisando la reconquista de las Antiguas Tierras de los Tzimisce. Como tal, orquesta los odios étnicos, canaliza las purgas terroristas y barre con suavidad el antiguo Telón de Acero en un montón de escombros formado por estados rotos y pueblos hechos añicos. Pero, sobre todo, prepara y efectúa poderosos rituales koldúnicos que pretenden despertar a los espíritus de la antigua tierra para volverlos contra los odiados Tremere de la vecina Viena. Velya ha adoptado a regañadientes esta posición política tan abierta, ya que es viejo, y está mucho más interesado en los caminos de la Metamorfosis que en algo tan efímero como la Yihad. Sin embargo reconoce la necesidad de lo que haces, así que cumple con sus obligaciones con la meticulosa devoción que sólo un Demonio viejo y maligno puede demostrar.

O eso quiere Velya que se crea. Lo cierto es que el Vivisector se encuentra atrapado en un terrible apuro que él mismo se ha buscado, uno que podría llevarle muy pronto allí donde milenios de enemigos y peligros no lo han logrado. Y es que el mayor deleite de Velya es también su mayor desgracia.

Hace un siglo, el Tzimisce se enamoró y "se casó" con una tal Elaine Cassidy, una niña de 10 años de la alta sociedad de Boston. Contempló desde la distancia como Elaine se abrió paso meticulosamente hacia una posición dominante en su neurótica familia reduciendo a su madre a la catatonia, tramando la muerte

prematura de su hermana y manipulando a su hermano, extremadamente sensible, hasta conseguir su internamiento en un manicomio. Velya estaba hechizado, y apoyando desde el exterior a los planes de la niña, se aseguró de que la pequeña heredara toda la fortuna de los Cassidy. Por su parte, la jovencísima e impresionable Elaine se sintió inmediatamente atraída por el noble y mefistofélico vampiro nada más conocerle, y los dos monstruos se unieron en un matrimonio sanguíneo.

Pero, ¡ay!, con el paso de los siglos Velya se había alejado tanto de las necesidades humanas que no se dio cuenta de la inherente fragilidad de la chiquilla. Aunque que la pequeña Elaine podía ser el monstruo más vivaz entre los de su especie, su psique de 10 años de edad apenas era capaz de enfrentarse con los horrores de la no-vida nocturna del Sabbat. Careciendo de la determinación suficiente para aprender ni siquiera los rudimentos de la Senda de la Metamorfosis, la niña cayó en barrena, sin control, y su alma se perdió en la Bestia a mediados del siglo XX. Consciente de lo que había ocurrido, pero incapaz de terminar con su chiquilla y "esposa", Velya utilizó sus artes para injertar a su amada en sí mismo hasta que llegue el momento en que pueda "arreglarla".

Por supuesto, no hay vampiro que, una vez atrapado por la Bestia, pueda ser "arreglado", ni si quiera por alguien tan brillante como el Vivisector. Es más, la unión de Velya y Elaine ha fundido sus venas y arterias, de manera que la sangre de uno fluye por el cuerpo del otro. Aunque esta disposición tiene el efecto beneficioso de reforzar permanentemente el vínculo de sangre que hay entre la pareja, también permite que la Bestia desatada de Elaine estimule a la de Velya.

Así, por primera vez en siglos, el Matusalén se encuentra a punto de perder el control. Los esbirros del Tzimisce ya han empezado a murmurar sobre experimentos fallidos, obligaciones descuidadas y extraños lapsos de personalidad. El control de Velya sobre sí mismo (y sobre Elaine) se escapa noche tras noche, y si él cae, la reconquista de las Antiguas Tierras del clan podría fracasar.

Imagen: Individualmente, tanto Velya como Elaine son criaturas hermosas; él está bien proporcionado y pulcramente vestido, con una melena suelta de cabellos plateados; ella es una ninfula nabokoviana (N del T.- término que Nabokov utiliza en su novela "Lolita" para describir a las niñas que atraen la atención sexual de un pedófilo) perversamente arrebatadora, vestida con ropas elegantes aunque conservadoras. Ni que decir tiene que el hecho de que los dos vampiros estén injertados uno en otro, con los muñones de las piernas de Elaine unidos a la espalda de Velya, hacen que el ser, en conjunto, sea realmente grotesco. Aunque el Vivisector hace todo lo que puede por mantener a su "esposa" distraída y dócil, hay veces en las que la Bestia la posee, y durante estos episodios el perfecto rostro infantil de la niña se convierte en un espasmódico amasijo de carne y vomita obscenidades por su deformada boca.

Sugerencias de Interpretación: Como Velya, casi eres demasiado metódico y desapasionado, intentando compensar frenéticamente la locura que te inunda procedente de la corriente sanguínea de Elaine. De hecho, pasas tanto tiempo intentando hacer que tu Bestia te obedezca que has descuidado los principios básicos de la Senda de la Metamorfosis, lo que te ha llevado a una espiral descendente de malestar espiritual. Como Elaine, pasas la mayor parte de tu tiempo en un estado de enso-

tación o de semi-consciencia, producido por cortesía de la hechicería de sangre de Velya. Sin embargo, de vez en cuando consigues romper el hechizo, y en esos momentos combinas la astucia y el capricho de una niña enloquecida con el escalofriante frenesí de un Cainita demente. Estás enamorada de tu "marido", pero lo único que buscas es arrastrarle hacia una unión contigo en la bestialidad.

Los Rasgos de Elaine vienen detrás de las barras (/)

Clan: Tzimisce

Sire: Desconocido

Naturaleza: Arquitecto / Perverso

Conducta: Tradicionalista / Niño

Generación: 5ª

Abrazo: Desconocido / En la década de 1890

Edad Aparente: Mediada la cuarentena / 10 años

Físicas: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 7

Sociales: Carisma 6, Manipulación 6, Apariencia 3 / 7

Mentales: Percepción 8, Inteligencia 8 / 4, Astucia 6

Talentos: Alerta 6, Esquivar 3, Pelea 3, Subterfugio 5

Técnicas: Alteración Corporal 6, Armas C.C. 4, Etiqueta 5, Subterfugio 5

Conocimientos: Academicismo 5, Ciencias 7, Lingüística (numerosos lenguajes europeos y varias lenguas olvidadas del Viejo Mundo) 6, Ocultismo 8

Disciplinas: Animalismo 8, Auspex 8, Dominación 5, Fortaleza 4, Hechicería Koldúnica 8, Presencia 5, Vicisitud 7

Sendas Koldúnicas: Caminos de la Sangre 5, Caminos del Fuego 5, Caminos de los Espíritus 5

Trasfondos: Criados 5, Posición en el Sabbat 5, Recursos 5

Virtudes: Convicción 2 (antes 5) / Consciencia 0, Instinto 4 / Autocontrol 0, Coraje 2 / Coraje 2

Moralidad: Senda de la Metamorfosis 4 (antes 9) / Humanidad 0

Fuerza de Voluntad: 5 (antes 10)

FRANCISCO DOMINGO DE POLONIA, CARDENAL DE LOS TERRITORIOS AMERICANOS ORIENTALES

Trasfondo: Nacido en España, pero ansioso de aventuras (y beneficios), Polonia se alistó voluntario al servicio militar en el Nuevo Mundo. Hijo único de una familia noble menor (y empobrecida), Francisco invirtió el resto de su herencia en asegurarse un puesto de oficial antes de embarcarse, llegando a México ya como capitán.

Si bien México no ofrecía grandes oportunidades para un hombre joven y ambicioso, las varias expediciones hacia el norte para descubrir tesoros y territorios sí que las ofrecían. Polonia se unió por su cuenta a la expedición de Oñate, cuyo objetivo era la fundación de un puesto fronterizo permanente en lo que hoy es Nuevo México. La expedición fue un fracaso, pero un oficial en particular se distinguió por su conducta: Polonia. Tanta valentía y competencia atrajo la atención de varios de los antiguos Lasombra que ya se habían establecido en el continente, y el joven capitán fue recompensado por sus esfuerzos con el Abrazo... y una nueva asignación.

Oficialmente, las órdenes de Polonia eran marchar de nuevo hacia el norte con Peralta en un intento de triunfar allí donde Oñate

había fracasado. Extraoficialmente, Francisco Domingo tenía que servir como caballo de Troya. Su presencia en las tierras vírgenes del norte serviría con toda seguridad para hacer salir a descubierto a cualquier enemigo que acechara por allí (especialmente los lupinos salvajes de la región). Era muy probable que el mismo Polonia no sobreviviera al asalto, o al menos eso se suponía.

A Francisco le llevó hasta 1680 completar con éxito lo que había sido enviado a hacer sin darse cuenta. Aquel año, los hombres lobo locales y sus parientes *Pueblo* (En español en el original. Se refiere a una tribu de indígenas) incendiaron el campamento de Peralta en Santa Fe. Polonia fue uno de los pocos supervivientes, y se abrió camino hacia el sur con un informe completo sobre las fuerzas, tácticas y recursos del enemigo. El hecho de sacar una información tan útil de una derrota tan absoluta impresionó aún más a los superiores de Francisco Domingo, que se empezaron a tomar un cierto interés en entrenarle apropiadamente para utilizarle en las noches venideras.

Los tres siglos siguientes fueron una vorágine de espionaje, asesinato y subversión. Bajo el tutelaje de nada menos que el legendario Medina, Polonia aprendió tácticas y estrategias, y luego las puso en práctica sobre el campo. Operaba principalmente en el continente norteamericano, e iba allí donde sus superiores le ordenaban para ejecutar sus órdenes con una eficiencia impresionante.

Con el paso de los siglos ha ascendido tanto en rango como en generación; a través del mérito la primera y de la habilidosa aplicación de las Cortes de Sangre Lasombra la segunda. Hasta ahora, Polonia se ha hecho con el control de todas las operaciones del Sabbat en la Costa Este. Por supuesto, los éxitos apenas encuentran alguna señal de reconocimiento, mientras que los fracasos atraen una vasta atención; la pérdida de la ciudad de Nueva York ante la desesperada contraofensiva de la camarilla tiende a arrojar sombras sobre el hecho de que Polonia se las ha arreglado para hacerse con el control de Atlanta, Florida del norte, las Carolinas y, de hecho, de la mayor parte del litoral del Medio Atlántico. Aún así, Nueva York es el trofeo máspreciado de to-



dos, y hasta que Polonia no pueda recuperarla (asumiendo que le concedan el tiempo y los recursos para hacerlo) las sombras seguirán susurrando sobre él.

Imagen: Polonia es excesivamente alto para un Cainita de su tiempo. Mide más de 1'80 metros, con un paso firme y marcial y unas manos grandes que parecen tan adecuadas para sostener una espada como un arma de fuego. Luce una barba corta y bien arreglada que conjunta con su pelo corto azabache y sus oscuros ojos. Quizás a efectos del contraste, Polonia a menudo se viste de blanco o de gris, aunque en el campo se siente más cómodo de uniforme. A diferencia de muchos de sus venerables pares, el estilo personal de Francisco Domingo se ha adaptado a los tiempos. Su única concesión a su época es un crucifijo de plata que ha llevado puesto continuamente durante tres siglos. Es un regalo de su madre, y lo valora por encima de todas las cosas. El único defecto en la imagen de Polonia como el perfecto soldado es cosmético, pero aún así terriblemente embarazoso: fue Abrazado mientras sufría una severa insolación. Aunque el Lasombra mantiene su temperamento bajo un férreo control la mayoría del tiempo, hacer comentarios sobre su rostro enrojecido o mirarlo fijamente son las mejores maneras de hacerle perder las riendas.

Sugerencias de Interpretación: Mantén siempre la calma; esa es la llave hacia la victoria. Analiza las situaciones antes de actuar; toma en cuenta los consejos que se te ofrezcan pero no te ciñas a ellos como lo haría un esclavo. Son tus propios instintos y talentos los que te han traído hasta aquí, y sería estúpido dejar de confiar en ellos ahora. La mayoría de los éxitos y de los fracasos te resbalan, como el agua de las plumas de un pato; céntrate siempre en el próximo objetivo. Sin embargo la pérdida de Nueva York todavía te duele, y eres dolorosamente consciente de los oportunistas que intentan desposeerte de tu poder. Sin embargo, prefieres minar el terreno bajo los pies de esos chacales triunfando, en lugar de perder tus energías encargándote de ellos uno a uno.

Clan: Lasombra

Sire: Antón de Concepción

Naturaleza: Arquitecto

Conducta: Superviviente

Generación: 7ª

Abrazo: 1600

Edad aparente: Mediada la treintena

Físicas: Fuerza 5, Destreza 6, Resistencia 5

Sociales: Carisma 5, Manipulación 6, Apariencia 4 (cuando está acicalado; 2 cuando su aflicción es evidente)

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 5, Astucia 6

Talentos: Alerta 4, Empatía 2, Esquivar 6, Interrogatorio 3, Intimidación 4, Liderazgo 2, Pelea 5, Subterfugio 3

Técnicas: Armas C.C. 5, Armas de Fuego 5, Conducir 2, Etiqueta 3, Sigilo 3, Supervivencia 2, Trato con Animales 2

Conocimientos: Académicismo 2, Finanzas 3, Informática 1, Lingüística (árabe, inglés, francés, alemán, griego, italiano, latín, portugués) 4, Ocultismo 1, Política 4

Disciplinas: Animalismo 1, Auspex 2, Celeridad 2, Dominación 5, Fortaleza 1, Obtenebración 6, Potencia 5, Presencia 5, Protean 4

Trasfondos: Contactos 5, Influencia 4, Posición en el Sabbat 4, Rebaño 3, Recursos 4

Virtudes: Convicción 5, Instinto 4, Coraje 4

Moralidad: Senda del Poder y la Voz Interior 7

Fuerza de Voluntad: 8

LOS PRISCI

SASCHA VYKOS, EL ÁNGEL DE CAÍN

Trasfondo: La andrógina Sascha Vykos, erudita Nodista, científica Tzimisce y monstruo Cainita, ha sido durante mucho tiempo una firme defensora de la libertad del Sabbat. Es la torturadora en jefe del Infierno, y toda una virtuosa con el escalpelo. Sascha comprende los matices de cada sensación física y conoce los nervios mejor preparados para recibir sus ministerios. También es una criatura del conocimiento, y posee una colección de libros y artefactos que bastarían para humillar los salones de cualquier academia. Sus enemigos, entre los que se cuentan el Gangrel Beckett y el Malkavian Anatole, creen que es una figura de culto en el Sabbat, y de aquí que los miembros de la secta emulen sus acciones. Sin embargo, lo cierto es que Vykos es un monstruo más allá de su propia edad. Pocos podrían entender los grandes planes del Priscus ronín de la Espada de Caín.

Sascha Vykos, que se hacía llamar Myca Vykos en los años anteriores a su autoinfligida castración, disfrutaba de una envidiable existencia en el glorioso Imperio Bizantino. Nacido en el seno de la nobleza de los Cárpatos antes del final del primer milenio, Myca parecía destinado a la grandeza desde una muy temprana edad. Ya de niño, sus aptitudes y sus visiones atraeron la atención de la Casa Tremere de la Orden de Hermes. Aprendió los rudimentos de la hechicería, y demostró ser un estudiante tan apto que despertó los celos del magus Goratrix, cuyo postrer intento de entregarle a los Cainitas Tzimisce le "salió rana", y así el muchacho encontró un sitio entre los Demonios.

Con el tiempo, Vykos empezó a odiar a su clan, así que huyó a Constantinopla con la ayuda de su sire, Symeon, un Tzimisce renegado. Los grandes libros de Alejandría se convirtieron en los silenciosos maestros del Vástago, mientras los gigantes políticos de las cortes bizantinas le enseñaban las sutilezas de la influencia. Al igual que los demás Cainitas de la ciudad, Myca se enamoró del Toreador Mikael y de las ilusiones de divinidad del Matusalén. Pero, ¡ay!, ni Constantinopla ni Mikael duraron. Cuando la Cuarta Cruzada destruyó la ciudad, tanto Vykos como su sire escaparon hacia las fortalezas que sus hermanos Tzimisce tenían en los Balcanes. Aunque el legado del Toreador quedó atrás, su alcance afectaría en gran medida al Demonio incluso tras la Muerte Definitiva del Matusalén.

Durante los años que Myca pasó en Constantinopla, su sed de conocimiento fue avivada por Mikael, que pretendía convertir al joven Tzimisce en un registro andante de Constantinopla, la visión personal del Toreador del Cielo sobre la Tierra. Sin que Vykos fuera consciente de ello, el Matusalén le implantó su visión, así como la necesidad de preservar el legado de la legendaria ciudad. Así, Myca se convirtió en el arquitecto de Mikael, aquél que construiría un nuevo reino sin los errores del antiguo. Vykos llevó a cabo los sueños del Toreador, construyendo un imperio viviente, utilizando carne en lugar de piedra. Su ciudad había de ser una comunidad de Cainitas fundada sobre pilares de

sangre y hueso. Su participación en la formación del Sabbat fue el primer paso hacia esa meta.

Durante el levantamiento de los *antitribu*, más conocido como la Revuelta Anarquista, los anarquistas atacaron los bastiones de los antiguos para destruir todo lo que estuviera relacionado con sus viejos maestros. Por su parte, Myca jugó a ser un monstruo mientras torturaba a Symeon, absorbiendo y regurgitando una y otra vez a su sire antes del acto final de diablerie, pero también interpretó el papel de erudito al salvar los libros a riesgo de su propia vida. Durante el levantamiento, Vykos ayudó a sus aliados, Lugo y Velya, y se convirtió en un apoyo fundamental como Priscus del incipiente movimiento Sabbat.

A lo largo de los siglos, Sascha (pues así es como Myca se rebautizó poco después de liderar un asalto sobre el pueblo de Thoms) ha servido a la secta como sabio y guerrero. En ambas funciones, actúa como Priscus errante; si bien su manera de asesorar a los cardenales regionales parece más inclinada a hacer energéticas "sugerencias" que a dar recomendaciones políticas. Como erudito, mantiene antiguas bibliotecas y depósitos por todo el territorio de los Balcanes. En este papel, Vykos es un aliado de los Sabbat de la vieja guardia que aprecian la fuerza del conocimiento. Sin embargo, como guerrero, Sascha es también una temible herramienta para la venganza. Con su maestría de Taumaturgia y Vicisitud puede vencer casi a cualquier adversario, si bien, por lo general, prefiere capturar enemigos antes que matarlos. Muchos de sus prisioneros han soportado sesiones alternativas de tortura y placer extático de décadas de duración. A menudo, sus víctimas no saben si van a ser torturadas o violadas.

Es esta faceta más violenta la que más atrae a los Sabbat más jóvenes. A cambio, el Sabbat, como colectivo, sirve como arma para Sascha; una muralla viva entre ella y los Antediluvianos, sus adversarios en su juego de moralidad (N del T: un tipo de obra de teatro inglesa de la edad media caracterizada por un sentido moralizante). Cada muerte que inflige fortalece la posición de la Espada de Caín; cada derramamiento de sangre es parte del retrato de Dios; cada grito de agonía es un clavo en la ciudad no muerta del Cielo. Ésta es la razón por la que sabe cómo grita cada nervio, cuánta sangre fluye de una herida específica y cuánta grasa se puede extraer de un cuerpo mortal antes de que éste muera.

Imagen: Sascha es una belleza alienígena. Sus extremidades son largas, esbeltas y gráciles, aunque sus movimientos revelan poder. Su cara es como una obra de Miguel Ángel, perfecta y sin defectos de forma. Sin embargo, ni siquiera el maestro de artistas hubiera podido capturar la expresión cruel de Vykos. El intrincado diseño de cicatrices, tatuajes y perforaciones cubren su forma andrógina sólo aumentan su enigmática belleza. Los que parecen ser delgados y oscuros tatuajes en su cuerpo son en realidad hendeduras en la piel que se abren como las bocas desdentadas de los bebés. La habilidad con Vicisitud de Sascha la permite hablar a través de estas bocas, creando un coro con su propia voz capaz de enervar al oponente más férreo. Vykos luce estas marcas como trofeos, y algunas veces las acaricia con ternura. Sin embargo sus rasgos más irresistibles son sus ojos, que miran todo lo que hay a su alrededor del mismo modo en que un forense disecciona un cadáver. Nunca parpadean ni se pierden en la distancia, simplemente miran fijamente.

Sugerencias de Interpretación: Miras a la gente de la misma manera en que los humanos contemplarían a un pez



dorado: con un desapasionado interés. Ya has decidido cómo matarlos; la cuestión no es si algunos merecerían vivir o morir, sino cuándo planeas disponer de ellos. Todo depende de cuánto tiempo demuestren ser útiles. Sin embargo, tu actitud no es la de una fantasía psicótica, sino la de la pura observación analítica. Eres un científico en cuerpo y alma: práctico, concienzudo y desapasionado.

Clan: Tzimisce

Sire: Symeon

Naturaleza: Monstruo

Conducta: Visionario

Generación: 6ª

Abrazo: 1002

Edad Aparente: Indistinguible

Físicas: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 3

Sociales: Carisma 6, Manipulación 4, Apariencia 7

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 5, Astucia 4

Talentos: Alerta 4, Atletismo 3, Empatía 1, Esquivar 5, Estilo 6, Interrogatorio 7, Intimidación 5, Intriga 4, Liderazgo 3, Pelea 4, Subterfugio 4

Técnicas: Alteración Corporal 6, Armas C.C. (Cuchillo) 4, Equitación 3, Etiqueta 3, Herbolaria 3, Interpretación 2, Sigilo 2, Supervivencia 3, Tiro con Arco 2, Trato con Animales 2

Conocimientos: Academicismo 4, Cultura de la Camarilla 4, Cultura del Sabbat 6, Cultura Local (Europa) 6, Documentación 5, Finanzas 2, Historia 6, Investigación 3, Leyes 1, Lingüística (una letanía de lenguas contemporáneas, antiguas, asiáticas y romances) 6, Medicina 5, Ocultismo 5, Política 4, Sabiduría Popular 2

Disciplinas: Animalismo 4, Auspex 4, Celeridad 2, Dominación 5, Fortaleza 3, Presencia 4, Taumaturgia 5, Vicisitud 7

Sendas Taumátúrgicas: Senda de la Sangre 5, El Encanto de las Llamas 5, Movimiento Mental 2

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 3, Criados 6, Posición en el Sabbat 6, Rebaño 5, Recursos 5, Rituales 5

Virtudes: Convicción 5, Autocontrol 4, Coraje 5
Moralidad: Senda de la Muerte y el Alma 9
Fuerza de Voluntad: 8

LEILA MONROE, CRUZADO DEL SABBAT

Trasfondo: Leila Monroe se abrió paso con las uñas a través de un brutal Rito de Creación, emergiendo desnuda de la tierra con los preceptos del Sabbat grabados a fuego en su corazón. Tuvo la visión de que su misión sagrada era compartir con la Ciudad de Ángeles la pesadilla que es la vida bajo las reglas de la Espada de Caín.

Leila sirvió como ghouls a un arzobispo Lasombra de California del Sur, y en calidad de esclava, soportó los maltratos y vejaciones de este monstruo perverso. Pasó más de 15 años de su vida siendo entrenada y adoctrinada antes de su Abrazo. Su sire veía Los Ángeles como una ciruela madura lista para ser recogida por las garras del Sabbat. El Estado Libre Anarquista no era más que una inconexa colección de cuadrillas, y la presencia de la Camarilla era insignificante. Leila iba a ser el instrumento para someter a L.A.

Después de ser Abrazada en los primeros años de la década de 1940, la joven, de pasmosa belleza, se introdujo en la sociedad angelina, abriéndose paso entre las multitudes como un cuchillo en la mantequilla. Rechazó numerosas ofertas de pruebas para las pantallas y contratos de estudios mientras enredaba a muchos ejecutivos cinematográficos en su red. Estableció su centro de operaciones alrededor del sistema de estudios de cine, y durante los 60 encargó toda una serie de películas de horror que atentaban directamente contra la Mascarada, incluyendo *El Príncipe de los Vampiros* y el clásico *Están Entre Vosotros*.

A finales de los 60 extendió sus tentáculos hacia las esferas anarquistas e independientes. Descubrió que los vampiros de L.A. eran un grupo indisciplinado, así que al principio le resultó fácil utilizar su encanto y su elegancia para extender su influencia sobre las cuadrillas, reconvirtiéndolas en manadas del Sabbat. Actuando igualitariamente aceptando a los Cainitas de cualquier

tipo (incluyendo a los Caitiff), pudo arreglárselas para asegurarse, al menos nominalmente, el apoyo de los vampiros sin ley. Esta "mentalidad abierta" le hizo aún más fácil atraer a los forasteros a su llamada.

Leila encontró problemas cuando intentó ejercer algún control sobre las violentas manadas anarquistas de las ciudades interiores durante los primeros años de la década de los 70. Estos grupos estaban compuestos por pandilleros Abrazados para actuar como los músculos de la secta, y el respeto que sentían por el Sabbat era sólo ligeramente mayor al que sentían por la Camarilla. Las manadas de Monroe perdieron numerosas escaramuzas. El fracaso a la hora de consolidar su posición en la ciudad interior le costó a Leila el Obispado de L.A., y, hirviendo interiormente, tuvo que presenciar en silencio cómo el título le era concedido a un Pander como símbolo de la aceptación de todos los Vástagos por parte del Sabbat. La Lasombra estuvo sonriendo durante toda la ceremonia, mientras una bilis sanguinolenta le subía por la garganta. Fue allí, en ese preciso instante, cuando decidió que todos los honores y títulos podían irse a la mierda, pero que sería su influencia lo que seguiría haciendo que las cosas funcionaran en Los Ángeles.

Invirtió lo que quedaba de los 70 y los 80 en consolidar sus intereses en la industria del cine de serie B y para adultos, y comenzó a involucrarse en actividades ilegales como el tráfico de estupefacientes y otros asuntos. Fue durante una transacción de drogas fallida cuando su esfera de influencia colisionó por primera vez con aquellos a los que luego llamaría "esos bastardos orientales". Un grupo de compradores se desvaneció en un muelle del puerto, y nunca más se volvió a saber de él. Cuando Monroe investigó el asunto, la única pista que descubrió fue una garra de casi 16 centímetros.

Aunque nunca antes le había prestado atención a la enorme población asiática de L.A. (Excepto como suministradora de drogas), este nuevo giro de los acontecimientos la incitó a vigilarla más de cerca. Por desgracia, cada tentáculo de influencia que intentaba extender hacia Chinatown se convertía en un muñón sangrante. La constante cooptación o la absoluta desaparición de sus agentes la sumió en un estado de pánico. ¿Se trataría de una nueva incursión de la Camarilla? ¿O sería algo mucho más siniestro?

Sus preguntas obtuvieron respuesta cuando un marchito asiático llegó afirmando ser el emisario de un grupo de vampiros conocidos como los Kuei-jin. Todo lo que se sabe de la reunión es que, cuando terminó, Leila, pálida y temblorosa, y el hombre salieron juntos de la habitación. La Lasombra recibió órdenes que prohíben la interferencia en Chinatown, dejando claro que los Cainitas sólo son bien recibidos durante las dos horas siguientes al ocaso y que no se les permite alimentarse. De los occidentales que infringen estas reglas suele no volverse a saber nada.

En la actualidad, Monroe está en un compás de espera. El obispo está haciendo airadas declaraciones que no están encontrando la aprobación de sus superiores, y además, para su consternación, Leila ha reclamado desvergonzadamente para sí el título de Priscus. Las mayores preocupaciones de la Lasombra son los rumores de que los Kuei-jin están saliendo de los vecindarios asiáticos y están empezando a establecer nuevos territorios en las áreas controladas por las manadas de su secta. La continua agitación de los anarquistas y de los agentes de la Camarilla la mantie-



nen muy ocupada apagando los incendios antes de que el obispo pueda reaccionar. Sigue estando segura de que puede reclamar toda la ciudad para el Sabbat (justificando así su derecho a ser *Priscus*), pero bajo el peso de todas las presiones acumuladas, su devoción a los preceptos de la Espada de Caín se están volviendo algo estridentes e inseguros últimamente.

Imagen: Leila es una hermosa mujer, con unos rasgos delicadamente esculpidos enmarcados por un cabello rubio como la miel. Tienes los ojos de un azul pálido, y siempre está vestida para matar, figurada o literalmente.

Sugerencias de Interpretación: Si tan sólo pudieras inclinar la balanza de L.A. hacia el lado del Sabbat cumplirías todos tus sueños. Estás dirigida por y fanáticamente consagrada a los principios de tu secta. Disfrutas haciendo largos y tortuosos discursos sobre sus beneficios, y te disgustan las maniobras políticas de las que eres testigo, aunque sabes que son necesarias para tu éxito. Tu aspiración a un título no es vanidad, es tu destino... gánatelo.

Clan: Lasombra

Sire: El Caballero

Naturaleza: Bravucón

Conducta: Fanático

Generación: 10^a

Abrazo: 1942

Edad aparente: Bien entrada la veintena

Físicas: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3

Sociales: Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 5

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 2

Talentos: Alerta 2, Callejeo 3, Esquivar 2, Gracia 1, Intimidación 3, Liderazgo 2, Pelca 3, Subterfugio 3

Técnicas: Armas de Fuego 2, Etiqueta 2, Interpretación 4, Seguridad 3, Sigilo 2

Conocimientos: Academicismo 1, Burocracia 3, Finanzas 1, Laves 3, Lingüística (español) 1, Política 3

Disciplinas: Dominación 3, Obtenebración 2, Potencia 2, Presencia 2

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 3, Fama 1, Influencia (cine) 3, Recursos 3

Virtudes: Convicción 4, Instintos 2, Coraje 5

Moralidad: Senda del Poder y la Voz Interior 6

Fuerza de Voluntad: 5



anti-papas, no había lugar para un intruso cuya agenda carecía del apoyo de patrones poderosos. Así, Ambrosio Luis se encontró con que su ambición habría de reducirse a la Península Ibérica. Las marcas de la Reconquista se habían decantado irrevocablemente en favor de la Cristiandad, y el hecho de servir como pilar de la Iglesia durante una guerra religiosa podía suponer una posición realmente ventajosa.

A nadie le sorprendió que Monçada sacara el mayor provecho de su posición. Sin embargo, y para sorpresa de muchos, lo hizo adhiriéndose a un estricto monacato. Para él no existían las cacerías, los lujosos banquetes ni las persecuciones lascivas tan queridas por otros clérigos de la época. Por el contrario, se mostraba absoluto respecto a su fe, firme en sus convicciones y resuelto a utilizar el poder para lo que consideraba la causa de Dios. En una época en la que los religiosos corruptos eran unos personajes más que habituales, Monçada fue una anomalía que se erigió como una torre en medio del panorama eclesiástico, así como un intrigante enigma para los Lasombra que habían puesto sus intereses sobre la Reconquista.

El Abrazo cambió a Monçada menos de lo que se podría suponer. Muchos de sus compatriotas en la Sangre eran visitantes asiduos de su confesionario; otros eran los patrones de religiosos que conocía o que él mismo había ordenado. En cuestión de semanas, el arzobispo se había acostumbrado lo suficiente a su nueva posición como para retomar su búsqueda del poder. Sin embargo, esta vez no buscaba el dominio sobre las marionetas, sino sobre los titiriteros. Nada que no fuera una posición de supremacía entre los Lasombra satisfaría al recién Abrazado Monçada, si bien sus motivos para perseguir el poder no habían cambiado. Ambrosio Luis (humilde cáscara de carne) no ansiaba su gloria personal, sino la de Dios. Era evidente que el Abrazo había sido la Voluntad Divina, y a través de la Maldición de Caín, Monçada tendría toda la eternidad para cumplir los designios del Señor.

No obstante, los planes mejor trazados por ratones, hombres y clérigos, a veces cambian. La influencia del arzobispo se exten-

LOS ARZOBISPOS

ARZOBISPO AMBROSIO LUIS MONCADA, PLENIPOTENCIARIO Y GUARDIÁN DE LA FE

Trasfondo: Poco se sabe de la primera etapa de la vida de Monçada; las mejores conjeturas lo sitúan entrando en Madrid con los esfuerzos repobladores de Alfonso VII en calidad de religioso asignado a la iglesia central de la ciudad (que anteriormente era una mezquita). Aparentemente, Monçada era un hombre de gran ambición, talento y fe, según afirman los fragmentarios documentos del período que detallan su rápido ascenso en la jerarquía eclesiástica. Llegó incluso a hacerse con el título de arzobispo, y si no alcanzó el Papado fue por motivos puramente políticos, pues incluso con la proliferación de papas y

dió rápidamente, tanto por la sociedad mortal como por la inmortal. La red de confesores reales y de humildes párrocos educados bajo su tutela le conferirían una capacidad de comunicación y de persuasión que muy pocos Cainitas podían igualar. Iglesias y catedrales se erigieron, y muchas encontraron su génesis en el corazón de la fortaleza monasterial de Monçada. Como ocurriera durante la Reconquista, con el peso del clero respaldándole firmemente en el politiquero interno de los Lasombra, el apoyo del clan se decantó por completo hacia el lado cristiano, y los acontecimientos siguieron su curso.

Sin embargo, con el paso de los siglos algo le ha ocurrido a la fe de Ambrosio Luis. Aunque nunca se ha desvanecido, ha evolucionado hacia algo oscuro y terrible, una firme creencia en la propia condenación y una determinación a alcanzar tal destino. El arzobispo aún cree, y con una fe perfecta, en la redención y en la Resurrección, pero simplemente sabe, con perdurable abnegación, que no habrá salvación ni para él ni para los de su raza, y ya que Dios ha considerado adecuado condenarle así, es su obligación hacerse merecedor de esta condena lo mejor que pueda. De hecho, muchos eruditos Cainitas han desarrollado la Senda de la Noche en honor de Monçada, como tributo a su fe e influencia sobre el resto del clan, si bien el arzobispo sonríe con desprecio, por sus propios motivos, ante esta conclusión.

La posición de Ambrosio Luis en el Sabbat y su prominencia en el clan se han ido consolidando, más que expandiendo, a lo largo de las muchas noches que han transcurrido desde su Abrazo. Él es el ancla espiritual de muchos de sus hermanos de Sangre, y la confesión con el arzobispo es una distinción codiciada (al menos para los Guardianes que siguen siendo católicos). Sin embargo, su influencia en la política exterior está menguando; algunos Sabbat murmuran que pierde demasiado tiempo en asuntos espirituales y no presta atención a los terrenales, o que frecuenta la compañía de seres extraños e inquietantes en su búsqueda para servir la Voluntad de Dios.

En los noches más recientes, Monçada se ha confinado en su refugio, estando sus aposentos protegidos por un laberinto de corredores y capillas de santos que rezuman Fe Verdadera. Si el mundo quiere el consejo del Lasombra tendrá que ir a él, ya que no tienen ninguna intención de abandonar su hogar, y mientras no haya ninguna necesidad de hacerlo seguirá siendo la araña en el centro de una red blasfema.

Imagen: Monçada es inmensamente, casi repulsivamente gordo, y sin embargo se mueve con una gracia y un silencio notables para un hombre de su tamaño; los intrusos a su laberinto nunca le han oído aproximarse. El arzobispo viste ropas talares adecuadas a su posición hacia el siglo XII; considera que tal atuendo es apropiado, y la propiedad sigue significando mucho para él.

Sugerencias de Interpretación: Sé consciente de tu posición y de tu mandato del Cielo. La Condenación es tu derecho de nacimiento, y sólo aceptándola sirves a la causa de Dios. Así, intentas con todas tus fuerzas cumplir con la misión que el Señor te ha encargado. Juegas en el gran tablero de las almas; las vidas tienen menos importancia para ti de lo que se podría suponer. Los Cainitas sin fe te molestan, pero en realidad no son más que obstáculos menores en el camino hacia tus grandes obras. A pesar de las preocupaciones de tus bisnietos y de sus inmaduros amigos, sigues siendo uno de los manipuladores más capaces

que posee el Sabbat, solo que utilizas tus talentos de una forma ligeramente distinta a como lo harían ellos. Aplastarás casi sin pensártelo a cualquier advenedizo que oponga su voluntad a la tuya. Después de todo, las hormigas que importunan a un coloso no deberían esperar menos.

Clan: Lasombra

Sire: Silvestre de Ruiz

Naturaleza: Director

Conducta: Juez

Generación: 6ª

Abrazo: 1153

Edad Aparente: Mediada la cincuentena

Físicas: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 5

Sociales: Carisma 6, Manipulación 6, Apariencia 1

Mentales: Percepción 5, Inteligencia 5, Astucia 6

Talentos: Alerta 4, Empatía 5, Esquivar 3, Expresión 5, Gracia 4, Intimidación 5, Liderazgo 4, Pelea 3, Subterfugio 5

Técnicas: Armas C.C. 3, Etiqueta 5, Interpretación 2, Pericias 1, Sigilo 3, Supervivencia 2

Conocimientos: Academicismo (teología) 4, Finanzas 3, Leyes 4, Lingüística (virtualmente todas las lenguas y dialectos europeos) 7, Medicina 2, Ocultismo 5, Política 4

Disciplinas: Auspex 4, Dominación 7, Fortaleza 3, Ofuscación 1, Obtenebración 6, Potencia 5, Presencia 5

Trasfondos: Aliados 4, Contactos 5, Criados 7, Influencia 3, Posición en el Sabbat 4, Rebaño 5, Recursos 5

Virtudes: Convicción 5, Instinto 4, Coraje 5

Moralidad: Senda del Poder y la Voz Interior 9

Fuerza de Voluntad: 9

Méritos / Defectos: Voz Encantadora, Fe Verdadera 3, Sino Aciago

FABRIZIA CONTRAZ, CONQUISTADORA

Trasfondo: El México tercermundista no tiene un método apropiado para encargarse de los locos incontrolables. Si una familia no puede encargarse de él por sus propios medios, quedan pocas alternativas, aparte de suplicar la merced de un monasterio o la lapidación del infeliz. El tratamiento de los desequilibrados es algo de lo que no se ha oído hablar, y al final todos terminan encarcelados o muertos. Así, desde cierto punto de vista, Fabrizia tuvo suerte de encontrar cobijo entre las paredes de la Penitenciaría de Reclusorio Oriente. Con un gran peso en sus corazonas, pues sabían que en compañía de los internos sólo sufriría horrores desconocidos, sus familiares la dejaron en los escalones de la prisión y nunca miraron atrás.

En 1984, el Sabbat mexicano consolidó sus fuerzas y comenzó a buscar nuevos reclutas para una escaramuza prolongada con Huston, dominada por la Camarilla. Por aquel entonces, Licero Blanco lideró la manada de sus camaradas hacia la prisión donde Fabrizia estaba encerrada. Licero seleccionó a los más fuertes y a los de apariencia más violenta para el reclutamiento. Abrazó a Fabrizia personalmente, ya que para él, su falta de control era una virtud. Aunque los otros internos Abrazados demostraron ser, en el mejor de los casos, imperfectos, la mente de la joven se aclaró por primera vez en años. La maldición de Malkav, que tantas malas pasadas les había hecho a tantos neonatos a lo largo de los milenios, concentró sus pensa-

mientos y la trajo de vuelta a la realidad. Blanco, tan sorprendido como defraudado por su nueva chiquilla, escapó hacia la noche junto a su progenie, dejando la prisión cubierta con los cuerpos rotos de guardias e internos.

Licero se consideraba a sí mismo como una persona valiosísima dentro del Sabbat, y muy pocos en esta esquina del mundo discrepaban. Dirigía su manada con fuerza y convicción, encargándose con presteza de los disidentes. Cualquiera que le apoyara se hacía con su favor, y Fabrizia era su miembro más leal y su confidente. A lo largo de los años siguientes, ambos lucharon de vez en cuando contra la Camarilla, y cada uno exploró íntimamente la locura (o la aparente falta de la misma) del otro. Mientras otros vampiros fundaban sus propias manadas o morían en la lucha continua contra la "Estirpe" de Huston, Licero y Fabrizia estrechaban cada vez más sus lazos.

Constantemente considerada como la mascota de Blanco, nadie sabía que en realidad la chica tuvo un papel fundamental en muchas de sus victorias. En tanto que envejecía, la locura del Malkavian se fue agravando hasta convertirse en una seria distracción a su atención. Sólo el agudo ingenio de Conteraz le mantenía centrado en los objetivos a mano. Cuando el destino por fin los separó, esto significó la destrucción de Blanco y el comienzo de la escalada al poder de la propia Fabrizia.

El corazón de la Malkavian se rompió en pedazos cuando recibió la noticia de que su sire había desaparecido durante el asedio a Miami. Aunque nadie podía confirmar su destrucción, ella sentía que después de tantas noches con su lunático amante, estaba finalmente sola en el mundo.

La Regente Galbraith odiaba a Conteraz por distraer a Licero, y la consideraba una pobre elección resultante de la trastornada libido de Blanco. Nunca comprendió el verdadero papel de la joven en los éxitos del Malkavian, y sólo la veía como un lastre. A pesar de la impresión generalizada de haber sido la sirviente de Licero, la Lunática aún conservaba el apoyo de la manada de su sire, y hasta llegó a convertirse en ductus tras la desaparición de éste. Galbraith pretendía deshacerse de Fabrizia, pero apenas podría justificar tal pérdida de tiempo con un Cainita tan inferior. Atacarla abierta y públicamente sólo acarrearía más rencor contra la Regente, además de que el asunto podría convertirla rápidamente en el hazmerreír de la secta. En lugar de eso, Galbraith nombró a Conteraz arzobispo provisional de la ciudad de Miami en el lugar de Licero, con la esperanza de que la Malkavian fracasara estrepitosamente y fuera reemplazada por alguien menos despreciable.

Fabrizia sorprendió a todo el mundo al organizar rápida y eficientemente las fuerzas que estaban bajo sus órdenes. Miami se convirtió en una ciudad estricta, casi hasta lo militar, en la que no se le daba cuartel a nadie que se pasara de la ralla. Hasta entonces, y bajo su dirección, el Sabbat ha recuperado varias pequeñas ciudades de la Camarilla a lo largo de la Costa Este.

Las estrategias de la nueva arzobispo demostraron paciencia y una cuidadosa planificación. Conteraz introdujo lentamente a miembros individuales de la secta en las ciudades de la Camarilla para que buscaran sus puntos débiles y se informaran de su política interna. Dados los pocos vampiros que protegían estas áreas, los golpes eran sencillos para una fuerza organizada con un cierto conocimiento del interior. Introdujo Cainitas encubiertos en Atlanta, Columbia, Jacksonville, New Haven y Baltimore, y coor-



dinó a sus espías con las actividades que el Sabbat había estado llevando previamente en estas localidades.

La Regente Galbraith está tan complacida como molesta por el éxito de la Malkavian. Por una parte, la dirigente debe apreciar las victorias que la arzobispo ha cosechado. Por otro lado, no puede creer que la Lunática la haya embaucado.

Para Fabrizia, las victorias no significan nada. Continúa con su acoso a la Camarilla no por libertad ni poder, sino por pura venganza. Hubiera estado satisfecha con seguir a Licero hasta el final de los tiempos, y a la mierda la política. Los vampiros de la Camarilla le arrebataron esa opción; a cambio ella pretende arrebatárselos *todo*.

Imagen: Fabrizia Conteraz es una mujer mexicana con una complexión oscura y el pelo largo. Su actitud de "no permito tonterías" contrasta con su aspecto amigable. Su mirada calculadora tiene la capacidad de enervar hasta al Brujah más endurecido.

Sugerencias de Interpretación: Durante toda tu no-vida sólo te centraste en una cosa: amar a Licero. Él lo era todo para ti, y ahora se ha ido. Como resultado de su desaparición, tu foco ha cambiado, y la Camarilla lamentará haber tenido que ver en esto. Ahora tu fiera obsesión sobrenatural exige la destrucción absoluta de la secta. Lo demás no importa.

Clan: *antitribu* Malkavian

Sire: Licero Blanco

Naturaleza: Perfeccionista

Conducta: Director

Generación: 10ª

Abrazo: 1984

Edad Aparente: Bien entrada la veintena

Físicas: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 5

Sociales: Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 2

Mentales: Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 3

Talentos: Alerta 3, Expresión 2, Intimidación 1, Liderazgo 5, Pelea 2, Subterfugio 3

Técnicas: Armas de Fuego 3, Conducir 2, Danza del Fuego 2, Etiqueta 3, Flirteo 3, Seguridad 3, Sigilo 2, Supervivencia 2

Conocimientos: Academicismo 1, Conocimiento de Experto: Estrategia 3, Cultura del Sabbat 3, Informática 2, Investigación 2, Lingüística (inglés, latín) 2, Ocultismo 3, Política 4

Disciplinas: Dementación 3, Fortaleza 1, Potencia 2

Trasfondos: Aliados 4, Contactos 3, Influencia 2, Posición en el Sabbat 1, Recursos 2

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 0, Coraje 4

Moralidad: Humanidad 2

Trastornos Mentales: Obsesivo / Compulsivo (vengar la caída de Licero)

Fuerza de Voluntad: 4

MARK, OBISPO DE TORRANCE

Trasfondo: La vida militar es una procesión de orden, una cadena de jerarquías y órdenes; pocos soldados deben mostrar una combinación de lealtad e iniciativa personal. Mark era uno de estos soldados, sus tareas eran infiltrarse entre las unidades enemigas, asistir a acontecimientos políticos en el extranjero, sobornar a las tropas enemigas y robar secretos militares. Por supuesto, a finales del siglo XIX no había una clasificación real para las labores de inteligencia militar, lo cual no quiere decir que Mark no hiciera un excepcional trabajo de sabotaje y subversión.

La Guerra Civil de los Estados Unidos proporcionó un manto de desorden ideal para las actividades clandestinas. Ferrocarriles subterráneos, soldados desertores, políticos explotadores... con un rápido encubrimiento, un agitador elocuente podría pasar desapercibido casi por cualquier punto del país. Con unas cuantas copas y un pico de oro, tales operativos podrían comprar los secretos adecuados: movimientos militares, trenes de suministros y programas políticos. Con un corto viaje de vuelta al otro lado de la frontera tales secretos podían convertirse en oro fácilmente. Incluso en los Estados Unidos de la posguerra, con Ulysses S. Grant como nuevo presidente, la manipulación política concedía prosperidad y prestigio. Los secretos financiaban el estilo de vida y la posición de Mark. También le trajeron la no vida.

Los mítines y las reuniones políticas no eran nada nuevo para él; de hecho había estado espiando a varios grupos durante la mayor parte de una década cuando logró acceder a un salón bastante selecto de Charleston. El uso de artimañas y los rumores no le eran desconocidos, pero los vampiros sí lo eran. En cuanto descubrió que el aperitivo escogido era sangre humana, se marchó sin perder tiempo de la nocturna reunión social, en la que había hecho pasar por un sirviente. Terriblemente intrigado y secretamente horrorizado, deshizo el camino hacia el norte para vender alguno de sus secretos. En Nueva Inglaterra su conocimiento de la peculiar reunión atrajo la atención de otro partido político. Trasfondo militar, alta inteligencia, sin vínculos conocidos con los planes de otros vampiros... en conjunto, Mark era un candidato perfecto para la experimentación que daría a luz a los Hermanos de la Sangre.

Unos cuantos trucos mentales le atrajeron al lugar apropiado, donde esperó enjaulado junto a otra docena de personas mientras los hechiceros del Sabbat escogían con cuidado al grupo que sería transformado. Aún estando retenido en un alma-



cén apestoso, fue mantenido limpio y bien alimentado; después de todo, los Cainitas no deseaban unos especímenes por debajo del estándar. Le hipnotizaron, igual que al resto del rebaño, hasta que se encontró finalmente amarrado a una silla y sujeto a los perversos rituales que funden la carne en una amalgama. Sus torturadores se mostraron moderadamente impresionados por el hecho de que tuviera fuerzas para no dejar de gritar durante tres noches, mucho después de que los otros especímenes hubieran muerto, caído inconscientes, o sucumbido a una farfullante locura.

Cuando Mark y su círculo se alzaron por fin del ritual, fueron rápidamente adoctrinados en los principios del Sabbat. Las brumas de la transformación y el hambre atroz de la Bestia no le dejaron al neonato más opción que la de rendirse; la "nidad" de 8 miembros (con los fracasos destruidos) se sometió a un entrenamiento conjunto para servir como luchadores en primera línea para la secta. Dos de ellos murieron en su primer encuentro con los combatientes de la Cámara; los demás miraron, lucharon y aprendieron.

Con el lento paso de las décadas, Mark fue aprendiendo todo lo posible acerca de su nueva condición y de su lugar en la Espada de Caín. Concebido originalmente para ser servil y prescindible, aplicó al círculo sus conocimientos de la estructura militar y las operaciones de inteligencia. Durante la Primera Guerra Mundial (en la que cayó otro miembro de la manada en la lucha por el control de la industria pesada), Mark se erigió como el líder indiscutible del grupo, pero quería aún más.

Nunca se había conocido tanta iniciativa en un Hermano de la Sangre. Habiendo reconocido siempre el poder de la comunicación y la información, Mark se dio cuenta inmediatamente del valor de las emergentes tecnologías que siguieron a las Guerras Mundiales: la radio y la televisión. La adopción de medios de comunicación personal permitió a su círculo aumentar su eficiencia en el combate. No obstante, el verdadero interés del antiguo espía se centraba en la aparición del ordenador personal en los 70. Previendo el potencial de un dispositivo

capaz de almacenar y procesar inmensas cantidad de datos, él y su círculo se trasladaron a California para seguir de cerca el desarrollo de los últimos avances en tecnología punta. Los anarquistas del estado libre no supusieron ningún problema: los que se molestaban en meter la nariz en sus asuntos no solían tomarse en serio los "mitos" sobre los Hermanos de la Sangre, y los anarquistas con ganas de bronca demostraron ser "susceptibles" a los ataques coordinados de la manada.

Pertrechado con un agudo intelecto y los ahorros reunidos de su continuo politiquero, Mark invirtió en el desarrollo de tecnología informática en la Costa Oeste. Siendo uno de los pocos operativos del Sabbat con éxito en la zona, su rango ascendió entre sus iguales. Por fin, cuando se hizo evidente que los fraccionarios vampiros de California no querían o no podrían desafiar efectivamente su posición, dejó que la Espada de Caín supiera que había reclamado Torrance en nombre de la secta sin bombo y platillo, lo que le elevó finalmente al puesto de obispo. Con sus calvos camaradas del círculo (Jack, Truman, Karl e Ilse, a quienes a veces se les llama, no sin cierta jocosidad "Matthew, Luke, John y Mary" (N del T.- Junto con Mark [Marcos] remiten a los nombres de los cuatro evangelistas y la virgen María [Mateo, Lucas y Juan]), Mark detenta el gobierno de Torrance. Habiéndose convertido en parte del juego político que una vez espió, ha descubierto un gran apego al poder, y anima a los Sabbat más jóvenes y temerarios de su dominio a que invadan las comunidades vecinas para causar problemas o para extender la influencia de la secta. Ahora, firme y tranquilamente atrincherado, extiende la autoridad de la Espada de Caín utilizando unas herramientas que los antiguos no entienden. Puede que los Hermanos de la Sangre no sean más que una leyenda entre los Cainitas, pero lo cierto es que la lenta expansión del dominio de Mark ha empezado a engendrar rumores y comentarios en voz baja que, para empezar, han hecho que la Camarilla se muestre cada vez más relictante a enviar sus agentes al antiguo estado libre.

Imagen: Con su cabeza y sus cejas afeitadas para el "Abrazo" ritual de los Hermanos de la Sangre, Mark tiene un semblante más severo que anodino. Sus oscuros ojos gris azulado están ligeramente hundidos, lo cual le confiere una intimidante mirada. No es particularmente grande ni musculoso, su 1'55 de altura no es muy imponente, si bien tiene una personalidad muy fuerte y definida. Mark saca el mayor partido posible de su aspecto, y cuando quiere resultar amenazador se viste con atuendos militares y parafernalia skin-head; en escenarios más urbanos puede utilizar sombrero, o incluso maquillaje, para ocultar su de otro modo enervante rostro lampiño. Raramente sonríe. Sus compañeros de manada tienen un aspecto semejante, que no idéntico, al suyo; vestidos igual que él y con un poco de maquillaje, cualquiera de los integrantes del círculo podría hacerse pasar por Mark.

Sugerencias de Interpretación: Podrías ser un buen soldado, pero eres demasiado astuto como para limitarte así. Eres todo seriedad; en situaciones sociales puedes fingir hilaridad y buen humor, pero tu mente siempre está calculando cómo puedes beneficiarte de ello. A pesar de tu inclinación hacia la disciplina y de tu apego al poder, no sueles actuar abiertamente cuando te opones a un enemigo, a no ser que una demostración pública de fuerza pueda beneficiar tu imagen. Casi siempre te limitas a hacer unos cuantos arreglos que consiguen que el ofensor... desaparezca. El Sabbat cuenta con tu lealtad, pero

principalmente porque ves a la secta como una herramienta para mantener tu posición. Además, en Torrance suele dejarse a tus anchas. En los últimos tiempos, todo se reduce a una cosa: decidir cómo vas ha hacerte con lo que quieres.

Clan: Hermanos de la Sangre

Sire: Ninguno

Naturaleza: Confabulador

Conducta: Sicofante

Generación: 9ª

Abrazo: 1872

Edad Aparente: Entre 20 y 40; indeterminada

Físicas: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2

Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 3

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 5

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

Técnicas: Armas de Fuego 3, Armas C.C. 2, Conducir 2, Etiqueta 2, Interpretación 3, Seguridad 4, Sigilo 4

Conocimientos: Academicismo 1, Informática 4, Investigación 3, Leyes 1, Lingüística (español, francés) 2, Ocultismo 1, Política 2

Disciplinas: Dominación 2, Fortaleza 1, Ofuscación 2, Potencia 2, Sanguinus 4

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 5, Criados 2, Generación 4, Influencia 3, Posición en el Sabbat 3, Rebaño 1, Recursos 3

Virtudes: Convicción 4, Instintos 3, Coraje 3

Moralidad: Senda del Poder y la Voz Interior 6

Fuerza de Voluntad: 6

CICATRIZ, OBISPO DE TIJUANA

Trasfondo: Incluso los desechos de la sociedad evitaban a Cicatriz en los días en los que aún respiraba, lo cual, por supuesto, sólo le dio más motivos para odiar a todo el mundo. Puede ser que la vida no le importara mucho, no siendo más que otro sin techo de los caóticos suburbios de Ciudad de México, pero tenía algo que le hacía salir adelante: un implacable instinto de supervivencia. Su propio hermano murió a sus manos en la lucha por el sustento; los laberínticos montones de basura del distrito del Coyote Hambriento le endurecen y le castigan a uno insensiblemente. Así fue como soportó el Abrazo del Sabbat que le convirtió en el nuevo miembro de una manada nómada que se dirigía a la guerra en la frontera.

Elegido por un Nosferatu por sus resistencia, Cicatriz demostró una fuerza despiadada incluso cuando su piel burbujaba con el poder desfigurador del Cambio. Sollozante, hambriento y desesperado, se lanzó inmediatamente sobre uno de los Cainitas más débiles de la manada, y bebió su preciosa vitae para el extático asombro de los allí presentes. Incluso después de haber sido golpeado por una tubería de plomo (por un vampiro preocupado por salvaguardar la apariencia de unidad del grupo) continuó luchando, y sólo una brutal paliza de su futuro líder de manada pudo dejarle inconsciente. Cuando despertó, con el sabor de la vitae aún fresco en su boca, descubrió en lo que se había convertido... y se echó a reír.

Habiendo sido reclutado por la manada como mero refuerzo, Cicatriz volvió a encontrarse en el papel de descasado, de



elemento prescindible. Rápidamente se puso al tanto del funcionamiento de todo aquello, y tomó la decisión de aumentar su poder personal por los medios que fueran necesarios. Después de una breve confrontación con los anarquistas de San Diego, la manada de Cicatriz se dirigió hacia el sur de nuevo, buscando botines más fáciles. Durante el camino, el *antitribu* Nosferatu aumentó su rango y su estima entre sus compañeros seleccionando cuidadosamente a los objetivos con los que practicar el rito de Monomacia, calibrando sus fuerzas. Adquirió, no sin grandes dificultades, una educación funcional, y desarrolló las habilidades necesarias para trabajar con sus camaradas. Su naturaleza implacable le hizo dominar sus miedos, sus debilidades y a sus compañeros.

Cuando la manada se asentó en Oaxatl una década más tarde, Cicatriz ya había asumido la posición de sacerdote (convenientemente, el anterior no fue advertido de un grupo de merodeadores lupinos que "le descubrieron" mientras cazaba solo). Siguiendo las misteriosas pistas que le sonsacaron a un Gangrel Urbano solitario, la manada partió en busca de artefactos perdidos de las culturas indígenas del centro de México. El grupo tuvo más éxito del esperado; tras encontrarse con una manada banda de vampiros nativos americanos, la manada descubrió las maquinaciones de un antiguo que descansaba bajo el desierto mexicano.

Después de unos cuantos Amarantos y de 5 años estudiando textos mayas, Cicatriz creía haber descubierto el lugar de descanso de un gran vampiro precolombino. Incitando a sus compañeros con fabulosas promesas de conocimientos olvidados y vites antigua, el *antitribu* Nosferatu les convenció para que viajaran con él a las ignotas junglas de Sudamérica. Lo que encontraron en los ruinosos de allí pocos lo saben, pero, aparentemente, Cicatriz y los otros dos supervivientes de la manada no bebieron sangre de antiguo en aquella ocasión. Sin embargo, regresaron cargados con bolsas llenas con los restos de varias tablillas arcaicas, además de baratijas de oro y plata que mostraban un extraño tipo de resonancia cuando se veían sujetas a cualquier tipo de

escrutinio sobrenatural. El entonces sacerdote penetró en la tumba y sobrevivió, en parte gracias a su absoluta disposición a sacrificar a sus compañeros con tal de continuar adelante, incluso a pesar de la Vaulderie.

Con la baja de varios miembros y sin una dirección coherente, la manada de Cicatriz se disolvió. El Nosferatu errante regresó a México y se estableció de nuevo en los suburbios que le habían visto nacer. Allí comenzó a trabajar en la traducción de los materiales que había robado de la tumba del antiguo.

Cicatriz no quiso (y no quiere) divulgar lo que descubrió en las traducciones de los arcaicos textos mayas. En vez de eso, una noche reunió todas sus pertenencias y partió hacia Tijuana para establecerse en la frontera. Con sus amplios conocimientos y sus bárbaros modales se hizo rápidamente con el obispado de la inmunda ciudad y tomó la decisión de traer de nuevo la guerra santa a la Yihad. Fuera lo que fuera aquello que había escrito en las brumosas selvas, logró transformar a un realista en un verdadero creyente. Cicatriz cambió su credo y su adhesión de la Senda del Poder y la Voz Interior a la Senda de Caín, y tomó la decisión de educar a sus hermanos Cainitas en el conocimiento perdido de Nod, asumiendo una gran responsabilidad respecto a la faceta más histórica y espiritual del Sabbat.

Con la reciente ocupación formal de San Diego por parte de la Camarilla, el *antitribu* Nosferatu ha incrementado el fervor de su demanda de una cruzada. Citando dudosos textos y aduciendo que las Noches Finales están cerca, mantiene una tensión constante con Tara, Príncipe de San Diego; los dos están enzarzados en una guerra nocturna de manipulaciones políticas por el control del área fronteriza. Cicatriz, por su parte, no da ninguna explicación de las razones de su ardiente deseo por conquistar la ciudad, se limita a remarcar crípticamente que "el pináculo occidental es la clave de los sin clan" mientras sigue planeando nuevas incursiones. No cabe duda de que los demás obispos de Tijuana no tienen ningún problema con tal entusiasmo... especialmente cuando no está dirigido a escalar posiciones en la jerarquía de la Espada de Caín.

Pocos dudan del hecho de que Cicatriz esconde muchos secretos oscuros. La Inquisición del Sabbat ya ha tenido excusa para investigar en varias ocasiones, si bien siempre ha salido incólume. Aunque en la actualidad es un formidable comandante de la ideología y la moral de la secta, no está libre de un cierto presagio de infortunio. Unos cuantos eruditos Nodistas han tenido el placer de discutir con él acerca de su pasión (Gehena), e invariablemente, todos ha salido con la impresión de que sabe más de lo que dice. Si tiene razón, si sus interpretaciones de las escrituras Nodistas y del antiguo maya son correctas, incluso puede ser que sepa algo que otros vampiros no saben... el cuándo.

Imagen: Cicatriz tiene una enorme joroba detrás de su hombro izquierdo. Aunque le confiere una postura retorcida, esto no perjudica en absoluto ni su capacidad de caminar ni su fuerza. Su cara está salpicada de un material escabroso y escamoso, si bien sus intensos ojos marrones brillan despejados desde unas profundas cuencas. Su boca sin labios está desgarrada y retorcida por dientes afilados como cuchillas que sobresalen en todas direcciones. No tiene pelo adornando su cabeza, en su lugar, un par de crestas óseas recorren su cráneo hasta el nacimiento del cuello. Sus manos tienen dos pul-

gares. Los dedos adicionales nacen directamente debajo de los normales, y sus dígitos carecen de uñas.

Sugerencias de Interpretación: Hubo un tiempo en el que no eras más que un punk, una bestia. Ahora eres algo mejor que eso: eres un verdadero monstruo, y uno que piensa, además. Te has sobrepuesto a la adversidad y te has abierto camino hasta tu puesto de prominencia mediante diablerie, pero nada puede hacerte olvidar lo que aprendiste en aquellas selvas de Sudamérica. Sabes que la Cruzada del Sabbat es completamente justa y necesaria, y que el final de los tiempos está aquí. No puedes revelar demasiadas cosas: si los demás vampiros supieran lo que has descubierto los Antiguos lo sabrían y cambiarían sus planes. Estás corriendo contra el reloj, y necesitas California para poder controlar uno de los ejes fundamentales de la Gehena: el advenimiento del Pueblo Demonio, los Canyanos, que cada vez tienen mayor presencia en la Costa Oeste. Si puedes lograr eso, podrás adaptar las profecías a tu medida del tiempo, y estarás preparado cuando todo se venga abajo. Todo lo demás es trivial.

Clan: *antitribu* Nosferatu

Sire: Humo

Naturaleza: Superviviente

Conducta: Sádico

Generación: 9ª

Abrazo: 1944

Edad Aparente: Indeterminada

Físicas: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 4

Sociales: Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 0

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 3

Talentos: Alerta 3, Esquivar 4, Intimidación 3, Pelea 3, Subterfugio 4

Técnicas: Armas C.C. 2, Armas de Fuego 2, Conducir 1, Pericias 2, Sigilo 2, Supervivencia 5, Trato con Animales 1

Conocimientos: Academicismo 1, Ciencias 1, Lingüística (inglés, maya) 2, Ocultismo 5, Política 3

Disciplinas: Animalismo 3, Fortaleza 1, Nigromancia 1, Ofuscación 2, Potencia 3

Trasfondos: Contactos 3, Influencia 1, Posición en el Sabbat 3, Recursos 2, Rituales 4

Virtudes: Convicción 3, Instintos 4, Coraje 4

Moralidad: Senda de Caín 6

Trastornos Mentales: Glotonería

Fuerza de Voluntad: 7

OTROS CAINITAS DEL SABBAT NOTORIOS

VINCENT DAY, PALADÍN Y PARANGÓN

Trasfondo: Como tercer hijo de un lord inglés, Vincent Day parecía destinado al servicio a la Iglesia. Cuando cumplió la mayoría de edad, su padre lo envió a la Catedral de Canterbury para que se uniera al clero. No teniendo ningún interés en el sacerdocio, Vincent huyó, dirigiéndose a Francia, donde utilizó su título para ser admitido en los Templarios. Al poco tiempo se encontró de camino a Levante.



La desilusión del joven aumentó cuando descubrió que los cristianos estaban perdiendo terreno. Las Cruzadas estaban en un punto muerto, y parecía que se estaba luchando por nada. El derramamiento de sangre y las atrocidades destrozaron su idealismo, y regresó a Europa con la retirada de los Templarios. A su regreso a Francia, Vincent realizó un peregrinaje a Roma con el fin de restaurar su perdida fe.

Italia reavivó su fe, pero no precisamente en la Iglesia. Con su impresionante arquitectura y el énfasis en el aprendizaje y la cultura, Italia parecía estar a años luz de la rural Inglaterra. Mientras Vincent estaba allí en Italia, el rey Felipe IV de Francia, en nombre de la Inquisición, juzgó a los Templarios por herejía. Day juró regresar a Inglaterra para labrarse un porvenir, abandonando la orden.

Regresó como el hijo pródigo, y fue bienvenido de vuelta a la mansión de su padre. Su recién hallado idealismo no duró mucho. Aunque Inglaterra había constituido un parlamento, en realidad nada había cambiado. Cayó en una depresión y la alimentó con el licor.

Leander Phipps cambió todo aquello con un violento Abrazo. Abrió los ojos de Vincent, mostrándole quien sujetaba realmente las riendas del poder: los Cainitas. Como vampiro, el joven Day creyó tener el poder para cambiar el mundo, sólo para darse cuenta muy pronto de lo equivocado que estaba. La sociedad vampírica era incluso más autoritaria que la sociedad mortal. Unos cuantos antiguos podridos acumulaban todo el poder, tratando a sus chiquillos como poco más que herramientas o carne de cañón. Leander demostró no ser muy distinto que el resto de los antiguos. Vincent soportó todo esto en silencio, esperando al momento en que pudiera levantarse contra su sire.

La sociedad vampírica alcanzó por fin un punto de ebullición. Colaborando con otros que compartían sus ideas, Vincent participó en la Revuelta Anarquista para librarse del yugo de los más ancianos. Con un solo tajo de su espada, cercenó la cabeza de su sire y los "grilletes de esclavitud" que Leander le había

impuesto. Day se tomó las noticias de la Convención de Thorns y la fundación de la Camarilla como un insulto personal. Después de todo lo que había luchado, nada había cambiado; los antiguos seguían señoreando a los vampiros más jóvenes.

Por fin, el Sabbat le procuró los objetivos y las metas con las que siempre había soñado. Terminó por dejar Inglaterra, partiendo hacia el Nuevo Mundo como miembro de la incipiente Espada de Caín. Incorporó sus creencias de sus días en la Orden del Temple, y colaboró en la fundación de la Senda del Acuerdo Honorable. Se fue abriendo camino a través de las filas de la secta, y de nuevo se convirtió en templario, si bien para un patrón mucho más tenebroso. Su comportamiento ejemplar atrajo la atención del Inquisidor General, que requirió sus servicios.

En la actualidad trabaja como guardaespaldas, emisario y valedor de la Inquisición, si bien rehúsa a convertirse en un miembro de pleno derecho de la misma, ya que consideraría un conflicto de intereses anteponer una facción a sus obligaciones para con la secta. Cuando Vincent Day se deja ver por una ciudad, los por lo general revoltosos Sabbat no solo escuchan, sino que también obedecen, ya que su reputación le precede.

Imagen: La constitución alta y delgada y los rasgos aristocráticos realzan el porte regio de Vincent. Su pelo oscuro está peinado con mucho cuidado, y sus ojos grises proyectan una mirada fulminante. Day se comporta con un aire de autoridad y dignidad que pocos en el mundo moderno pueden igualar. La cicatriz que cruza su cuerpo sólo sirve para intensificar su aura de experiencia.

Sugerencias de Interpretación: Sé siempre digno, noble y honorable. Aunque muchos Sabbat disfruten con los placeres más básicos, mantente por encima de ellos. Muchos sucumben a esos deleites, y eso solo puede llevar al infernalismo. Luchas por un propósito superior, y te ves a ti mismo como a un caballero oscuro. Dios puede haberte abandonado, pero existen males mayores que deben ser combatidos. Los Antediluvianos son reales, y la Gehena se aproxima, así que será mejor que estés preparado. Vigila todo, y sé consciente de los efectos que tu entorno puede causar sobre ti.



Clan: *antitribu* Ventrue

Sire: Leander Phipps

Naturaleza: Fanático

Conducta: Caballeroso

Generación: 9ª

Abrazo: 1372

Edad Aparente: Mediada la treintena

Físicas: Fuerza 5, Destreza 4, Resistencia 4

Sociales: Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 3

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3

Talentos: Alerta 2, Atletismo 3, Interrogatorio 3, Intimidación 3, Liderazgo 4, Pelca 3,

Técnicas: Armas C.C. 4, Armas de Fuego 2, Conducir 2, Danza del Fuego 3, Equitación 3, Sigilo 1

Conocimientos: Academicismo 2, Conocimiento de Clan (Ventrue) 3, Conocimiento de la Mano Negra 2, Cultura de la Camarilla 2, Cultura del Sabbat 4, Finanzas 1, Investigación 2, Medicina 1, Ocultismo 4, Política 3

Disciplinas: Auspex 2, Dominación 2, Fortaleza 3, Potencia 3, Presencia 2, Taumaturgia 3

Sendas Taumatúrgicas: Senda de la Sangre 3, Don de Morfeo 2, Manipulación Espiritual 2

Trasfondos: Posición en el Sabbat 4, Recursos 3

Virtudes: Consciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 4

Moralidad: Senda del Acuerdo Honorable 9

Fuerza de Voluntad: 9

MONTGOMERY (MONTY) COVEN, UNA VEZ Y PARA SIEMPRE PRÍNCIPE

Trasfondo: Para nadie es fácil crecer en el gueto londinense de Hammersmith. Ya hayan nacido aquí por azar, o hayan sido traídos aquí por el destino, los residentes del suburbio sobreviven por los medios que sean necesarios. Montgomery Coven fue uno de tales desgraciados, heredero de una vida de pobreza y crimen.

La vida en las calles coincidía con el temperamento, si no con las inclinaciones, de Monty. De niño, Coven deseaba un estilo de vida opulento que no encajaba para nada con su disposición. Creció resentido con todos aquellos que disfrutaban de la vida que él quería y no podía tener. Más allá de la simple envidia, Monty culpaba a todo los que le rodeaban de su situación. Este punto de vista le llevó a cometer actos criminales y de rebelión, tomando por la fuerza todo aquello que deseaba, dejando por lo general al propietario original malherido o incluso muerto.

A pesar de su educación mediocre, pronto sobresalió entre sus iguales debido a su agudo intelecto y su afilado ingenio. Siendo un líder nato, Coven llevaba la voz cantante en su banda de amigos. Aunque aún no estaba satisfecho, al menos había tomado las riendas de su vida... hasta que el destino se entrometió. Su extraordinaria capacidad de liderazgo, así como su tendencia a los comportamientos desvergonzados, le convirtieron en un candidato de primera para el adoctrinamiento del Sabbat.

Después del Abrazo, Monty se convirtió una vez más en una mera pieza de un mecanismo. A pesar de las promesas de libertad inmortal, se encontró atado por una cuerda mucho más tensa que la de la pobreza de su infancia. Habiendo dejado de ser el

dueño de su destino, el resentimiento de Coven hacia los líderes del Sabbat aumentaba cada vez que éstos tiraban de sus riendas. Aunque era un efectivo miembro de manada no sentía ningún cambio por sus dirigentes, y esperó pacientemente el momento de deshacerse de su yugo.

De nuevo intervino el destino, esta vez para asegurar la libertad de Monty como antes aseguró su posterior condenación. Casualmente, se encontró con Mithras, el Matusalén, que acababa de hacer una carnicería de una manada de hombres lobo que, no obstante, habían conseguido dejarle fuera de combate. El novicio antiguo tan sólo podía contemplar horrorizado como Coven se acercaba a su cuerpo roto. Riéndose de su buena suerte, el joven vampiro se dio cuenta de que acababa de encontrar la manera de vencer a sus maestros del Sabbat en su propio juego: superando diez veces su potencia. En su débil estado, Mithras no pudo evitar el acto de diablerie, y su cuerpo se afrontó la Muerte Definitiva. Sin embargo, y sin que Monty lo supiera, una parte del Matusalén sobrevivió al encuentro... algo que resultaría ser demasiado poderoso para el oportunista neonato.

Las ataduras de la Vaulderie se rompieron en el mismo instante en que la poderosa vitae de Mithras recorrió las venas de Montgomery. La combinación de dolor y placer le hizo caer en un acceso de rabia que se prolongó durante tres noches. Después del tercer anochecer se alzó de las alcantarillas de Londres donde se encontraba y miró la ciudad desde una nueva perspectiva... una que no pertenecía totalmente a Montgomery Coven.

Mientras el antiguo Monty sólo podía pensar en vengarse de sus maestros del Sabbat, el nuevo Monty empezó a considerar los pasos necesarios para derribar la Camarilla de Londres y reclamar el poder para sí mismo.

Bajo la influencia de la sangre de Mithras, Coven buscó una vez más a sus camaradas de la Espada de Caín. Casi inmediatamente desafió a su líder y sire, Garson, a un duelo que ganó con facilidad, asumiendo el poder casi antes de haber terminado de consumir la última gota de la sangre de su progenitor. La Vaulderie de aquella noche le aseguró a Monty la perpetua lealtad de su manada, ya que la sangre del Matusalén, aunque diluida, superaba en poder a la de unos simples neonatos.

Últimamente, Montgomery no ha vuelto a ser el mismo. Cada noche encuentra que su estilo de vida se hace más y más alienígena. Ha abandonado a sus compañeros de manada y ha cortado todos los lazos con su pasado. Sus gustos personales han cambiado, incluyendo su preferencia por la ropa de moda y las putas de Londres. Monty contempla incrédulo en el espejo a un hombre al que ya no reconoce; incluso a veces duda de sus propios pensamientos. Dentro de su cabeza, nebulosos recuerdos de campañas romanas colisionan con las de peleas de bandos en las calles del Londres moderno.

Sólo es cuestión de tiempo que Mithras se alce a una posición prominente en el cuerpo de Monty Coven. Muy pronto, cualquier resto de la psique del joven vampiro habrá desaparecido, y el viejo príncipe caminará de nuevo.

Imagen: La piel marrón claro de Monty se ha oscurecido desde la diablerie. Aunque fue abrazado con unos veinte años solamente, sus ojos traicionan una mente antigua y obsesionada. Ha sustituido sus relucientes zapatos y su carísimo ropero por prendas anchas y simples.

Sugerencias de Interpretación: Nunca fuiste uno de esos que se pliegan ante la voluntad de otro, y ahora te encuentras en

un extraño apuro. ¿Hay acaso otra alma controla que controla tus acciones e incluso tu propia mente? La vitae de Mithras a limpiado tu cuerpo de cualquier lealtad hacia el Sabbat, pero ¿no habrás cambiado un par de grilletes por otro? Aunque has conseguido conocimiento y poder del antiguo vampiro, estás empezando a preocuparte por los cambios que la diablerie ha obrado en ti.

Clan: *antitribu* Assamita

Sire: Garson el Cuchillo

Naturaleza: Confabulador (Autócrata)

Conducta: Rebelde

Generación: Monty fue Abrazado como 11ª generación. Después de la diablerie a Mithras, se ha convertido en un 6ª, aunque apenas puede controlar la poderosa vitae del Matusalén, lo que produce enormes fluctuaciones en las capacidades del emergente antiguo.

Abrazo: 1990

Edad Aparente: Recién entrada la veintena

Físicas: Fuerza 5, Destreza 5, Resistencia 5

Sociales: Carisma 4, Manipulación 6, Apariencia 4

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 6

Talentos: Alerta 4, Callejeo 4, Esquivar 5, Intimidación 6, Liderazgo 4, Pelea 5, Subterfugio 4

Técnicas: Armas C.C. 6, Armas de Fuego 5, Conducir 1, Seguridad 3, Sigilo 4

Conocimientos: Academicismo 1, Conocimiento de Exerto: Ciencia Militar 6, Cultura Local (Londres) 7, Finanzas 4, Lingüística 4, Política 2

Disciplinas: Celeridad 5, Dominación 4, Extinción 4, Fortaleza 4, Ofuscación 5, Potencia 4, Presencia 4

Trasfondos: Contactos 4, Criados 3, Rebaño 2, Recursos 3

Virtudes: Convicción 3, Instintos 3, Moral 4

Moralidad: Senda del Poder y la Voz Interior 4

Fuerza de Voluntad: 6

ANKA, SACERDOTISA DE LAS ESPINAS

Trasfondo: Anka acababa de cumplir los 10 años en 1910, al final de la nueva Edad Dorada de México. Treinta y cuatro años de crecimiento económico llegaron a su fin mientras una rebelión sucedía a otra. Como siempre, fueron los campesinos quienes sufrieron, y también como siempre, encontraron las maneras de sobrevivir.

La madre de Anka sacó adelante a su familia a duras penas, prostituyéndose a un grupo de *bandidos* (en español en el original). Vivían en una pequeña quinta que los fuera de la ley utilizaban para planear sus golpes. Los hombres, que percibían la promesa de la futura belleza de Anka, bromeaban con ella y la adulaban. Cuando su madre descubrió este comportamiento empezó a maltratar a la muchacha, no para evitar que siguiera sus pasos, sino por que se sentía celosa de la juventud y la hermosura de su hija.

La ebria celebración del Cinco de Mayo en 1914 cambió la vida de Anka. Alrededor de la medianoche, Rego, los más parecido que los bandidos tenían a un jefe, se llevó a la muchacha a su habitación para "hacerla mujer". La madre de la joven irrumpió en la alcoba unos minutos después. Gritando, agarró a su hija medio desnuda por el pelo y la arrastró hasta la carretera, pateándola en el trayecto. Por primera vez (y para regocijo de los

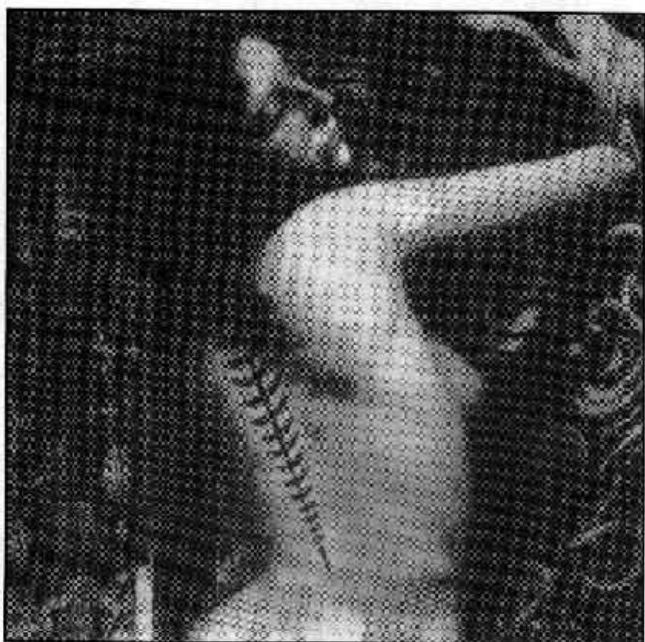
majaderos forajidos) Anka le plantó cara a su madre. Se las arregló para agarrar una jarra de barro que utilizó para golpear a la madura mujer hasta dejarla tendida en el suelo. Luego la echó a patadas de la quinta, prometiendo que la mataría si volvía a aparecer por allí. Esa fue la última vez que Anka vio a su madre.

Lo más cercano a una demostración de afecto que conoció la muchacha fueron los manoseos de unas manos sucias y callosas, así que le fue muy fácil dedicarse a la prostitución. Para la amarga decepción de los otros hombres, ella pasaba la mayor parte del tiempo con Rego (a no ser que necesitara algo de alguno de los demás). Con el tiempo, los consejos de alcoba de la chica empezaron a determinar las decisiones del cabecilla, y poco a poco la joven fue ganando influencia en la quinta. Algunos de los bandidos empezaron a murmurar enfurecidos que ninguna puta (en español en el original) tenía derecho a decirles qué debían hacer, pero ninguno de ellos tenía los arrestos necesarios para desafiar a Rego (al menos no cara a cara).

Dos años después de la "ascensión al poder" de Anka, los otros forajidos asesinaron a Rego. Cuando éste aún se debatía en el suelo polvoriento, tirando del tenedor clavado en su garganta, sus asaltantes dirigieron su atención hacia la muchacha. La violaron y la golpearon repetidas veces. La dejaron bien claro que su posición en la quinta había cambiado. Después de muchas horas la dejaron, semiinconsciente, en el suelo.

A las cuatro en punto de la madrugada, Anka incendió los barracones. Muchos pares de manos fuertes golpearon la puerta, pero una camioneta cuidadosamente aparcada impedía su apertura. Las maldiciones de los hombres se convirtieron en súplicas, y después en gritos que cesaron finalmente cuando el techo envuelto en llamas se derrumbó sobre ellos. Después de que el calor abrasador se disipara, la muchacha contó los cuerpos que había entre los escombros y después se dejó caer al suelo como si estuviera muerta.

Cuando la chica volvió a despertar era de noche. A la luz de la luna pudo ver que su cabeza descansaba en el regazo de una mujer india que le acariciaba el cabello, y que parecía reír y hablar para sí misma. Por extraño que parezca, no tenía miedo de la



mujer, y tampoco estaba preocupada por los cuerpos carbonizados que había a su alrededor. Se sentía libre y calmada, como cuando bebía la cantidad justa de tequila.

El nombre de la mujer era Yalonda. Dijo que estaba muy orgullosa de las acciones de Anka, y que la había estado vigilando durante años con la esperanza de que un día llegara a este punto. Besó a Anka en la mejilla y en el cuello con un cariño frío muy distinto a la pasión de Rego, que, aunque egoísta, era conmovedora. La muchacha no sintió dolor, pero fue abrumada y se desvaneció a causa del Abrazo de la mujer.

Anka se adaptó muy rápidamente a la no-vida de un *Ravnos anitribu*. Su condenación la preocupaba más bien poco, ya que su madre se había ocupado de asegurarla desde su más tierna infancia que una hastarda sin bautizar como ella terminaría con toda seguridad ardiendo en el Infierno, así que ya hacía tiempo que había aceptado su destino. Sin embargo, con esta condena venía el poder, y por esto se sentía agradecida. De niña le había ido bastante bien empleando ardidés sexuales. Con la habilidad sobrenatural de confundir y controlar las mentes, no veía límites a su potencial.

Durante años, la joven se sirvió de sus dones *Cainitas* para acumular propiedades. Engatusaba a hombres ricos y de edad avanzada para que desheredaran a sus deudos y la nombraran su beneficiario. Los propietarios tenían tendencia a morir poco después de hacer esto. Cada vez que tomaba posesión de una hacienda abandonaba el lugar, dejándolo caer en la ruina mientras partía en busca de nuevas conquistas. A pesar de poseer todas estas haciendas, en cuanto aprendió a fundirse con la tierra empezó a dormir en el desierto, un capricho que la salvó de la Muerte Definitiva.

En 1961, todas las propiedades de Anka ardieron hasta los cimientos en el mismo día. Al anochecer siguiente, la muchacha se levantó poseída por la rabia; no le importaban tanto las casas en sí como el hecho de que alguien pudiera ultrajarla así y salir impune. Le llevó varios meses descubrir lo que había ocurrido; aparentemente, una de sus adquisiciones inmobiliarias perjudicaba los negocios de cierto adinerado *Lasombra*, y su reacción había sido intentar destruirla.

Esta noticia hizo sonreír un poquito a Anka. Los humanos a los que manipulaba ya no representaban ningún reto para ella, y no habiéndose dado cuenta de ello hasta ahora, había estado mostrándose cada vez más agitada. Ya era hora de que desplegara sus alas, y le atraía la idea de medirse con un vampiro mucho más poderoso que ella. La chica dedicó una década para reunir una pequeña manada de *Sabbat* mexicanos y entrenarlos para que satisficieran sus necesidades.

En la actualidad, esta manada reside en Ciudad de México, donde suburbios repletos del ganado más despreciable que se pueda imaginar rodean rascacielos que cobijan fabulosas fortunas en su interior. Cientos de vampiros subsisten gracias a más de 20 millones de recipientes. Aquí es imposible encontrara a cualquier *Cainita* inteligente que no desee ser encontrado.

Anka disfruta de su juego con su desconocido rival *Lasombra*. Una vez al año, su manada se infiltra en uno de sus principales intereses comerciales, estudia sus debilidades y planea un ataque. Luego sus miembros queman, rompen o asesinan hasta que quedan satisfechos y se deslizan de nuevo hacia los suburbios para festejarlo con los indigentes. El petimetre *Lasombra* no tiene ni idea de la identidad de su torturadora. Con el tiempo terminará descubriendo y asesinando a Anka, o bien esta se aburrirá del juego y, dándolo por ganado, buscará otro más interesante.

Imagen: Los ojos castaños de Anka se asoman tras los rizos de un ondulado cabello negro que le llega a la altura de los hombros. Su constitución menuda permanece eternamente al borde de la madurez, pero las cicatrices de sus hombros y su espalda moderan el entusiasmo de sus admiradores. Sin embargo, cuando se enfurece casi 100 años de ira mal dirigida se dibujan en su frente, y muy pocas pueden enfrentarse a ella cara a cara en este estado.

Sugerencias de Interpretación: Hubo un tiempo en el que creías que buscabas poder, pero ahora sabes que tu verdadera meta es ganar. Si te encaprichas de un objeto o de un humano terminarás poseyéndolo (o destruyéndolo, si no puedes tenerlo). Una vez conseguido, el particular pierde todo su valor... a no ser que alguien lo desee más que tú. Si eres desairada buscarás venganza, aunque no descuidadamente: no lucharás con tus garras si puedes ganar a través del engaño y la manipulación.

Clan: *antitribu* Ravnos

Sire: Yalonda

Naturaleza: Arquitecto

Conducta: Celebrante

Generación: 10ª

Abrazo: 1916

Edad Aparente: Plena adolescencia

Físicas: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 5

Sociales: Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 3

Mentales: Percepción 2, Inteligencia 3, Astucia 2

Talentos: Alerta 2, Callejeo 4, Esquivar 4, Intimidación 2,

Pelea 5, Subterfugio 3

Técnicas: Acrobacias 3, Armas C.C. 2, Armas de Fuego 1, Flirteo 4, Interpretación 4, Seguridad 2, Sigilo 2, Supervivencia 4

Conocimientos: Finanzas 2, Leyes 2, Lingüística 2, Ocultismo 1

Disciplinas: Animalismo 3, Protean 3, Quimerismo 3

Trasfondos: Aliados 2, Recursos 3

Virtudes: Consciencia 2, Autocontrol 2, Coraje 4

Moralidad: Humanidad 4

Trastornos Mentales: Ninfomanía

Fuerza de Voluntad: 6

JAYNE JONESTOWN. LA CELEBRIDAD

Trasfondo: La vida no debería tener nada de extraordinario para la basura blanca del Medio Oeste que después se convertiría en uno de los músicos más celebrados (y vilipendiados) del mundo. Después de una docena de años de vida familiar pobre, dueños con carabinas de aire comprimido y de jugar al béisbol con las ramas, la familia de "Jayne" se trasladó a Florida para suplir las deficiencias de su vida de cucaracha entre caravanas y Pontiacs Firebird aparcados permanentemente sobre ladrillos de ceniza.

La angustia de la crisis de la adolescencia arrojó a "Jayne" a la rebelión, el satanismo y los juegos de rol. Ignorado por sus padres, atormentado por los matones de instituto y confundido por los narcóticos, creó un mundo de fantasías oscuras al que podía evadirse cada vez que el mundo real le abrumaba. El rendimiento escolar de "Jayne" se resintió, pero él se volvió hábil escribiendo cuentos cortos y poemas provocativos. Con el tiempo, hasta estos desahogos empezaron a mostrar más y más signos de morbosidad, y la vida del muchacho continuaba con su caída en picado hacia el vertedero.

Y luego las cosas cambiaron. "Jayne" conoció a un paria igual que él en un lúgubre club gótico, y ambos se embarcaron de inme-

diato en un proyecto musical. Bautizando su banda como Jayne Jonestown y los Follacríneos del Cementerio, la pareja adquirió un cierto grado de infamia local. Su música consistía básicamente en ritmos industriales y delirios juveniles influenciados por el death-metal, pero el valor visual de sus impactantes espectáculos (mujeres en jaulas, coprofagia, actos sexuales explícitos y cosas así) le granjearon a la banda la admiración de otros "freaks" a los que les encantaba Jayne (que se había cambiado legalmente el nombre). Habiendo superado su crisis de adolescencia, el joven descubrió un vasto mercado sin explotar esperando un antihéroe al que aferrarse, así que decidió convertirse en ese antihéroe. El grupo contrató dos músicos más y se echaron a la carretera en una gira por Florida.

Es muy probable que Jayne se hubiera quedado como un fenómeno local en la estancada Florida si la banda no hubiera versionado el clásico de David Bowie "Heroes" con su estilo sobreexcitado, cinematográficamente escalofriante y registrados (TM). La versión gozó de difusión nacional en los círculos más duros. En poco tiempo, la juventud emocionalmente aislada de América se había unido bajo la bandera de Jayne Jonestown, sacando de quicio a sus padres con su música y luciendo camisetas adornadas con eslóganes como "Cómete A Tus Padres" y "Mi Maldad No Conoce Límites". Los conciertos de Jayne Jonestown atraían incluso a una buena proporción de vampiros que, o no pillaban la broma y se lo tomaban en serio, o apreciaban la sátira de la sociedad mortal en la que acechaban. De hecho, un Brujah del Sabbat llevó la broma del cantante un paso más allá abrazando a la estrella después que un concierto de la banda fuera cancelado por la policía en Miami.

Después de su Abrazo, el interés de Jayne en lo morboso se renovó, y la banda grabó un álbum considerado como una obra maestra. El éxito, titulado *Satanophile*, era un operístico himno de alabanza del "lado oscuro" de la vida no explorada, así como otro ejemplo del ingenio de Jayne que se ocultaba bajo toda la ampulosidad y la ironía. Desde el mismo momento en que se transformó en un Cainita, el cantante se las arregló para congraciarse con algunos miembros de la Inquisición que no tenían ni idea de la verdadera naturaleza del artista. Consideraban que su siempre extraña aparien-



cia era una especie de raro estigma, y el joven fue capaz de convencerles que su música servía para "poner a descubierto" elementos impíos como vampiros, fanáticos de ciertos cultos y otros indeseables. Hasta esta noche, Jayne ha empuñado su limitada influencia sobre la Sociedad de Leopoldo como un arma contra los vampiros a los que coge manía... con la bendición de la Inquisición. De hecho, el cantante se pregunta si a la Sociedad le importaría el hecho de que sea un Cainita, siendo como es una de sus herramientas más importantes para destruir a tantos otros Condenados.

El último álbum de Jayne, *The Soul Menagerie*, explora los temas del exceso y los medios de comunicación, y algunas de las canciones hacen evidentes referencias a los vampiros y a la sociedad de los no-muertos. No hace falta decir que la franqueza de este caballero le ha asegurado un puesto en la Lista Roja de la Camarilla, si bien el tratamiento "glam" del LP deja a su audiencia con la seguridad de que el ángulo "vampírico" es simplemente la descripción que la estrella hace de la industria de la música y de la prensa. No es que a él le preocupe mucho ninguna de las dos opciones... después de todo, está en esto por la emoción.

Siendo éste el caso, una gran parte de la no-vida de Jayne consiste en hacer giras, hacer entrevistas en los circuitos radiofónicos (generalmente por teléfono), beber sangre mezclada con drogas, actuar promiscuamente ("por guardar las apariencias") y, por lo general, ponerle la piel de gallina a la gente con la que se encuentra cara a cara. Muchos de los miembros más jóvenes, tanto de la Camarilla como del Sabbat, se consideran aficionados a la música de Jayne, viendo en ella signos (aunque vacíos) de rebelión contra los pilares establecidos de la sociedad Cainita. Queda por ver cuánto tiempo exactamente podrá ser capaz de estrella de caminar por el filo de la navaja entre su condición vampírica, los peligros de la celebridad y las antorchas de la Inquisición.

Imagen: Jayne tiene una apariencia extravagante aunque muy bien diseñada, demasiado pulida para representar de verdad la depravación que asegura compartir. Sus ojos distorsionados son producto de lentillas, su "pelo" es una colección de pelucas que se pone en determinadas ocasiones y sus ropas se caracterizan por la calidad y el exceso calculado de caras firmas de diseñadores. Su vestuario favorito sugiere un origen puritano, lo cual encaja tanto irónica como seriamente en el contexto de la relación de Jayne con la Sociedad de Leopoldo.

Sugerencias de Interpretación: Eres la estrella de rock definitiva, embaucando a la gente, permitiéndote llamativos excesos y haciendo una música intencionadamente pueril cuya única finalidad es enfurecer a los padres (y a causa de lo cual, los hijos se apuran en comprar tus álbumes). Nada es demasiado extremo para que participes, siempre que haya alguien mirando. Lejos del glamour y de las luces mantienes una no-vida agradablemente apacible que consiste principalmente en recuperarte de tus escapadas de violencia y depravación. Las plumas y las posturitas son para el público, y puede ser que tus muchachos le den una paliza a cualquiera que te dé algún problema... ¡oh! y puede ser que este "Sabbat" también necesite alguna atención...

Clan: *antitribu* Brujah

Sire: Warren Bryant

Naturaleza: Masoquista

Conducta: Repulsivo

Generación: 12ª

Abrazo: 1993

Edad Aparente: Bien entrada la veintena

Físicas: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2

Sociales: Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 1

Mentales: Percepción 2, Inteligencia 4, Astucia 3

Talentos: Callejeo 2, Esquivar 2, Empatía 1, Expresión 3, Liderazgo 1, Mascarada 2, Pelea 1

Técnicas: Armas de Fuego 1, Conducir 1, Interpretación (música de estrella absoluta del pop) 4, Seguridad 1

Conocimientos: Academicismo 1, Conocimiento de Expertos: Angustia Suburbana 4, Finanzas 2, Informática 2, Investigación 2, Leyes 1, Ocultismo 2, Política 1

Disciplinas: Presencia 4

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 3, Criados 5, Fama 4, Influencia 1, Posición en el Sabbat 1, Rebaño 3, Recursos 4, Rituales 1

Virtudes: Consciencia 2, Autocontrol 2, Coraje 2

Moralidad: Humanidad 6

Trastornos Mentales: Satiriasis

Fuerza de Voluntad: 4

UNRE, LA GUARDIANA DEL GÓLGOTA

Trasfondo: Durante siglos, los Heraldos de las Calaveras hirvieron con una rabia impotente, atrapados más allá de los muros de la muerte. Sólo los talentos nigrománticos del Capuchino y Unre, trabajando a uno y otro lado del Sudario, fueron capaces de abrir un portal que permitiera a los Heraldos reunirse nuevamente en el reino de los vivos.

Y qué reunión fue ésta...

Enfurecida por la encarcelación de su línea de sangre más allá del Sudario, Unre había ido hundiéndose en la locura durante casi dos siglos. Cuando regresó fue como si cada gramo de odio y desprecio del Inframundo hubiera sido descargado sobre el mundo de los vivos. Había contemplado cómo la Camarilla permanecía inmóvil mientras un vil nigromante consumía la preciosa vitae de su sire. Había soportado tres siglos de persecución a manos de la familia de ese nigromante. Finalmente, había sufrido un doloroso desvanecimiento hacia el reino de los muertos y presenciado la caída de la línea de sangre que una vez amó.

Pero Unre no era una de esas personas que se revuelcan en las tragedias del pasado. Subsistiendo con la única vitae que pudo encontrar en las Tierras de las Sombras (la de sus hermanos Cainitas atrapados), Unre aprendió las potentes habilidades de la magia de la muerte. Tan prodigiosas eran sus aptitudes que fue incluso capaz de contactar con su sire a través del velo para informarle de la difícil situación de su progenie.

Al principio Japheth se resistió, aduciendo que los acontecimientos que el Destino había reservado para la Descendencia de Ashur no debían ser revertidos. Sin embargo, con el trato prolongado con la familia Giovanni una gran herida empezó a abrirse en su alma, y se dio cuenta de que la prominencia de los nigromantes era algo que le debían a él. Llegando a un frágil acuerdo con Unre, Japheth prometió ayudarla a ejecutar el ritual que liberara a los suyos de su impía reclusión, pero sólo si ella se comprometía a jugar la mano que él había dispuesto. Unre aceptó con reservas, con un ferviente odio ardiendo en sus venas no muertas, y así volvieron los Heraldos.

Desde entonces, Japheth (una de sus muchas identidades) ha utilizado su influencia sobre la línea de Sangre para que ésta se uniera al Sabbat, una decisión impopular entre los más o me-

unos 25 Heraldos supervivientes. Sin embargo, para este fin han hecho creer a la Espada de Caín que poseen un inmenso poder, y así han acumulado mucha influencia dentro de la secta.

Hasta que llegue el momento de su inescrutable y vengativo golpe maestro, los Heraldos participan en el juego de antiguos, jugando al Sabbat hacia sus propios fines en la medida de sus capacidades. La propia Unre es una maestra del engaño, e incluso ha llegado a atrapar las almas de sus rivales en sus propios huesos en montones de ceniza para poder seguir usándolos aún después de haber encontrado la Muerte Definitiva. Por toda la secta se han extendido terribles rumores acerca de su habilidad, y muchos miembros de la Mano Negra suplican su favor. Como si fuera una bruja de las noches medievales los ayuda por un precio, aún cuando la desprecien una vez a salvo de sus oídos. Sin embargo, a Unre ya le es familiar esta duplicidad, así que no presta atención a los ignominiosos balbuceos de los demás. Después de todo, cuando llegue el momento, será la señora de todos ellos, esto es, cuando ella y su séquito alcancen la posición de dioses...

Afortunadamente para ella, Unre ha conseguido sacar partido de sus habilidades nigrománticas, tejiendo una red de favores debidos por muchos, muchos vampiros (Sabbat o no). En sus muy pocos años entre los Cainitas de la Mano Negra se ha hecho con el nivel de respeto poseído sólo por los príncipes más augustos y los arzobispos. De hecho, muchos de los poderosos antiguos del Sabbat la consideran una amenaza en potencia. También parece tener alguna rivalidad secreta con Sascha Vykos (una que parece provenir de años atrás) pero nadie en la secta ha sido lo suficientemente temerario como para preguntarle al respecto. Hacerlo significaría ciertamente la ruina.

En las noches actuales, Unre tiene su refugio bajo las cambiantes arenas de Egipto. Es una vasta e interminable extensión que se ha ganado el nombre de Gólgota (N del T.- el monte Calvario, donde tenían lugar las crucifixiones en Jerusalén), ya que está "adornado" con cadáveres y zombis en varios estados de descomposición. Aquí, en lo más profundo de las entrañas de lo que es casi una ciudad personal subterránea, Unre lleva a cabo siniestros rituales, vivisecciones y experimentos. Incluso el extraño Istvan Zantosa se encuentra incómodo en este lugar "lleno como está de cráneos, dientes y restos menos saludables de aquellos que se opusieron a ella".

Imagen: Como Heraldo de las Calaveras, el rostro de Unre no es mucho más que un rictus sonriente con unas cuencas oculares fulgurantes. Viste una harapienta bata confeccionada con la carne seca de jóvenes vírgenes. Quizá el rasgo más impresionante que muestra Unre sea, no obstante, su máscara. Mientras que muchos Heraldos llevan máscaras para ocultar sus espantosas cabezas cadavéricas, Unre hace justo lo contrario; la suya, fabricada con la enorme cabeza de un toro, luce una corona de cráneos humanos inquietantemente pequeños. Sus movimientos son lentos y coreográficos, recordando a la figura del macabro segador de una obra barroca.

Sugerencias de Interpretación: Eres turbulenta y violenta, a no ser que un radical cambio de humor o un estado de fuga domine tu presencia de ánimo. El Sabbat no es más que una herramienta para dirigir tu venganza contra tus enemigos, y tratas a todos sus miembros jóvenes con un mordaz desdén. Incluso los antiguos de la secta (particularmente la traicionera Sascha Vykos) se han ganado tu desprecio. En tu opinión, se han asentado en una cómoda hipocresía, y se contentan con dejar pasar sus noches entretenidos en sus patéticos juegos. Sin embargo el odio



que sientes hacia ellos no es nada comparado con el que abrigas hacia los Giovanni. Te han robado repetidamente a lo largo de los siglos (primero las elevadas metas del sire de tu sire, más recientemente el *Fragmento de Sargón* y el *Anexbexeton* [N del T.- para más información sobre este particular remítete a las **Crónicas Giovanni I, II y III**], y entre éstas en muchas otras ocasiones. Todos los demás son marionetas de la rencorosa obra cuyo acto final estás intentando escribir.

Clan: Heraldo de las Calaveras

Sire: Japheth

Naturaleza: Confabulador

Conducta: Gurú

Generación: 5ª

Abrazo: Desconocida

Edad Aparente: Indeterminada

Físicas: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 6

Sociales: Carisma 1, Manipulación 6, Apariencia 0

Mentales: Percepción 8, Inteligencia 4, Astucia 5

Talentos: Alerta 2, Esquivar 3, Empatía 4, Expresión 4, Gracia 4, Intimidación 5, Intuición 3, Liderazgo 1, Pelea 2, Subterfugio 5

Técnicas: Armas C.C. 2, Etiqueta 1, Herbolaria 6, Interpretación 3, Pericias 4, Supervivencia 7

Conocimientos: Academicismo 8, Cultura del Sabbat 2, Documentación 5, Enigmas 6, Finanzas 2, Investigación 3, Lingüística (inglés, francés, árabe, latín) 3, Ocultismo 6

Disciplinas: Auspex 6, Dominación 5, Fortaleza 8, Nigromancia 8, Ofuscación 3, Quimerismo 3, Serpentinismo 3, Tanatosis 4

Sendas Nigrománticas: Senda de las Cenizas 5, Senda del Osario 5, Senda Mortuus 5, Senda del Sepulcro 5

Trasfondos: Contactos 5, Criados 4, Posición en el Sabbat 5, Recursos 4

Virtudes: Convicción 5, Autocontrol 5, Coraje 2

Moralidad: Senda de los Huesos 5

Trastornos Mentales: Paranoia, Fuga

Fuerza de Voluntad: 6



CAPÍTULO DOS: PILARES DE LA CAMARILLA

*Dime por qué miente tu conciencia
Y toda tu culpa desaparecerá
¿No crees que podrías estar equivocado?*
—Godhead, "Suffer"

La Camarilla: la torre de marfil.

Desde su concepción, la Camarilla ha sufrido la ira de sus oponentes y disfrutado de la opulencia de sus nobles orígenes. Siendo al mismo tiempo aristócratas corruptos y justos pastores de los depredadores, los miembros de esta secta se acercan más y más al borde del abismo cada noche. Aunque aprieta los puños cada vez con más fuerza, los vampiros se escapan de ella como granos de arena. Los Gangrel se ha ido, el Sabbat ha tomado la Costa Este, y los alienígenas Catayanos se apiñan en el estado libre como los proverbiales bárbaros ante las puertas. ¿Cuanto más puede perder la Camarilla antes de que la torre de marfil se convierta en una ruina calcinada?

Sin embargo, por muy testaruda que sea, la Camarilla no es ni estúpida ni complaciente. En una reciente reunión del Círculo Interior en Gante (notorio por haber cambiado su localización tradicional en Venecia), los Vástagos más exaltados de la secta alcanzaron una decisión histórica. Poniendo por fin sus nimios juegos de la Yihad y sus búsquedas de una posición ventajosa sobre los demás, los líderes de la institución reconocieron el lamentable estado de los asuntos con el advenimiento de la Gehena. Con la elección del grupo de Justicar más capaz que pudiera recordar cualquiera de los longevos vampiros allí

presentes, la Camarilla se ha crecido ante la amenaza que representa el cumplimiento de las apocalípticas profecías. Ante la ascensión del Sabbat, ante el inexorable advenimiento de los años ridiculizados Tiempos de la Sangre Débil y ante la ominosa estrella roja que se ha revelado en el cielo nocturno, los seis poderosos clanes han aceptado el manto de responsabilidad que acompaña a su no-vida.

Solo el tiempo dirá si han de prevalecer.

LOS JUSTICAR

JAROSLAV PASCEK, JUSTICAR BRUJAH

Trasfondo: Hijo de un eslavo y de una gitana nómada, Jaroslav fue dado por muerto y abandonado por su madre cerca de la frontera de lo que se convertiría en la moderna Alemania. Un fraile franciscano rescató al pequeño de la muerte y lo llevó a un monasterio, donde los religiosos lo criaron como a un "hijo colectivo". Los hermanos educaron al muchacho, inculcándole una feroz devoción hacia Dios y una cierta noción de ser el producto de un pecado, de ser un medio-demonio por culpa de su herencia gitana. Las pa-

lizas que soportó y las lecciones que estudió dejaron en Jaroslav una violentísima furia que canalizaba a través de su percepción de Dios y del Hombre.

A la edad de 18 años, Pascek se encontró a la deriva, sumido en una crisis de fe. Su personal visión de la unidad entre Hombre y Dios, con la Iglesia como vínculo compasivo y puro, se revelaba constantemente como una mentira. Cada vez que el joven monje contemplaba como el clero lego se abandonaba a los pecados mundanos y al vicio, se convencía más de la necesidad de purificar la Iglesia.

Muy pronto, Jaroslav llegó a la conclusión de que él mismo era el instrumento purificador que Dios había elegido. Un Siglo y medio antes que Martín Lutero, Pascek empezó su propia Reforma. Barrió las rurales regiones septentrionales del Sacro Imperio Romano, predicando su doctrina de pureza y santidad, pero pronto descubrió que la mera predicación tenía poco efecto, así que él y el pequeño grupo de seguidores que había reunido, unieron la acción directa a sus palabras. Junto a su peregrinación por los campos desarrollaron una campaña de terror asesinando a los religiosos a los que consideraban impíos, destruyendo falsas reliquias y continuando con sus sermones contra la corrupción de la Iglesia.

La cruzada de Jaroslav podría haber desencadenado la Reforma un siglo antes si no hubiera sido porque un capricho del destino lo arrojó al mundo de los no-muertos.

Durante una incursión nocturna que acabó con el incendio de una catedral, un enloquecido Pascek se irguió ante el edificio en llamas incitando a las masas a que purificaran la corrupción que les rodeaba. Unos ojos que brillaban con algo más que fanatismo también le contemplaban desde la oscuridad. Hubo otros que vieron la fuerza y la ferocidad del joven, y querían usarle para sus propios propósitos.

Una semana más tardes, dos figuras sombrías le ofrecieron al hermano Jaroslav un modo de hacerse con un gran poder para su cruzada. Hablaron con magnetismo y persuasión, irra-

diando un aura de poder. El religioso tomó a estas figuras sobrenaturales por agentes de dios y aceptó unirse a su causa.

El Abrazo cambió la fe de Jaroslav en Dios. Ya no caminaría más a la luz del Todopoderoso, pues el Señor le había abandonado en la oscuridad. El joven sentía que había sacrificado su alma para poder purificar más fácilmente a los demás. El débil vínculo que le unía a la realidad se quebró, así que se sumergió por completo en el mundo de los no-muertos.

Su nueva "parroquia", una cuadrilla de Brujah que cazaban en la ciudad de Munich, convenció a Jaroslav de que el mundo vampírico estaba tan corrupto como la Iglesia. De hecho, muchos Vástagos mantenían una mascarada como clérigos.

Estos Brujah le dieron permiso a Pascek para que destruyera a los vampiros que demostraran ser agentes de Satán. A menudo, estos objetivos eran simples enemigos de su sire o de su cuadrilla, pero muy pronto, el neonato se independizó de aquellos que se entrometían en el mundo espiritual y empezó a destruir a los Cainitas que, según él, estaban aprovechándose de los crédulos mortales.

La cuadrilla tenía no pocos enemigos a los que perseguir, y el primer siglo de Jaroslav transcurrió en una bruma de sangre y vísceras.

Aquellas noches carmesíes terminaron con la fundación de la Camarilla. Después de la Convención de Thorns, un Pascek cansado decidió abandonar el mundanal ruido para asegurarse de que esta nueva secta no sucumbiera a los excesos de los no-muertos. Esperaba que el hecho de ocultarse de la humanidad terminaría con aquellos Vástagos que se hacían pasar por ángeles o espíritus. Después de encontrar una antigua cripta romana, Jaroslav entró en sopor.

El Brujah se levantó de nuevo a mediados del siglo XVII. La Camarilla aún era fuerte, pero durante su largo sueño la Espada de Caín había logrado una cierta prominencia. Creyó que luchar contra estos vampiros sería su nueva misión, ya que percibió en cada uno de sus rasgos la maldad a la que se había enfrentado siglos antes. Reuniendo una cuadrilla de otros Vástagos, se nombró a sí mismo azote de los malditos Sabbat, encargándose de hacer conocer el miedo hasta al más seguro de los cardenales.

En el transcurso de los 200 años siguientes, Jaroslav continuó con su cruzada, y como recompensa a sus esfuerzos fue nombrado Arconte en 1834. Nominalmente, estaba a las órdenes del antiguo Justicar Brujah, Carlak (que sirvió como tal durante múltiples ejercicios), si bien el Arconte solía actuar por su cuenta. Con una diligencia y una franqueza que rayaban en la obsesión, él y sus agentes eliminaron a los Sabbat o a los anarquistas que ignoraban las Tradiciones. A mediados del siglo XX, Pascek había dado un giro completo a su existencia; ahora estaba a la vanguardia de una institución tan calcificada y corrupta como lo había sido la Iglesia en su juventud.

La elección de Jaroslav como Justicar es un movimiento para añadir algo de experiencia y dirección a los nuevos cuerpos de simpatizantes de la Camarilla. Dispone de muchos métodos de investigación, juicio y castigo de eficacia probada. Muchas de estas técnicas son bastante severas, por no decir violentas, en su ejecución, e incluyen mutilaciones, "confesiones" bajo coacción y cosas peores. De hecho, el Brujah parece haberse inspirado en los Inquisidores de antaño. Algunos de los demás



Acontes y Justicar, en especial el Tremere Anastasz di Zagreb, han notado que los edictos y las acciones de Jaroslav se han hecho últimamente más sangrientas y precipitadas.

Recientemente, Pascek ha recibido algunas informaciones procedentes de sus agentes en y alrededor de Montreal, lo que le ha empujado a establecer un centro de operaciones en Ottawa. Planea derribar al bastión Sabbat más antiguo de Norteamérica como un mensaje para toda la Estirpe, y, personalmente, ya tiene el ojo puesto sobre el poderoso cardenal Strathcona.

Imagen: Jaroslav es una persona de gustos sencillos. Cuando está "de servicio" lleva un traje conservador de estilo inglés, con una solitaria orquídea blanca engarzada en la solapa. Cuando se mueve hacia un objetivo golpea y se va con tanta rapidez que nadie es capaz de decir qué lleva puesto. Su pelo es rojizo y sus penetrantes ojos son garzos. Apenas supera los 1'50 de altura y tiene unas manos sorprendentemente delicadas.

Sugerencias de Interpretación: Has sido elegido por Dios y la Camarilla para eliminar a la Espada de Caín de la faz de la Tierra. Los Sabbat son bestias sin alma que han de ser aniquiladas antes de que destruyan a todos los Vástagos. Obviamente, los otros vampiros que rompen las Tradiciones han traicionado los principios de la Camarilla y no son mucho mejores. Te ves a ti mismo bueno y justo, pero lo cierto es que ya hace años que perdiste cualquier sentido de la misericordia. Aunque aún conservas un ramalazo del encanto del Viejo Mundo, la Bestia te reclama, lo que a veces te hace comportarte de un modo errático (casi siempre cuando se acerca la hora de un juicio). No hay técnica o método que consideres excesivo para descubrir la verdad. Una vez que has pronunciado tu decisión, tu sentencia es rápida y severa.

Clan: Brujah

Sire: Jann Berger

Naturaliza: Juez

Conducta: Bravo

Generación: 7ª

Abrazo: 1371

Edad Aparente: Bien entrada la veintena

Físicas: Fuerza 5, Destreza 4, Resistencia 6

Sociales: Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 3

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 3

Talentos: Alerta 3, Atletismo 2, Callejeo 3, Diplomacia 2, Intimidación 4, Liderazgo 3, Pelea 2, Subterfugio 5

Técnicas: Armas C.C. (porra) 5, Armas de Fuego 4, Etiquetado 3, Seguridad 1, Sigilo 4, Supervivencia 2

Conocimientos: Academicismo 2, Burocracia 4, Ciencias 2, Cultura de la Camarilla 4, Cultura del Sabbat 3, Investigación 6, Leyes 4, Lingüística (un abanico de lenguas europeas) 4, Ocultismo 3, Política 3

Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 5, Dominación 2, Fortaleza 3, Ofuscación 3, Potencia 5, Presencia 3

Trasfondos: Aliados 4, Contactos 4, Criados 2, Influencia 2, Posición 5, Recursos 4

Virtudes: Consciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 5

Moralidad: Humanidad 4

Trastornos Mentales: Animismo Sanguinario

Fuerza de Voluntad: 6



MARIS STRECK, JUSTICAR MALKAVIAN

Trasfondo: Como descendiente de una familia mercante venida a menos durante unos tiempos difíciles, Maris creció en medio de la adversidad y la pobreza. Al entrar en la adolescencia desarrolló un gusto por el latrocinio, apanándose para lograr una habilidad bastante impresionante en invadir las casas de los demás. Así mismo, desarrolló una especie de sexto sentido para localizar bienes ocultos. Su carrera podría haber continuado así indefinidamente si no hubiera sido descubierta en plena noche en el hogar de un tal Lutz von Hohenzollern. Este individuo tenía reputación de ser muy excéntrico, ya que dejaba lámparas encendidas hasta altas horas de la noche y sólo permitía a sus sirvientes que salieran de día. Nadie en Hohenzollern le había visto nunca, y esto incitó la curiosidad de la joven.

Lutz detectó a Maris en cuanto entró sigilosamente a su mansión a través de una puerta lateral. Eligió acecharla en lugar de saltar directamente a por ella. La envió visiones y aumentó su paranoia a un nivel febril, y en el preciso instante en que la joven se derrumbó, la dio el Abrazo y la encerró mientras sufría los estragos del cambio y la muerte.

La sangre de Malkav le enseñó una importante lección a Maris: el crimen exige justicia, y los fuertes deben reforzarla sobre los débiles de corazón. Entendió que había cometido pecados contra el destino al cometer el pecado del latrocinio y que su vida en la muerte era su castigo.

Streck aprendió todo lo que Lutz tenía que enseñarle sobre la Maldición, su nuevo poder y la locura que inundaba su sangre. No tenía muy claro si Lutz sufría por haberla matado o si no había sido más que una herramienta del destino. Este dilema lo atormentó durante décadas, y su elección de pasatiempos solo complicaba el asunto, ya que a él le gustaba elegir mortales de familias influyentes, o incluso a chiquillos de otros Vástagos, y los obligaba a interpretar retorcidas obras de pasión de su propia invención. Estos acontecimientos terminaban invariablemente

con la muerte o la tortura de varios participantes, como poco. Maris podría haber intentado poner fin a estas actividades si no fuera porque Lutz la convenció de que sus víctimas se merecían el castigo que les imponía.

Maris sólo bebía sangre de los criminales o de los locos, nunca de los inocentes. Se sentía como un ángel vengador, aunque fuera uno caído, y como tal nunca castigaría a los puros de corazón. Aprendió a utilizar sus inclinaciones vampíricas para encontrar a aquellos que de verdad merecían la condenación y los enviaba entre gritos a sus infiernos personales. Un asesino podía revivir una y otra vez su crimen desde el punto de vista de la víctima, o un perjurio podía verse obligado a confesar la verdad a los individuos a los que había perjudicado... o Maris podía, simplemente, matarlos.

Al final Streck empezó a ver a Lutz como el monstruo injusto que era en realidad, dándose cuenta que el tormento que infligía a los demás era solo para su propia diversión. Decidió acusarle a las familias de su última serie de víctimas y dejar que ellas decidieran su castigo. Dejó la mansión, pero se quedó en Hohenzollern el tiempo suficiente para ver qué decidía hacer la gente de la ciudad sobre los crímenes de su sire. Algunos de los afligidos necesitaron un pequeño incentivo extra para convencerse, pero con algún recuerdo modificado por aquí y alguna pizca de locura por allá, estuvieron preparados para aceptar la responsabilidad de Lutz respecto a las desapariciones.

Partió hacia Munich a la noche siguiente al día en que su sire fue sacado a rastras de su mansión para contemplar la luz del día.

Maris sirvió al Príncipe de Munich por un tiempo como investigadora antes de trasladarse. Algunas veces trabajaba a cambio del acceso a un rebaño; otras veces se limitaba a solicitar algunos recipientes de sus propiedades. Desarrolló una extensa red de contactos y una base de apoyo a través de la cual distribuirlos por Europa y algunas partes de América. Por medio de recursos mortales, así como de los favores acumulados después de varios cientos de años de trabajar para varios príncipes, logró desarrollar una red de espionaje superior. Entre sus contactos principales se encontraban miembros de alto rango de las agencias de policía nacionales e internacionales. Entre los Vástagos mantenía líneas de comunicación (y un oído comprensivo para) con los neonatos y los ancillae, si bien sólo por la información que éstos pudieran facilitarle.

Maris apenas se vio afectada por la ola de locura que barrió a los Malkavian de la Camarilla en 1997. Sin embargo, desarrolló una ambición y un sentido del propósito que requerían un puesto muy alto en la sociedad de la secta. Con la proximidad del cónclave de 1998, Streck reclamó la devolución de favores a algunos de sus clientes más importantes: a François Villon, Príncipe Toreador de París; a la Reina Anne de Londres y a muchos otros que la apoyaron en su nombramiento como Justicar por el clan Malkavian.

El Círculo Interior ratificó su nombramiento y la seleccionó para servirle... su influencia en la comunidad europea, su reputación como investigadora minuciosa y su determinación a buscar la justicia la hicieron un buen servicio. Maris seleccionó a la mayor parte de sus arcontes entre los ancillae que la servían de informadores.

Sólo hay una cosa que la preocupa: Cuando el Círculo Interior la llamó, vio a Lutz en representación del Clan Malkavian. Cuando volvió a mirar había otra cara allí, pero no está muy segura...

Imagen: Maris es una mujer delgada y de baja estatura con una apariencia jovial, aunque no saca mucho partido de su exuberancia juvenil, optando por mantener una fachada tranquila y austera. Prefiere las ropas oscuras apropiadas a las clases altas alemanas del 1800, y mejor cuanto más superficie de piel cubran.

Sugerencias de Interpretación: Cree que el destino te ha elegido para encontrar y castigar a las personas que cometen perversidades. No estas tan preocupada por los mortales como por los Vástagos, pues sus mayores excesos y más serios crímenes merecen una respuesta más severa. Puede que los vampiros individuales no signifiquen nada para ti, pero la continuidad de la existencia de la sociedad de la Camarilla sí que tiene su importancia. Valoras a los individuos que consideras inocentes, y luchas por protegerlos de cualquier manera posible. La inocencia es un tesoro escaso y valioso, y deseas mantenerla apartada del contacto con influencias corruptoras. No eres consciente de que tus propias acciones podrían mancillar la inocencia de los demás, y actúas con una ciega indiferencia hacia nada que no sea tu propia visión. Cree en la interpretación estricta de la Lextalionis y las Tradiciones, y prefieres animar a los príncipes a que las apoyen después de presentar evidencias de crímenes. Usa a tus arcontes para descubrir lo que necesites saber, ponlo en un paquete y dáselo al príncipe. Si éste se niega a encargarse del problema convoca un cónclave. Si el trasgresor es verdaderamente culpable será castigado, y después podrás vértelas con el negligente príncipe. Prefieres adecuar el castigo al crimen, así que no siempre ordenas una ejecución.

Clan: Malkavian

Sire: Lutz von Hohenzollern

Naturaleza: Tradicionalista

Conducta: Juez

Generación: 8ª

Abrazo: 1762

Edad Aparente: Mediada la veintena

Físicas: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 4

Sociales: Carisma 5, Manipulación 4, Apariencia 2

Mentales: Percepción 5, Inteligencia 4, Astucia 4

Talentos: Alerta 5, Callejeo 3, Empatía 3, Esquivar 4, Expresión 4, Intimidación 4, Liderazgo 5, Pelca 3, Subterfugio 4

Técnicas: Etiqueta 5, Pericias 2, Seguridad 4, Sigilo 5, Supervivencia 3, Trato con Animales 2

Conocimientos: Academicismo 3, Finanzas 3, Informática 1, Investigación 5, Leyes 5, Lingüística 3, Medicina 1, Ocultismo 3, Política 4

Disciplinas: Animalismo 2, Auspex 5, Dominación 4, Ofuscación 5

Trasfondos: Contactos 4, Criados 3, Influencia 3, Posición 5, Rebaño 4, Recursos 3

Virtudes: Consciencia 5, Autocontrol 5, Coraje 3

Moralidad: Humanidad 6

Trastornos Mentales: Exclusión de presa: "los inocentes", Megalomanía, Alucinaciones (Maris a veces percibe la realidad

de un modo diferente a como es realmente, ya sea viendo cosas que en realidad no están ahí o recordando acontecimientos que nunca ocurrieron)

Fuerza de Voluntad: 8

Nota: Maris nunca "contrajo" Dementación cuando ésta se extendió entre los Malkavian; sus disciplinas de clan siguen siendo *Insperet*, Dominación y Ofuscación.

PETIRROJO, JUSTICAR NOSFERATU

Trasfondo: "Petirrojo" era un hábil aunque ordinario aprendiz de platero que luchaba por sobrevivir en los últimos días de la monarquía de la América Colonial. Fue empujado a la oscuridad por el capricho de un poder antiguo en el transcurso del tercer año de la cruzada franco-inglesa por el control del continente; su sire le abandonó a las "menos que tiernas" mercedes del Nuevo Mundo hacia el final de la ocupación británica. El desventurado neonato fue abandonado con la única advertencia de que el precio de la eternidad era una deuda que sire y chiquillo saldarían a su debido tiempo.

Las Colonias Americanas eran un lugar y estaban en un momento difícil para los novatos caprichosos; muchos de aquellos con los que Petirrojo estableció contacto por primera vez no sobrevivieron para ver el ocaso del siglo XIX. Sin embargo, el tenaz instinto de supervivencia del neonato, junto con su tendencia a refugiarse en su madriguera al menor indicio de problemas, le guiaron con bien a través de una interminable serie de aprietos, adversidades y tribulaciones. Al final se encontró en una Rhode Island incipientemente industrial y allí, escondido de las hostilidades del continente bajo los embarcaderos recién construidos por el Gobernador Fenner con un puñado de otros rezagados, Petirrojo presenció la llegada nocturna de un galeón de velas negras no identificado e incontestado, y la carrera de un horrible canalla cuyas maquinaciones pronto impregnaron cada poro de la emergente nación.

El capitán del barco se llamaba así mismo Warwick, Príncipe *pro tēpore* de Providence, y el reino de terror que siguió a su llegada hizo que las anteriores luchas intestinas de la región parecieran mansas en comparación. Sus colegas acabaron sin esfuerzo con cualquier resistencia inicial, ayudados como estaban por los brutos Brujah del norte y la inestable alianza Tremere-Ventrue del sur. La mano derecha de Warwick, un bárbaro asesino llamado Roman Pendragón, reclutó a miles de casacas rojas y lealistas a los que convirtió en tropas de asalto ghoul. Los insurrectos ofrecieron rescates de sangre a los Vástagos americanos más prominentes por anarquistas, insurgentes y diabolistas. Los Ventrue clave en el juego del poder murieron de hambre, privados de su sustento mediante golpes estratégicos que se centraban en sus particulares recipientes. Consejos de primogénitos enteros desaparecieron de la noche a la mañana, y Petirrojo y sus hermanos de clan se convirtieron en los agentes involuntarios de la red de Warwick, un complejo informativo que supuestamente estaba dirigido por Matusalenes europeos.

Fue más de 100 años después, en las horas más oscuras de la tiranía de Warwick, cuando reapareció el sire de Petirrojo, que avisó a su chiquillo de su presencia a través del líder de la resistencia clandestina, Prudence Stone (consultar **El Libro del Clan Nosferatu**). Petirrojo y un puñado de sus



compatriotas habían sido introducidos como individuos aparentemente inocentes en la red, si bien preparados para golpear cuando llegara el momento adecuado... y ese momento había llegado. Guiados por toda una serie de engaños y filtraciones magistralmente orquestada, la ofensiva Camarilla-Sabbat de 1990 protagonizó el contraataque contra los invisibles ejércitos de los antiguos, aplastando el grueso de las fuerzas de Warwick en Bloods Brook, New Hampshire, en el mismo lugar donde todo había empezado décadas antes. (Sin embargo, Warwick escapó a las redes que se cerraban rápidamente a su alrededor. Su paradero hasta esta noche sigue siendo un misterio). Petirrojo, único superviviente de la red de contra-insurgentes, emergió como un héroe anónimo reconocido por muy pocos, pero no olvidado por ninguno de los más altos cargos de la Camarilla.

Algunos rumores aseguran que el sire de Petirrojo no era otro que Petrodón, Conde de Sevilla, que sirvió como Justicar hasta su postrera destrucción (lo cual explicaría muchas cosas: la inusual elección de Petirrojo como su sucesor, su ferviente devoción por la Camarilla e incluso el notable parecido físico entre ambos, si es que puede decirse que tal cosa exista entre los Nosferatu). Los demás abortan tales alegaciones tan rápidamente como éstas salen a la superficie, ya que sus repercusiones potenciales (evidencia de nepotismo en el Círculo Interior, o peor aún, inquisiciones y pesquisas patrocinadas por Justicar vengativos) serían devastadoras para la Camarilla.

Imagen: Petirrojo posee el cuerpo de un adolescente larguirucho, con sus extremidades y sus facciones estiradas y retorcidas en parodias desproporcionadas por la Maldición de Caín. Su alargada constitución es la de un espantapájaros: una colección de gavillas unidas en ángulos extraños que se mueve con dificultad, sin destreza ni gracia. Sin embargo, estas aflicciones palidecen ante la deformidad que le hizo acreedor de su apodo; la alargada cabeza del Nosferatu, su fruncido labio inferior y su hinchada barbilla le dan un grotesco aspecto de ave. (Esta de-

formación en forma de pico hace que le sea imposible beber de la yugular; en las raras ocasiones en las que Petirrojo sucumbe a su Bestia, o cuando las sabandijas no alivian su sed inhumana, el Justicar se "alimenta" a través de los ojos de sus víctimas, una horrible costumbre que es motivo de consternación tanto para las autoridades mortales como para las Cainitas. Aunque es un maestro de la Disciplina de ofuscación, raramente asume un rostro que no sea el suyo propio.

Sugerencias de Interpretación: A pesar de los siglos que has tenido para aprender y madurar, sigues siendo un niño en muchos sentidos. Siendo como eres un manitas incorregible, te encantan las máquinas de todo tipo, como bien lo atestigua tu refugio subterráneo sembrado de artilugios; más de un refugio del Sabbat ha encontrado un feroz final gracias a tus cargas de pólvora negra de detonación por mecha cuidadosamente situadas.

Por desgracia, tu agudo intelecto y tu astucia se pueden malinterpretar fácilmente: un insuperable impedimento del habla ocasionado por tu deformada cabeza hace que mantener una conversación resulte difícil, y además la compañía de otras personas te pone nervioso. Aún eres incapaz de soportar tu imagen reflejada, pero nada te enfurece tanto (y tan rápidamente) como las miradas cargadas de compasión de los demás.

Clan: Nosferatu

Sire: Alonso Cristo Petrolón de Sevilla

Naturaleza: Arquitecto

Conducta: Conformista

Generación: 7ª

Abrazo: 1757

Edad Aparente: Indeterminada

Físicas: Fuerza 6, Destreza 2, Resistencia 5

Sociales: Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 0

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 6

Talentos: Agenciar 3, Alerta 4, Atletismo 2, Callejeo 3, Empatía 1, Esquivar 3, Intimidación 1, Liderazgo 1, Pelea 3, Subterfugio 2

Técnicas: Armas C.C. 3, Armas de Fuego 2, Demoliciones 2, Etiqueta 1, Interpretación (instrumentos de viento de madera) 3, Pericias (joyería / platería) 3, Sigilo 4, Supervivencia 3, Trampas 3, Trato con Animales 2

Conocimientos: Academicismo 2, Ciencias (metalurgia) 4, Conocimiento de Clan (Nosferatu) 4, Cultura de la Camarilla 4, Cultura de las Cloacas 5, Cultura del Sabbat 3, Informática 2, Investigación 5, Lingüística 1, Medicina 1, Ocultismo 2

Disciplinas: Animalismo 6, Auspex 2, Fortaleza 3, Ofuscación 5, Potencia 2

Trasfondos: Criados (red de espías) 5, Mentor (Círculo Interior) 6, Posición 5, Rebaño (sabandijas) 6, Recursos 4

Virtudes: Consciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 5

Moralidad: Humanidad 5

Fuerza de voluntad: 7

MADAME GUIL, JUSTICAR TOREADOR

Trasfondo: El único Justicar que ha conservado su cargo en estas noches turbulentas, la Toreador Madame Guil, es considerada como un mal necesario (muy necesario, y muy malo)

por el Círculo Interior. Incluso entre las filas de los Justicar, Madame Guil sobresale por su decidida falta de misericordia; su habilidad para desenmascarar traidores y criminales en los salones del poder es tema de muchas leyendas terribles.

La muchacha que se convertiría en Madame Guil nació en Francia, entre la miseria de los campesinos. Aunque pobre y, por lo general, hambrienta, la muchacha creció hasta convertirse en una criatura de belleza incomparable. A la edad de 16 años fue prometida en matrimonio con un tal Luc, un joven carretero de una aldea vecina con el que había estado flirteando durante la pasada feria de primavera.

Fue entonces cuando las frías garras del Barón Vollgierre hicieron pedazos su vida. Vollgierre, el anciano y malévolo Vástago, señor de toda la provincia, se fijó en la joven novia mientras bailaba en el festival de la cosecha. Su hermosura despertó algo en su turbia sangre, así que la convocó a su hacienda en las distantes colinas.

La aprensión de la muchacha hacia su destino se convirtió en horror cuando el barón reveló su verdadera naturaleza y consumió su sangre. Se levantó de nuevo, abrazada como la concubina de Vollgierre, pero el color había abandonado su cuerpo y su alma, dejando solo una cosa descolorida y miserable.

Para el noble, su nueva pieza no era más que una campesina con la que divertirse esta noche y a la que convertir en su cena mañana. Por esto fue un gran trauma para él despertar un anochecer con una estaca en su corazón y su castillo en llamas a su alrededor. Así pasaron a la historia Vollgierre y su víctima.

Las cortes del Renacimiento francés fueron de muchas maneras la cumbre de la cultura Cainita de la región, y de toda Europa llegaban vampiros para reír, bailar e ignorar las tormentas de fuego gemelas de la Reforma y el Sabbat. Así, no era un hecho digno de admiración encontrarse con otro inmortal entre los espectáculos y las multitudes, ni siquiera con uno tan fascinante como Madame Gilles, cuyo encanto y gracia naturales compensaban sobradamente unos modales que algunos Vástagos abiertamente cínicos hubieran etiquetado de "burdos", y la joven Toreador no era sino una aplicada estudiante. En muy poco tiempo logró que no le faltara compañía, tanto humana como no-muerta, y si uno o incluso más de sus conocidos *vampyr* desaparecían de vez en cuando, bueno, el temible Sabbat y los problemáticos hombres lobo acechaban en las carreteras por la noche, y los Vástagos que abandonaban la seguridad de los muros de la ciudad asumían ciertos riesgos... A Madame Gilles le costó un gran esfuerzo introducirse en la periferia misma de la sociedad no-muerta, siempre interesante, pero nunca llamando excesivamente la atención.

Fue a principios del siglo XVII cuando se encontró de nuevo con Luc. Cuando Madame Gilles lo vio por primera vez, en un baile de la corte, casi se desmayó, tomándolo por un espectro o al menos un descendiente lejano de su antiguo amor. Lo cierto es que no era ninguna de esas dos cosas: habiendo oído de su convocatoria en la corte de Vollgierre hace tanto tiempo, Luc dejó su aldea poseído por la pena y se lanzó a caminar por las solitarias carreteras. En ellas, de noche, fue asaltado por una chusma de monstruos, un recuerdo de las bandas que habían sembrado el terror durante las noches de la Revuelta Anarquista. Sin ser completamente anarquistas, y sin

estar completamente entregados al incipiente Sabbat, el grupo de siempre llevaba una depravada no-vida de robos y asesinatos. Atacaron a Luc para asesinarle por su sangre, pero su forma de luchar, valerosa e incauta, les impresionó, así que uno de los miembros del grupo le maldijo con el Abrazo. El neonato pasó con la banda durante un tiempo, pero la mayoría de sus componentes fueron destruidos por una manada del Sabbat, y los supervivientes habían tomado caminos diferentes. Desde entonces, Luc había llevado una existencia muy similar a la de Madame Gilles, viviendo en la periferia de la sociedad Cainita y comportándose con discreción.

Se rieron con los recuerdos de lo que habían hecho en aquella feria de la primavera, hace tanto tiempo, y bebieron varias veces el uno del otro. La Toreador le contó a Luc cómo había encontrado poder en la sangre antigua, y él escuchó con interés mientras ella le describía su costumbre de acechar y asesinar a todos los monstruos que le fuera posible. Los amantes hicieron voto de librar al mundo de los Condenados que habían destruido su felicidad mortal, y durante un tiempo, Madame Gilles y Luc fueron los diabolistas más monstruosos de toda Francia.

Sus crímenes llegaron a un abrupto fin cuando la pareja acechó en intentó asesinar a uno de los chiquillos del mismísimo François Villon. El acto salió horriblemente mal: Luc hizo caer sobre sí la consiguiente caza de sangre mientras la entristecida Madame Gilles huía hacia las tierras baldías y pasaba una vez más a la historia.

En realidad, la Toreador desapareció en el mundo clandestino de los anarquistas. Consumida por la ira a causa del asesinato de su amante, se convirtió rápidamente en un monstruo entre los Vástagos descastados. Cuando la revolución envió a los aristócratas franceses mortales y vampíricos a la guillotina, Madame Gilles estuvo activamente involucrada en el Terror.

Tal y como queda reflejado por la historia, la Revolución perdió el control muy rápidamente, y la propia Madame Gilles estuvo a punto de ser ejecutada, logrando sobrevivir tan sólo gracias al sacrificio de muchos peones importantes. Sus aliados no tuvieron tanta suerte y la Toreador (que ahora se llamaba a sí misma Madame Guil por pura ironía) se alió con el venerable y venal Vástago que más despreciaba en el mundo, François Villon. Aferrándose a su base de poder, y ocultando con gran esfuerzo su identidad, Guil demostró ser muy valiosa en la reconstrucción de Francia, y muy pronto se encontró cómodamente instalada en la seguridad de la institución que odiaba sobre cualquier otra cosa en el mundo.

En el transcurso de los dos siglos siguientes Guil jugó bien sus bazas y ascendió hasta el rango de Justicar. Demostró ser espantosamente efectiva en su nuevo cargo, y nadie es tan experto en arrancar la corrupción de las filas de la Camarilla como ella. Canaliza su rabia desenmascarando y destruyendo a los antiguos de la secta, y nada la produce más placer que matar lentamente a un otrora intocable antiguo Cainita.

Hace tres años, en una investigación de rutina sobre los actos de un asesino del Sabbat particularmente eficaz, la hastiada Madame Guil fue de nuevo asaltada por un espectro de su pasado. Rastreando al asesino hasta su guarida, la Toreador descubrió nada menos que a Luc, que había logrado escapar de la furia de la caza de sangre de hace siglos, aunque para hacerlo



no había tenido más remedio que arrojarle a los brazos de la Mano Negra. Su amante era ahora un templario al servicio de la temida Espada de Caín, un veterano de siglos de guerra.

Los dos Cainitas se fundieron en un sangüíneo abrazo, y con su vitae cantando juraron no volver a separarse jamás. Aunque su unión estaba prohibida por ambas sectas, hasta ahora la pareja ha encontrado la manera de hacer escapadas amorosas a través de los años. Sin embargo, en la actualidad Guil camina por el sendero más estrecho entre su recuperado amor y su no-vida. Ni le ha ofrecido ni le ha reclamado secretos a su amante, pero no hay duda de que sus obligaciones como Justicar se verán comprometidas antes de que pasen muchas noches.

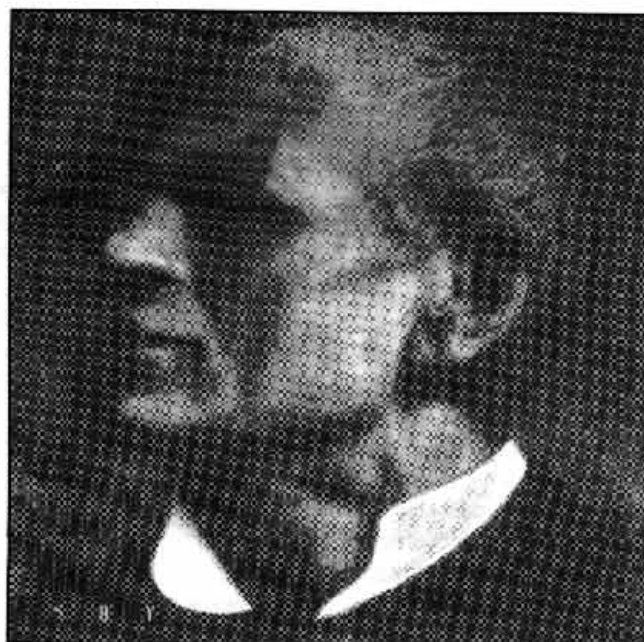
Imagen: Un poeta Cainita llamó una vez a Guil "Señora de las Lágrimas", y en verdad parece que las lágrimas la siguen a todas partes... lágrimas de sufrimiento y de reverencia antes su belleza. La Toreador parece la más lozana de las doncellas, formada sin un sólo defecto y en la flor de la juventud. Aún así, hay algo en su mirada que hace que la mayoría de los humanos la encuentren poco atractiva o hasta repulsiva, si bien su encanto casi divino contrarresta incluso este instinto primario de peligro, y sus víctimas se arrojan a ella como lemmings (N del T.- roedor que tiene la costumbre de cometer "suicidios" comunales, arrojándose en manadas por precipicios).

Sugerencias de Interpretación: Aparentas ser muchas cosas (anarquista convencida, traidora, juez y ejecutora). Lo cierto es que nunca has sabido quién eres desde la misma noche en que te convertiste en una de los Condenados. Utilizando la terminología moderna, tienes lo que se llama una personalidad codependiente (dependes de tus causas, de Luc, del control...) Te aferras a un papel u otro en un intento de encontrar la estabilidad, pero la tensión está empezando a hacer mella en tus defensas. Ahora, con poco más que una cuadrilla de arcontes dirigidos por el decadente Vidal Jarbeaux, ansías más que nunca a, Luc, tu amor perdido (y prohibido), lo cual te desagrada.

Clan: Toreador
Sire: Barón Philippe Vollgitre
Naturaleza: Monstruo
Conducta: Bravo
Generación: 6ª
Abrazo: 1579
Edad Aparente: 16 años
Físicas: Fuerza 5, Destreza 7, Resistencia 6
Sociales: Carisma 5, Manipulación 7, Apariencia 6
Mentales: Percepción 5, Inteligencia 4, Astucia 5
Talentos: Alerta 4, Empatía 2, Esquivar 4, Estilo 4, Expresión 2, Gracia 5, Intimidación 7, Liderazgo 4, Pelea 5, Subterfugio 4
Técnicas: Armas C.C. (esgrima) 5, Armas de Fuego 4, Etiqueta 4, Interpretación 4, Sigilo 2
Conocimientos: Academicismo 1, Cultura de la Camarilla 5, Cultura del Sabbat 5, Investigación 6, Leyes 4, Lingüística 6, Ocultismo 3, Política 5
Disciplinas: Auspex 6, Celeridad 5, Fortaleza 4, Potencia 4, Presencia 7, Protean 2, Serpentin 3, Taumaturgia 3
Sendas Taumaturgicas: Senda de la Sangre 3, Manipulación Espiritual 1
Trasfondos: Aliados 3, Contactos 7, Criados 7, Influencia 6, Posición 7, Rebaño 3, Recursos 6
Virtudes: Consciencia 1, Autocontrol 3, Coraje 5
Moralidad: Humanidad 2
Trastornos Mentales: Megalomanía
Fuerza de Voluntad: 8

ANASTASZ DI ZAGREB, PRETENDIENTE Y JUSTICAR TRUMFIRE

Trasfondo: Anastasz fue hijo de un importador textil de Eslovenia, nació durante los últimos años de la década de 1840



y creció con todas las comodidades del dinero y el prestigio. Ya de niño, Anastasz se sentía atraído por lo extraño y lo sobrenatural. Su niñera le contaba historias sobre los zhulo que bajaban por las noches a aterrorizar las aldeas, y sobre los duendes y los sluagh que le robarían la voz si era un chico malo. Lejos de asustarle, el hecho de que el mundo contuviera tantas maravillas era algo que fascinaba al pequeño, que decidió que cuando fuera mayor vería y hablaría con todas estas criaturas en persona.

El padre de Anastasz, hombre práctico y sólido, creyó que las fantasías de su hijo serían negativas para el desarrollo del muchacho, así que despidió a la institutriz, y haciéndose cargo de la educación del chiquillo lo envió a Inglaterra y lo matriculó en uno de los mejores colegios.

El pequeño di Zagreb abandonó su hogar con la cabeza llena de las historias que su niñera le había contado. Cuando su mundo de magia y maravillas cayó víctima del mundo de la geometría y la teoría económica, Anastasz se convirtió paulatinamente en el joven formal del que su padre se habría sentido orgulloso.

Durante su primer año en Oxford, di Zagreb conoció a un mago de feria retirado en un pub local. La habilidad del hombre para crear ilusiones era impresionante, y Anastasz se obsesionó con el aprendizaje de la prestidigitación. Dedicando la mayor parte del curso a practicar constantemente sus nuevas habilidades, el muchacho suspendió prácticamente todas sus asignaturas, pero se hizo bastante bueno en los juegos de manos. Muy pronto empezó a actuar en pequeñas avenidas con el nombre artístico de "El Magus Imperial".

Después de conseguir su licenciatura en Oxford, di Zagreb se matriculó en la prestigiosa Escuela de Economía de Londres. Durante el día discutía teorías y modelos económicos; durante la noche se unió a una sociedad denominada Anillo Mágico, e intercambiaba secretos del arte de alusión.

Fue su búsqueda de un truco nuevo y sensacional lo que le arrojó en los brazos del mundo que había dejado atrás en su juventud. Investigando un callejón trasero en busca de una oscura librería, se encontró de golpe con un hombre que parecía estar mordiendo a otro. Con horror, Anastasz vio como un reguero de sangre se deslizaba desde la boca del individuo. El asaltante, dándose cuenta de la presencia del joven, dejó caer a su víctima, y a la luz de las farolas de gas, di Zagreb pudo ver cómo unos colmillos bañados en sangre sobresalían de la boca del agresor. Rápidamente echó mano a su bolsillo y sacó el paquetito de pólvora destellante que llevaba siempre consigo. Con un fugaz gesto, utilizó su anillo encendedor y arrojó la bolsita al monstruo. La pólvora se inflamó con un brillante destello, y la criatura reculó siseando. Anastasz, espantado, huyó antes de que se pudiera recuperar.

A la noche siguiente, el joven relató su aventura a los otros miembros del Anillo Mágico, pero éstos se mofaron de su historia, sugiriéndole que la publicara en alguna revista barata de literatura de horror. Di Zagreb, abatido, regresó a su piso.

Al entrar a su casa, el joven se encontró a un hombre sentado que le estaba esperando. Estremecido por el horror, se dio cuenta de que el intruso era la criatura que había visto la noche anterior. Con un gesto, el ser hizo que la puerta se cerrara por sí

...Anastasz quería huir pero no podía hacerlo; estaba completamente paralizado por los ojos de la criatura.

El vampiro, pues eso es lo que era, se pasó la noche explicándole al muchacho la verdad sobre la verdadera magia (la magia de sangre) y cómo los miembros de un noble grupo similar al Anillo Mágico decidieron convertirse en verdaderos hechiceros y encontraron un modo de cambiar sus essentorios mortales por la inmortalidad. Mientras el vampiro hablaba, Anastasz se dio cuenta de que la criatura le estaba ofreciendo la oportunidad de aprender magia verdadera, y en dándole un instante, la aceptó.

El neonato pasó los siguientes 25 años en la Capilla Tremere de Viena, aprendiendo la realidad de su nueva existencia y descubriendo sus increíbles y sobrenaturales aptitudes para la Taumaturgia. Completamente entregado a su nuevo clan, se convirtió en un capacitado investigador y en un poderoso magus en un período de tiempo sorprendentemente corto.

Cuando fue elegido un nuevo Justicar Tremere a principios del siglo XIX, Anastasz fue nombrado uno de sus arcontes. Su talento como magus le convertía en un agente muy útil. Presenció cosas terribles, incluyendo a muchas de las criaturas míticas sobre las que su institutriz le habló una vez. Di Zagreb llegó a ser toda una autoridad sobre lo oculto, y su comportamiento abierto y amistoso y su disposición a ayudar a los demás lo convirtieron en el instrumento de la política exterior Tremere.

En 1998, cuando llegó el momento de elegir un nuevo Justicar, los Brujos se encontraron divididos entre varios aspirantes. Jean St. Frederique, un Vástago muy poderoso que presidía una gran capilla francesa propuso a Anastasz como candidato. Asumiendo que podría controlar al ancilla, St. Frederique utilizó su influencia para cambiar un número suficiente de votos que aseguraran la elección de Di Zagreb.

Arrojado a una posición para la que no está realmente preparado, Anastasz se ha vuelto realmente celoso en su intento de mostrarse digno del cargo. Ha ofendido a muchos de sus colegas, incluyendo a Jaroslav Pascek, el nuevo Justicar Brujah, que ha planeado una operación para darle una lección al joven Tremere. El Brujo está planeando recuperar Montreal de las garras del Sabbat. Si su plan llegara a tener éxito, Pascek tiene previsto revelar que él ha sido la fuente de información esencial para la operación, llevándose así todo el crédito.

Anastasz sabe que muchos miembros de la Camarilla y de su propio clan le consideran demasiado inexperto y débil, así que está decidido a demostrarle a todo el mundo que sabe lo que significa ser un Justicar. Confía en los consejos de su mentor, St. Frederique, y el antiguo está encantado de dárselos. Aunque las habilidades de Di Zagreb están mejorando, pueden pasar décadas antes de que encaje adecuadamente en su cargo.

Imagen: Anastasz es un hombre alto, y aunque presenta una apariencia de fragilidad irradia una energía feroz. Sus ojos son de un verde eléctrico, y su pelo es del color de la paja. Se siente atraído por los estilos de los años 30 y 40, y a menudo lleva sombrero, botines, trajes cruzados y bastón.

Sugerencias de Interpretación: Intentas deshacerte de toda oposición de la Camarilla y demostrar a todos los que te

critican que eres un Justicar competente y capaz. A pesar de estar tan entregado a la causa, aún se te puede distraer fácilmente con cualquier fenómeno sobrenatural nuevo e interesante. Desearías tener la suficiente confianza en ti mismo para actuar por tu cuenta, pero aún sientes la necesidad de consultar con tu patrocinador. Si se te obliga a tomar una decisión propia, ésta tenderá a ser extremadamente severa.

Clan: Tremere

Sire: Claas Drescher

Naturaleza: Competidor

Conducta: Tradicionalista

Generación: 9ª

Abrazo: 1867

Edad Aparente: Recién entrada la veintena

Físicas: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3

Sociales: Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 3

Mentales: Percepción 5, Inteligencia 5, Astucia 3

Talentos: Alerta 4, Empatía 3, Esquivar 1, Estilo 4, Expresión 1, Interrogatorio 4, Intimidación 4, Intuición 2, Pelea 2, Subterfugio 3

Técnicas: Armas C.C. 3, Armas de Fuego 2, Etiqueta 2, Seguridad 3, Sigilo 4, Supervivencia 2, Trucos de Manos 4

Conocimientos: Academicismo 4, Ciencias 3, Cultura de la Camarilla 4, Documentación 4, Enigmas 2, Finanzas 2, Investigación 4, Leyes 4, Lingüística 3, Medicina 3, Ocultismo 5, Política 3

Disciplinas: Auspex 3, Dominación 3, Fortaleza 2, Taumaturgia 5

Sendas Taumatúrgicas: Senda de la Sangre 5, El Encanto de las Llamas 4, Movimiento Mental 3, Manipulación Espiritual 2

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 2, Criados 2, Influencia 2, Mentor 4, Posición 5, Recursos 4

Virtudes: Consciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 5

Moralidad: Humanidad 5

Fuerza de Voluntad: 6

LUCINDE, JUSTICAR VENTRUE Y ALASTOR

Trasfondo: Lucinde no recuerda nada de su vida anterior al Abrazo, recibido de los colmillos de Severus, el entonces Justicar Ventrue. La eligió como su Arconte, y ella prendió rápidamente sus lecciones y afiló su intuición como una cuchilla.

Desde entonces, Lucinde a servido a todos y cada uno de los Justicar del clan (unas veces se lo pidieron y otras veces lo pidió ella), y defiende las Tradiciones con una dedicación inquietante.

La Ventrue despertó del sopor en la década de 1930 para encontrarse con que Michaelis, un antiguo amante suyo, se había convertido en Justicar de los Sangre Azul. Ella partió en su búsqueda, tan sólo para terminar esclavizada por un vínculo de sangre a la Setira Kemintiri (N del T.- Kemintiri había usurpado la posición del Justicar Ventrue y se estaba haciendo pasar por él). Cuando los Tremere descubrieron esta calamidad la llevaron ante un cónclave en Munich, donde se declaró la Lextalionis global contra la Serpiente y se creó la Lista Roja de Los Más Buscados por la Camarilla. Lucinde fue nombrada primer alastor (un agente con la misión de cazar a los Vástagos de la Lista Roja) y partió en



busca de los anatemas; de todos excepto de la Setita Kemintiri, a la que se le prohibió expresamente dar caza.

No obstante, Lucinde persiguió infructuosamente a la Seguidora de Set durante muchos años con la secreta intención de ofrecerle su devoción. Cazó y destruyó a muchos enemigos de la Camarilla, pero la Serpiente continuaba eludiéndola. Gradualmente, se fue dando cuenta de que Kemintiri tan sólo la había visto como una herramienta conveniente de la que se deshizo cuando dejó de serle útil. Esta revelación sólo fortaleció su resolución. Engendró un encendido odio que contrarrestara su antiguo amor por la Serpiente, e incluso así, le llevó muchos años y mucha energía romper el vínculo, acabando con sus posibilidades de encontrar a Kemintiri. Cuando por fin quedó libre, el esfuerzo la había dejado demasiado cansada para continuar, así que cayó en sopor durante varios años.

En el otoño de 1994, Lucinde despertó de su letargo para encontrarse con la primera pista que había tenido de la Setita desde su vinculación: una carta dirigida a un anatema en la que se daban los nombres de otros anatemas y describía un intento de varios de los integrantes de la Lista Roja por formar una alianza.

Preocupada por las implicaciones del asunto, pero no dispuesta a dejar escapar esta

oportunidad de rastrear a su presa, Lucinde decidió no darle la carta ni a los Justicar ni al Círculo Interior. En vez de eso, decidió seguir la pista por su cuenta. Por desgracia, todos los rastros se habían enfriado, no dejando tras de sí más que refugios vacíos, contactos destruidos y distracciones impresionantemente violentas.

Finalmente, cansada y frustrada, la Ventrue presentó sus descubrimientos al Círculo Interior durante el Cónclave de Venecia. Fue interrogada con detenimiento sobre sus conclusiones en lo referente a la misiva: ¿Sería un bulo, una falsa pista para los Alastores? ¿O sería acaso una conspiración más profunda que vinculaba a los anatemas con los líderes del Sabbat? Los

antiguos la convocaron para discutir del asunto en privado después de su testimonio.

Nadie se mostró más sorprendido que Lucinde cuando el cónclave propuso su nombramiento como Justicar Ventrue. Su sentido del deber la obligó a aceptar esta oportunidad a pesar de los recelos iniciales. Incluso ahora, la Sangre azul tiene sus dudas acerca de las razones de su nombramiento, si bien cree que fue elegida por algún motivo especial, tal vez para cazar a los vampiros de la Lista Roja. Evidentemente, sabía más de estos criminales que cualquier otro antiguo. También creía que sus investigaciones podían haber tocado algo más profundo que no había considerado antes: señales del despertar de los Antediluvianos o indicios de las noches finales. Sea lo que sea, Lucinde está deseando encontrar más respuestas.

La Ventrue nombró a varios arcontes antes de la conclusión del cónclave, después del cual se desvaneció junto a sus agentes. Los primeros rumores empezaron apenas unos meses después. Los susurros de antiguo a antiguo en los salones de Norteamérica hablaban de espías al servicio de la Justicar para vigilar la deslealtad de los príncipes hacia la Camarilla.

La primera y única señal tangible de las actividades de Lucinde fue una violenta batalla en el Parque de Golden Gate en San Francisco que enfrentó a tres Vástagos y a algún tipo de criatura monstruosa. La alastor y sus arcontes habían seguido el rastro de la niña Samedi Genina hasta estos brumosos parajes. Este anatema era una asesina en serie que ponía en peligro la Mascarada a través de los poemas que dejaba en la escena de sus crímenes. La batalla se prolongó al menos durante una hora antes que los arcontes estacaran y redujeran a Genina, que fue presentada por Lucinda al Círculo Interior un mes después, sólo para desaparecer inmediatamente y dedicarse a alguna otra búsqueda.

Imagen: Lucinda parece una inocente joven, al menos hasta que uno la mira a los ojos. Su interior brilla una incómoda e monstruosa intensidad que promete la muerte a quien sostenga demasiado tiempo su mirada. Se viste de un modo apropiado al siglo XX, pero prefiere los estilos conservadores, como trajes de negocios y ropa nocturna informal. Siempre lleva guantes para ocultar la "marca de la bestia" un símbolo místico decorativo que se concede a los Alastores.

Sugerencias de Interpretación: Estás decidida a cumplir con tus obligaciones, en especial la de destruir a Kemintiri. Toma el control de la situación y no le des a nadie la oportunidad de cuestionarte a ti o a tus decisiones. Sientes que le debes un cierto grado de consideración a los Tremere; después de todo, fueron ellos los que te obligaron a reconocer tu esclavitud hacia la Setita. No obstante, te niegas a mostrar deferencia hacia ellos.

Guardas un ardiente rencor hacia la responsable de tu servidumbre y de la misteriosa muerte de Michaelis. Ansías la noche en que puedas ver a Kemintiri estacada y expuesta al sol. Si alguien te ofreciera alguna información o pista que te llevara con seguridad al paradero de la Serpiente, la aceptarías.

Clan: Ventrue

Sire: Severus

Naturaleza: Arquitecto

Conducta: Tradicionalista

Generación: 6ª

Abrazo: 1656

Edad Aparente: Adolescencia tardía

Físicas: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3

Sociales: Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 3

Mentales: Percepción 5, Inteligencia 4, Astucia 4

Talentos: Alerta 4, Esquivar 2, Expresión 2, Gracia 3, Intimidación 4, Liderazgo 5, Pelea 2, Subterfugio 4

Técnicas: Armas C.C. 5, Conducir 2, Etiqueta 4, Interpretación 2, Tiro con Arco 3

Conocimientos: Academicismo 3, Burocracia 3, Cultura de la Camarilla 4, Investigación 5, Lingüística 4, Medicina 2, Ocultismo 3, Política 5

Disciplinas: Auspex 2, Dominación 3, Fortaleza 3, Ofuscación 2, Potencia 2, Presencia 5, Taumaturgia 3

Sendas Taumatúrgicas: Senda de la Sangre 3

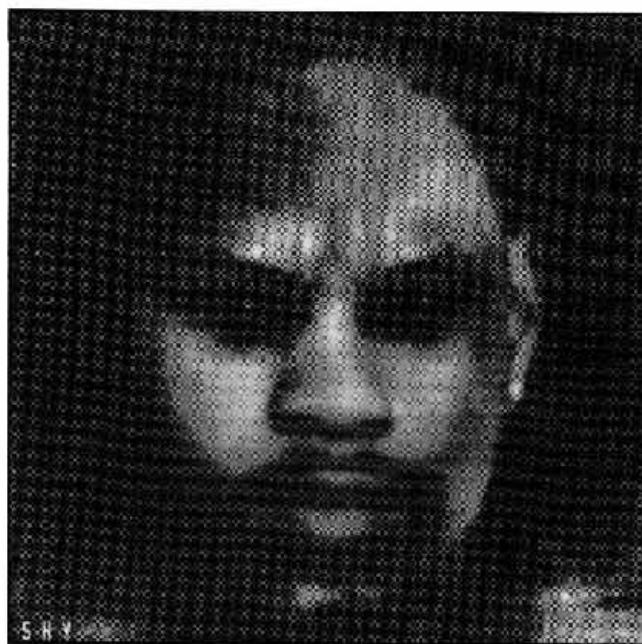
Trasfondos: Criados 4, Influencia 4, Posición 6, Prestigio de Clan 6, Recursos 4

Virtudes: Consciencia 2, Autocontrol 5, Coraje 3

Moralidad: Humanidad 5

Trastornos Mentales: Fuga

Fuerza de Voluntad: 8



LOS ARCONTES

THEO BELL

Trasfondo: como primera línea de defensa en tiempos de crisis, aquellos Vástagos que poseen la posición de Arconte suelen tener una reputación de crueldad y falta de misericordia. Y, entre los que están actualmente en activo, pocos inspiran tanto temor en sus enemigos como Theo Bell, hijo del poderoso Don Gerro. En su posición se ha ganado los elogios del Círculo Interior no menos de siete veces, un hecho sin precedente en toda la historia de la secta. Incluso las manadas de guerra andan con cuidado cuando él está cerca y los anarquistas de multitud de ciudades maldicen el nombre de "Killa-B".

Es irónico, pues, que este demonio vengador provenga de orígenes tan humildes y que el más importante carcelero de la Camarilla haya tenido una íntima relación con las cadenas. Nacido en una familia de esclavos, durante el preludio a la Guerra de Secesión Americana, en una plantación en el naciente Estado de Misisipí, el joven Theofilus (debido a su condición, no poseía apellido) trabajó con su padre, madre y sus muchos hermanos en los campos de algodón. Aunque el trabajo era penoso y el capataz brutal, tuvo una infancia que se podría llamar feliz teniendo en cuenta las circunstancias. Su padre, en particular, que era un hombre amable y enorme, cuya risa era como un trueno distante, veló para que así fuera y que las tardes en su pequeña choza fuesen pacíficas y proporcionasen todas las amenidades posibles.

Aún así, fue un golpe cruel para el chico cuando, poco después de su decimoquinto cumpleaños, la familia fue separada. La mayoría del clan, incluido su padre, permaneció con el amo original mientras que los demás, incluyendo a Theo y su madre, fueron vendidos a la lejana plantación Bell. Era un chaval fuerte para su edad y fue un hombre muy crecido el

que tuvo que arrancarle de las piernas de su padre. Esa fue, piensa él mismo, la última vez que lloró y la primera de su progenitor: esa imagen teñida de lágrimas es el último recuerdo que le queda de él.

Su madre era aún una mujer atractiva a pesar de sus muchos embarazos, y sus hermanas crecieron bellas y altas; por lo que no pasaron desapercibidas para el Amo Bell, que bajaba algunas noches a los cuartos de los esclavos para "mejorar la línea familiar añadiendo un poco de sangre blanca" en el interior de todas las parientes femeninas del chico como pudo. La separación de su amado padre y la impotencia frente a la violación impune de su familia mataron algo en el interior del muchacho. Creció fuerte y alta, ganando rápidamente la potencia de su padre y su imponente planta, pero nunca su sonrisa. Una hosca mano de campo que probó en muchas ocasiones el látigo del capataz, mientras sus dedos se retorcan sobre el mago de su pala como si estuviera estrangulando al Amo Bell en sueños.

Si embargo tenía sueños mayores que el asesinato y, cuando murió su madre de una enfermedad que él pensaba culpa del Amo, intentó cumplirlos. Sus hermanas habían sido "domesticadas" para que fueran dóciles esclavas caseras; lo sentía por ellas, pero no le impedirían nada. "Siendo la calabaza de beber" del Gran Cucharón, se escapó de la plantación durante la noche, golpeando al capataz que intentó detenerle y huyó hacia el norte.

El viaje fue largo y peligroso, pero Theo era lo suficientemente hábil y fuerte para estrangular, con una sola mano, a los sangrientos sabuesos que enviaron en su busca. Algunos meses más tarde, se encontró en Ohio como miembro del Ferrocarril Subterráneo. Durante la mayoría de los años que siguieron realizó muchos viajes a lo profundo del sur para rescatar a aquellos esclavos que creía que merecían la pena. Y varios carteles trompetaban una recompensa por la captura o muerte del renegado.

Nunca encontró a su padre pero, por otro lado, tuvo mucho éxito en sus empresas y la recompensa por su captura creció a medida que lo hacía su entusiasmo. Una noche, echado y jadeando sobre el suelo de un bosque de pinos, herido y enfrentándose a la captura después de una misión fracasada. Mientras los aullidos de los perros retumbaban en la distancia, se agachó a beber de un manantial y, cuando alzó la vista había un hombre mirándole a unos pocos metros de él. Observando que el extraño era blanco, y obviamente estaba calmado, Theo hizo un intento desesperado de arremeter contra él. Para su desmayo, el hombre evitó el empujón y le cogió, manteniéndolo en suspensión con una presa imposible de romper.

Manteniendo inmóvil al chico, el extraño le rogó que se mantuviera calmado: le dijo que no era uno de sus cazadores, que no estaba allí para esclavizarle de nuevo ("al menos no a un Amo que puedas conocer", añadió). Su nombre, dijo, era Don Cerro y había estado observando los movimientos de Theo durante años: le había impresionado como hombre y, ahora, quería hacer de él algo más.

Theo sintió la helada piel del extraño contra la suya y viejas historias que contaban los esclavos atravesaron su cerebro como garras congeladas, pero se dispersaron ante la imagen del violador de su familia roto y doblado ante sus manos. Se relajó y Cerro sonrió, el trato estaba hecho; Theo puso como única condición que se le permitiera volver a la plantación Bell.

Así fue como Theo abandonó el sol y aprendió sobre los regalos de su raza, y de su gran sed también. Fue esa sed la que le condujo inexorablemente a la Mansión Bell con una gran excitación y una enorme y un látigo de serpiente negra enroscándose en su mano. De pie ante la cama donde el gordo y viejo Amo; restalló sobre el látigo una y otra vez, una y otra vez, con mayor fuerza de la que ningún mortal podría ejercer, pero para él sólo existían los gritos de Bell, y sus ojos saltones, y un presionar en el cráneo de Theo que creía alto, más alto y...

Todo a su alrededor era rojo y se dio cuenta de que la mansión del señor estaba en llamas y que estaba en unas ruinas que una vez fue los cuartos de los esclavos. Cuerpos, blancos y, en su mayoría, negros, yacían por el suelo con los miembros contraídos como saucos contorsionados por la tormenta. Reconoció rostros familiares, incluyendo el de su hermano pequeño y tres de sus hermanas, entre los cadáveres. Cayó de rodillas, pero estaba muerto y no podía llorar. Pero, mientras huía del lugar, decidió que tomaría el apellido de su repugnante antiguo amo para recordarle que, aunque ahora que tenía el poder del capataz, el yugo del esclavo ardería para siempre en su muerto corazón.

Durante los años siguientes y en la Guerra Civil, Don Cerro le llevó consigo para educarle, instruyendo al nuevo Theo Bell en letras, historia y filosofía, además de en las materias de los Vástagos. Demostró ser un apto pupilo (la personificación del Guerrero-Estudioso que el viejo Idealista quería) pero, adicionalmente, afilaron sus regalos de Estirpe hacia misiones emancipadoras y, más tarde, pillajes en los almacenes de la Confederación, todo en un vano intento de borrar que había asesinado a su familia.

Después de que la guerra terminase, sire y chiquillo se embarcaron en un viaje por Europa durante el cual todo un

nuevo mundo nocturno se abrió ante los ojos del cachorro. Los príncipes y la primogenitura, por su parte, disfrutaron patrocinando los comentarios ante la idea de la "Progenie de color de Cerro" ya que pocos Vástagos de color habían existido hasta entonces en la Camarilla que todavía siguieran activos en la política, y sólo uno procedía de la población esclava del Nuevo Mundo. Aún así, Bell era un prodigio. Las arpías preocupadas por la Posición se peleaban entre ellas para invitar al taciturno Brujah a concubinatos para probar su sangre ("¿Es cierto lo que dicen de la Vitae de negro?"). Bell, por su parte, pronto se encontró disgustado con la decadencia y insipidez de los Elíseos europeos: demasiado parecidos a fiestas indolentes del amo Bell; pero se sumergió en la cultura y las modas de los mortales que le rodeaban. La relación con su sire se estrechó (tanto como la de un padre y un hijo) y, mientras el sire se alzaba en los rangos de la secta, el chiquillo era transportado involuntariamente con él, soportando ardientes responsabilidades en beneficio de su creador.

El siglo XX fue tan turbulento para la Estirpe como lo fue para el Ganado. De nuevo en América, Bell desfallecía ante el fracaso de la Reconstrucción mientras sus preocupaciones mortales se hacían cada vez más distantes. En el Harlem de la época del Jazz se encontró junto a su estirpe mortal en el centro de una fuerte marea Sabbat; además, realizaba viajes frecuentes a sus viejas moradas sureñas, haciendo lo que podía por librarse de Jim Crow. En la década de los 50, considerándole un peón útil para infiltrarse en los círculos de los derechos civiles y enfrentarse a los anarquistas en su propio terreno, el Círculo Interior promocionó a Don Cerro como Justicar, sabiendo que Bell se convertiría en Arconte. Theo, por su parte, se daba perfecta cuenta y no aceptaba, la política que subyacía tras este nombramiento y, además, había desarrollado una cierta simpatía por los anarquistas. Sin embargo, sus sentimientos no fueron un impedimento para llevar a cabo sus labores hasta el final y, en la década de los 90, era el más respetado y temido Arconte de los Estados Unidos. Tal era su renombre que el nuevo Justicar, Jaroslav Pascek, le mantuvo en el puesto incluso a pesar del desprecio que existe entre los dos vampiros.

En las noches presentes, Theo Bell bien puede ser una de la piedra angular de la asediada Camarilla. Ha viajado mucho más que la mayoría de los Vástagos; incluso los hombres lobo le ofrecen poca pausa, y conoce la mayoría de las ciudades América del Norte y muchas de Europa. A lo largo de los años ha estado intentando rastrear a todos los miembros de la línea de su padre que podía y vela por el bienestar de su estirpe e, incluso, ha llegado a intervenir en algún momento en su beneficio. Debido a esto, tiene más contacto con el mundo del día que muchos de los vampiros de su edad, una habilidad que le sirve bien en sus tareas. El Círculo Interior piensa que el conocimiento de Bell sobre Nueva York, particularmente la zona de Harlem y Washington Heights, puede resultar vital en arrebatarse Manhattan de las manos del Sabbat.

Imagen: alto, oscuro, apuesto... Su figura es atractiva aunque prohibitiva. Sobre su espalda y sus hombros hay cicatrices, testimonios del látigo del capataz, que son los únicos recuerdos de su vida de esclavo. Generalmente lleva un corto mostacho y, a veces, algo de barba. Se viste correctamente en periodos de

que y eficientemente en la batalla: una gorra de los Yankees de Nueva York, gafas de espejo al estilo de los policías y una recordada con cartuchos Dragonsbreath son su marca de fábrica. Los anarquistas y los Sabbat conoce esta forma de vestir y la temen. Como irónica burla de su estado no-muerto, en ocasiones se coloca una tira de Breath-Ripe™ sobre su nariz, especialmente cuando se embarca en una misión de guerra.

Sugerencias de Interpretación: en la superficie eres una figura de autoridad estoica, sin emociones, eficientemente educado con todos y sin confianza con nadie. Esto es, por supuesto, una máscara que cubre la indecisión que te persigue cada noche. Observas cómo los Amos de la Camarilla administran su plantación mortal, restallando el látigo del gobierno y los medios informativos para hacer que el ganado gane su voluntad y esa visión te llena de furia. Aunque no puedes unírte a los caprichosos y cortos de miras anarquistas y has visto al Sabbat desde una posición demasiado cercana para ver que no hay ningún ideal romántico en su agenda y tampoco puedes hacerte *autarca* sin atraer la vergüenza sobre el único padre que has tenido, pero Cerro te proporcionó una vía de escape de tu estado indefenso y por eso estás atado a él para el resto de tu no-vida. Quizá entonces, a pesar de todo tu poder y edad, aún sigues siendo un esclavo y así será para siempre. Siendo ese el caso, recapacitas, deberías ser un "buen esclavo" por ahora hasta que decidas liberarte de una vez por todas.

Clan: Brujah

Sire: Don Cerro

Naturaleza: rebelde

Conducta: juez

Generación: 9ª

Abrazo: 1857

Edad Aparente: principios de la treintena

Físicos: Fuerza 5, Destreza 5, Resistencia 5

Sociales: Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 4

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 5

Talentos: Alerta 5, Callejeo 4, Esquivar 5, Empatía 1, Expresión 2, Intimidación 5, Liderazgo 4, Pelea 5

Técnicas: Armas C.C. 5, Armas de Fuego (escopetas corrientes) 5, Conducir 3, Demoliciones 3, Etiqueta 3, Interpretar 2, Pericias (mecánica) 1, Sigilo 5, Supervivencia 4

Conocimientos: Académico 2, Ciencia 1, Finanzas 1, Investigación 4, Leyes 3, Lingüística 2, Ocultismo 3, Política 3

Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 4, Dominación 3, Fortaleza 2, Ofuscación 2, Potencia 4, Presencia 4

Trasfondos: Aliados 5 (familia mortal), Contactos 5, Mentor 4, Posición 4, Recursos 3

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 5, Coraje 5

Moralidad: Humanidad, 6

Trastornos Mentales: Berserker

Fuerza de Voluntad: 10

FEDERICO DiPAUDA, LA MANO DERECHA DE LA CAMARILLA

Trasfondo: Federico le contesta a cualquiera que pregunta que su vida ha sido semejante a la de cualquiera. Des-

de las alturas de la gloria y la esperanza a las profundidades del dolor y el terror, se ha aferrado a sus creencias y aspiraciones a pesar de los caprichos del destino. Ahora a veces se hace referencia a él como "La Mano Derecha de la Camarilla" porque sus siglos de servicio en el papel de Arconte no tiene parangón y están más allá de todo reproche (¿Qué otro Cainitas, al menos uno que opere en los planes de otros, ha conseguido mantener esa posición la Camarilla durante tanto tiempo?). Federico trabaja sin descanso para aliviar las tensiones en la Torre de Marfil de la secta. Recuerda a los Vástagos que tiene poder ahora las noches en las que eran débiles y les sugiere a aquellos que son débiles ahora que, una noche, puede que ellos obtengan el poder y que no deben perpetuar los abusos que han sufrido.

Nacido en Italia, creció hasta convertirse en un mercenario veterano que era muy apreciado por su habilidad para organizar a los jóvenes impetuosos. A lo largo de los años, luchó por toda Europa y tuvo muchos señores, fue testigo de muchas traiciones y aprendió lecciones que modelaron su existencia vampírica durante cinco siglos.

Su Abrazo fue brutal, y aún le continúa afectando hasta estos días, aunque no en una forma cíclica: el no administra justicia duramente y no abusa de su poder. En vez de eso, en las noches en las que la Camarilla era joven, Federico confeccionó su propia agenda sin arrodillarse a los caprichos o expectativas de las personas a las que servía. Tal autodeterminación fue sencilla durante los años en que su sire adoptado, el cofundador Josef von Bauren, era Justicar, pero no ha resultado así con los otros siete jueces a los que ha servido.

Siempre sopesa la información o la evidencia que recoge o recibe con mente dirigida hacia la justicia. Francamente, él se muestra tan sorprendido como sus detractores de que haya conseguido mantenerse en el puesto durante tanto tiempo y tantas transiciones. Esta sorpresa, a pesar de todo, proviene solo de su reticencia y resistencia a ser manipulado y espera



que haya mantenido su puesto debido a sus resultados. Sin embargo, no ha dejado de notar que nunca se le ha ofrecido la posición de Justicar. Le han dicho que es demasiado valioso en el campo de batalla, aunque él nunca ha preguntado. Al final, acepta que suficiente respuesta porque no permite que nada le afecte demasiado excepto las decisiones de la no-vida y muerte referentes a otros.

Dejando a parte todo esto, Federico es conocido por ser un ardiente partidario de la Camarilla. Al principio pensaba que la organización era la mejor medida que adoptar. Aunque ha sido testigo de las luchas interiores, él ve que la secta se dirige inevitablemente por un camino que él piensa correcto.

Aún muestra en algunas ocasiones su comportamiento cínico, pero eso es porque sabe que la organización no es perfecta y se esfuerza en dejar en relieve la ceguera que el grupo perpetúa. Las mejores decisiones se hacen generalmente cuando se tiene acceso a la mayor cantidad de evidencias disponibles, y la Camarilla cierra demasiado a menudo los ojos respecto a asuntos de grave importancia y de terribles consecuencias como la existencia de los Antediluvianos. Como particular, a pesar de todo, puede tomar esos miedos innombrables en cuenta mientras imparte justicia.

Los últimos años le han llevado a los Estados Unidos. Varios meses de inútil y esquiva investigación han dado poco fruto respecto al asesinato del Petrodón en Chicago. Ahora Petirrojo es el nuevo Justicar Nosferatu y DiPadua tiene muchas esperanzas en este Vástago, ya que está dedicado a la Camarilla pero, lo que es más importante, también lucha la estúpida ceguera de la secta en sus repetidos intentos de llamar la atención sobre el poder de la misma sobre la Costa Este de los Estados Unidos, que se está desvaneciendo.

Imagen: encuentra que su falta de apariencia le ayuda mucho mientras se mueve casi invisible en sus investigaciones y búsquedas de información. Su apariencia ofuscada encaja perfectamente también, porque a pesar de sus más de 500 años como Vástago, aún mantiene el disgusto por su alopecica y vomitiva forma. Cuando era mortal su aspecto era atractivo (aunque no de forma deslumbrante) con un aire de fuerza. Ahora su cuerpo está cubierto de úlceras que se han mantenido abiertas durante siglos y su enorme nariz ganchuda se acentúa por lo hundido de sus hombros; aunque sus ojos marrón claro brillan con una inteligencia y pasión que no han sido borradas por el tiempo.

Sugerencias de Interpretación: eres el epitome de un mentor. Hay muchos jóvenes estudiantes y soldados que te buscan para recibir tu consejo. Tienes confianza pero sabes que es producto de tu buena suerte y duro trabajo. Has visto demasiadas veces como los vientos del destino cambian de dirección y arruinan a alguien y sabes que también podría pasarte a ti. Nunca te aprovechas de tu posición dentro de la Camarilla para conseguir tus fines y, en vez de eso, continuas ganándote la confianza de los demás basándote en tu visión y conocimiento.

Clan: Nosferatu

Sire: Marienna ("adoptado" por Josef von Bahren)

Naturaleza: juez

Conducta: arquitecto

Generación: 7ª

Abrazo: 1444

Edad Aparente: difícil de determinar; a veces parece que mitad de la treintena.

Físicos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 6

Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 0

Mentales: Percepción 5, Inteligencia 3, Astucia 4

Talentos: Alerta 5, Atletismo 5, Esquivar 3, Intimidación 4, Liderazgo 3, Pelea 5, Subterfugio 4

Técnicas: Armas C.C. 5, Cabalgar 4, Sigilo 5, Supervivencia 4, Tiro con Arco 3

Conocimientos: Academicismo 2, Finanzas 2, Investigación 4, Lingüística (Inglés, Francés, Alemán, Ruso y Húngaro) 3, Ocultismo 4, Política 7

Disciplinas: Animalismo 3, Auspex 4, Celeridad 1, Fortaleza 2, Ofuscación 6, Potencia 5

Trasfondos: Contactos 4, Mentor 4, Posición 4, Recursos 4

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 4

Moralidad: Humanidad, 6

Fuerza de Voluntad: 6

LITHRAC, EL INDEPENDIENTE ALINEADO

Trasfondo: Sam Mayberry nació en un suburbio de Nueva Jersey en una familia puramente americana. Tuvo la típica crianza de clase media suburbana, acudió a Rutgers y finalmente a la escuela médica. Debido a un colapso nervioso centrado en sus manos se dio cuenta de que su sueño de ser cirujano nunca se haría realidad. Decidió, pues, dedicarse a la patología donde el problema motor no tendría importancia. Era un joven tranquilo que nunca permitió que la morbilidad de estar rodeado de cadáveres le afectase; además, ellos no hacían prejuicios o desconfiaban de sus crispadas manos.

Se convirtió en un investigador forense y mostró un extraordinario interés en ayudar a resolver crímenes mediante su experiencia médica. Se casó con su amor de juventud, que le dio dos hermanos gemelos. Sus sueños de una vida calma y tranquila terminaron con la llegada de la Segunda Guerra Mundial, cuando se enroló cumplidamente y terminó en el frente europeo en durante las últimas etapas de la contienda. Como uno de los técnicos americanos en Auschwitz, cambió completamente después de ser testigo de los horrores que allí se sucedieron: las atrocidades cometidas en ese lugar resquebrajaron su confianza en la bondad y la humanidad. Una vez terminado su periodo de servicio volvió a casa al amor y normalidad de su familia intentando expulsar esos recuerdos de su mente.

Esa normalidad duró menos de un año. Una gran cantidad de asesinatos en serie pusieron a prueba su experiencia y le hicieron rememorar esos recuerdos: los cuerpos estaban horriblemente mutilados, sin una gota de sangre, y empezaron a aparecer por toda la zona, incluso varios a la vez. Algunos presentaban ciertos traumas totalmente imposibles como el de una mujer cuya caja torácica parecía haber sido estirada y empujada fuera del pecho. Los detectives que investigaban el caso pensaban que los crímenes eran obras de un loco. Sam intentó convencer a la policía de que había algo que no estaba bien, pero intentaron cubrir todo el asunto. Finalmente, acu-

ción a la prensa. Aquella noche se encontró con que sus hijas y esposa habían sido las últimas víctimas.

Más tarde en aquella misma noche, mientras vagaba sumido en el estupor de la bebida, descubrió exactamente cuán anormales eran realmente aquellos asesinatos. George Frederick, un Samedi partidario de la Camarilla, estaba en la ciudad esperando el incremento de actividades Sabbat. El interés del médico en ellos había llamado la atención tanto del Samedi como de la Espada de Caín: fue testigo del homicidio de la familia de Sam y sabía que el Sabbat terminaría por encontrarle y le salvó de una muerte horrible condenándolo a una existencia aún más horrible.

Sam se tomó la noticia con fascinación mórbida, detalle que ha permanecido como parte de su personalidad a partir de aquel momento. Decidió emplear todo su conocimiento y experiencia en algo positivo ahora que podía estudiar la muerte en una forma en la que nunca pudo soñar. Frederick demostró ser un excelente profesor y mentor. Cuando fue liberado del grotesco tutelaje de su sire, se cambió el nombre a Lithrac debido a un monstruo de la infancia que recordaba, como símbolo de su nueva existencia.

Su creador le debía una deuda al clan Nosferatu; en particular, al Justicar Petrodón, que había albergado aspiraciones políticas durante mucho tiempo y le pidió que le entrenase un arma mortal como compensación. Lithrac se convirtió en esa arma.

Ha demostrado su valor enviando a Sabbat importantes a la Muerte Definitiva. No obtiene ningún placer en matar pero ve a esta secta como una abominación y una afrenta a la humanidad que todavía queda en él. Considera trabajar para sus nuevos patrones, Petirrojo y la Camarilla, sólo un eso: un trabajo, algo parecido a ser médico forense; es mórbido pero, en el fondo, hace el mundo algo mejor. Aún disfruta de algunas de las cosas que le entretenían en vida y, para ser sinceros, le encanta pasar el tiempo reparando coches de los años 50: su hobby favorito.

Petirrojo premió su excepcional servicio convirtiéndolo en uno de sus Arcontes, labor que ha realizado superando las expectativas; nunca se ha arrepentido de esta decisión.

Imagen: parece una momia sin vendas, con piel seca, fina y apergaminaada que remarca sus huesos. Cuando se mueve rápidamente varias tiras de epidermis reseca dejando un rastro que se preocupa por cubrir. En algunos lugares de su cabeza quedan todavía mechones de pelo. No tiene labios y sus dedos han perdido todo el recubrimiento, dejando sus manos con apariencia de garras. Sorprendentemente, sus ojos azules aún parecen vivos y claros. Generalmente lleva ropas negras con un abrigo oscuro y un sombrero de fieltro para esconder su apariencia.

Sugerencias de interpretación: eres absolutamente meticuloso y cualquier sugerencia de Petirrojo es un trabajo que cumplir, y los trabajos deben hacerse correctamente. Mantén una actitud distante y científica sobre tu ocupación y en presencia de extraños. Salta en las sombras y mantente preparado para actuar cuando lo dicte la necesidad. Realmente no te encaja la idea "romántica" de ser un vampiro, aunque no niegas que eres un monstruo: lo ves como un cambio en lo que eres más que en quién eres. Cuando estás rodeado de compañeros



de confianza te muestras jovial, aunque tienes un morbosos sentido del humor.

Clan: Samedi

Sire: George Frederick

Naturaleza: solitario

Conducta: hosco

Generación: 9ª

Abrazo: 1950

Edad Aparente: difícil de determinar

Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3

Sociales: Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 0

Mentales: Percepción 5, Inteligencia 3, Astucia 3

Talentos: Alerta 4, Atletismo 2, Callejeo 2, Esquivar 2, Intimidación 1, Liderazgo 1, Pelea 2, Subterfugio 4

Técnicas: Armas C.C. 1, Armas de Fuego 3, Conducir 2, Etiqueta 1, Seguridad 4, Sigilo 5, Supervivencia 1

Conocimientos: Academicismo 2, Burocracia 2, Cultura de la Camarilla 4, Cultura del Sabbat 2, Ciencia 3, Conocimiento experto: Criminología 2, Conocimiento experto: Toxicología 4, Investigación 4, Leyes 1, Medicina 4, Ocultismo 1, Política 2

Disciplinas: Celeridad 1, Fortaleza 2, Ofuscación 4, Tanatosis 3

Trasfondos: Contactos (Clan Nosferatu) 3, Mentor 3, Posición 4, Recursos 2

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 4

Moralidad: Humanidad, 7

Fuerza de Voluntad: 7

VIDAL JARBEAUX,
RUNARD DE MADAME GUIL

Trasfondo: encantador, suave, de buen humor, siempre preparado con la palabra correcta, cautivador, sexy, genuino, algo irónico pero jamás malicioso; los Vástagos generalmente utilizan esos términos para referirse a Vidal, al Arconte de la

Justicar Toreador Madame Guil. Tales alabanzas merecidas, a pesar de todo, porque él es uno de los artistas más capacitados de la Camarilla. Habilidadoso como orador y actor, confortable en gran variedad de habilidades, un maestro de los enigmas, una astucia aguda y creatividad sagaz, este Toreador es el más feliz cuando está jugando "el juego". Con esas fuerzas a su favor en una adición excelente al, de otra forma, bizarro séquito de Guil. Lamentablemente Vidal suele ser la señal de la aparición de su señora.

Vivió en el París del siglo XVIII como un hombre de recursos moderados. Incluso entonces, su talento como crápula era impresionante. Nació en una familia de clase media y utilizó su gracia y su encanto para amasar dinero de la aristocracia francesa. Jugaba perfectamente el juego social, engañando a muchos que pensaban que era un hombre de posición. Invitaba a gente a su supuesta villa veraniega cuando sus verdaderos propietarios aún estaban en París, cortejaba a diferentes mujeres a la vez haciendo juegos malabares entre sus diferentes relaciones y utilizó la estratagema del Prisionero Española a menudo y lo suficiente para mantenerle toda la vida. Aunque los mortales caían ante las argucias de Vidal, los Toreadores de París le conocían mejor; le permitían utilizar sus habilidades porque era condenadamente bueno y entretenido. Incluso se puso de moda durante un breve periodo de tiempo el participar en sus juegos, generalmente en el papel de testigos o crédulos. Cuando Vidal lograba una conquista, le ponían el listón más alto poniéndole obstáculos más duros. Siempre salía victorioso y, debido a su habilidad, le maldijeron con el Abrazo.

Después de hacerlo se aburrieron rápidamente de él y empezaron a argumentar que habían perdido su "toque" especial. Aunque él lo negaba públicamente en su interior sabía que la chispa de la creatividad había muerto junto con su corazón. En un intento desesperado en recuperar la pasión de la... no-vida, buscó juegos nuevos donde las dificultades

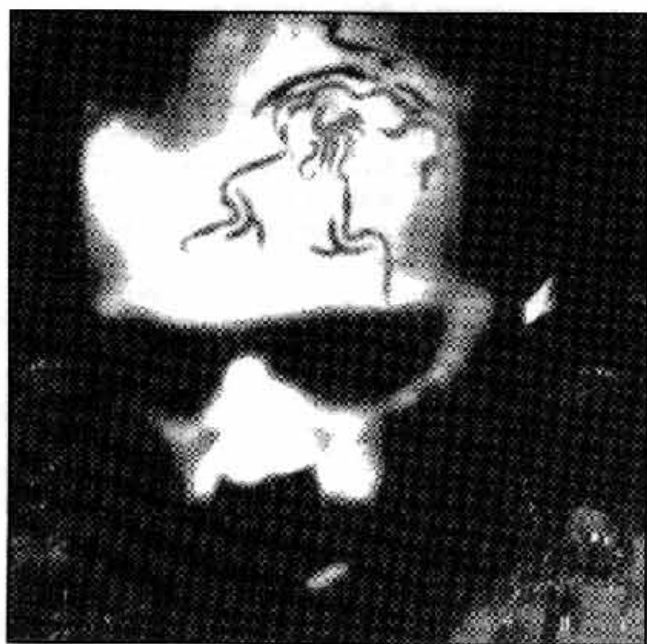
fueran mayores. Dificultades mayores significaban mayores peligros y mayores peligros suponían mayores retos. Si ganaba podía seguir mintiéndose a sí mismo diciendo que nada había cambiado, pero después de dos siglos de intentarlo todavía no había encontrado una empresa que supusiese la emoción de los días mortales.

Con un nuevo mundo que explorar y nuevas habilidades para completar sus capacidades, abandonó París para ver el resto de Europa. Su cronometraje fue impecable. La Revolución Francesa arrasó Francia poco después de su partida, destruyendo a la mayoría de los Vástagos que le conocían. Durante más de un siglo estafó a la élite de la sociedad. Del Líbano colonial y Egipto a las cortes londinenses de Reina Anne, asumió docenas de personalidades, disfraces y papeles. Dijo pertenecer a cualquier clan y poseía la habilidad para demostrarlo: era el arqueólogo que buscaba fondos para un viaje a Egipto, el explorador que lanzaba expediciones al Amazonas, era el ayudante de Freud, el niño de Lindbergh, podía ser quien deseara ser. Desafortunadamente, su suerte estaba destinada a fallarle. Sin saberlo, atrajo la atención del Justicar Montecalme, que por aquel entonces centraba su atención en cazar a los enigmáticos, pero con talento, artistas del timo. Como nunca había sido un hombre que desaprovechase una buenas habilidades tomó a Vidal bajo su ala después de encontrarle y le utilizó para asuntos especiales; Vidal se convirtió en el hombre de confianza de Montecalme, sólo los Justicar, los Arcontes y el Círculo Interior sabían de su existencia.

Recientemente Montecalme terminó su periodo de deber y descendió de su puesto no sin cierta controversia. El Círculo Interior nombró a Vidal Arconte (un caso extraño ya que son los propios Justicar los que los nombran) y lo asignó a la Toreador Madame Guil. Oficialmente es un intermediario y diplomático para la temperamental y, a menudo, antagónica dama, pero secretamente alguien del Círculo tiene sospechas sobre la buen Justicar y está utilizando a Jarbeaux como espía. Vidal tiene muchas sospechas, e incluso sus propias dudas respecto a Guil: ella afirma ser parte de la aristocracia francesa antes de la Revolución, pero el Toreador lo sabe mejor, debido que fue Abrazado durante esa época. Aún así, la asignación es tosca y la dama es una oponente reservada que no confía en nadie y ha dejado entrever poco. Vidal, a pesar de todo, espera que este sea el reto de su vida.

Imagen: hace que las cabezas se giren cuando pasa. Apuesto y bien vestido, sólo lleva lo mejor en ropa: corbatas alemanas, chaquetas de París, gemelos de oro de Mónaco, jerséis de Londres, pantalones y calzado italianos y un reloj de oro suizo. Su forma estrecha sugiere un cuerpo bien desarrollado, y él se comporta como un caballero. Porta una sonrisa con la que desarma las sospechas y una rosa con la que hacer que el precavido baje la guardia. Su bastón-estoque es para los poco apreciativos.

Sugerencias de Interpretación: juegas bien tus cartas. Sonríes fácilmente y, aparentemente, sin nada de malicia, pero te ha llevado décadas conseguir esconder tu naturaleza depredadora. Siempre hablas como si los mejores dramaturgos del mundo hubieran escogido tus diálogos. Las palabras son seda sobre tu lengua de plata y nunca hablas rudamente a los demás. Tu habilidad es hacerles sentirse como iguales en la



conversación, y es lo que hace que apoyen tus argumentos. A pesar de tu apariencia cultivada eres un timador, puedes calibrar las desigualdades de una situación y hacer que jueguen a tu favor. Truhán y Señor, eso es lo que eres.

Clan: Toreador

Sire: Baronesa Margaret d'Hautmont

Naturaleza: bizarro

Conducta: vividor

Generación: 7ª

Abrazo: 1768

Edad Aparente: principios de la veintena

Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3

Sociales: Carisma 4, Manipulación 5, Apariencia 5

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 4

Talentos: Agenciar 4, Alerta 4, Atletismo 3, Buscar 2, Calcejo 2, Diplomacia 5, Empatía 4, Estilo 4, Gracia 4, Intimidación 3, intriga 4, Interrogación 4, Mascarada 2, Mímica 4, Pelca 3, Subterfugio 4

Técnicas: Armas C.C. (bastón-estoque) 4, Armas de Fuego 4, Buenaventura 4, Conducir 3, Disfrazarse 4, Etiqueta 5, Lectura de Labios 2, Sigilo 3

Conocimientos: Academicismo 2, Burocracia 5, Cultura de la Camarilla 3, Cultura del Sabbat 2, Historia 2, Investigación 2, Leyes 3, Lingüística 5, Medicina 1, Ocultismo 1, Política 3

Disciplinas: Auspex 3, Celeridad 3, Fortaleza 2, Ofuscación 3, Potencia 2, Presencia 5

Trasfondos: Contactos 5, Criados 1, Posición 3, Recursos 3, Rebaño 1

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 5

Moralidad: Humanidad, 5

Fuerza de Voluntad: 8

ILYANA RAVDOVICH, TESTIGO DEL DESASTRO

Trasfondo: francamente, Ilyana no sabe por qué fue elegida para el puesto de Arconte. Nada escapa a su detección durante mucho tiempo así que no tiene dudas de que lo averiguará pronto. Este talento puede salvarla, pero también condenarla ya que sospecha que la razón pueda encontrarse aún en Rusia. Los acertijos de Rusia han intrigado y atraído a la Camarilla durante décadas. Ilyana, una antigua campeona de ajedrez con una mente brillante y la capacidad para romper el más complicado de los códigos es tan vez la única que consiga desvelar las nieblas de Baba Yaga y aprehender los planes del loco arquitecto Zelios.

Su infancia en Belgrado estuvo dominada por el ajedrez y los torneos. Su padre era un aficionado frustrado y, aunque hablaba a menudo de su deseo de un hijo en vez de una hija, finalmente descubrió deleitado las aptitudes de la chica respecto al juego de estrategia. Como muchos niños prodigio terminó aburriéndose y, ante la negativa paterna de dejar el juego, terminó por rebelarse y finalmente cayó junto a Gavril Princip en los días previos a la Gran Guerra.

Aunque no podía comprender las implicaciones de las ambiciones de esta estudiante universitaria, actuó como conspirador de Princip en Sarajevo cuando el hombre asesinó al

Archiduque Francisco Fernando con el tiro que empezó la Gran Guerra. Después de aquello, aún inocente en las cosas del mundo después de tantos años malgastados, Ilyana se introdujo en las filas de la Revolución Rusa y, después del fin de la revuelta en 1920, aceptó la ciudadanía soviética. Acentuándose finalmente después de tantos años de refriega, retornó al ajedrez y siendo descubierta su prodigiosa habilidad se la reclutó para que enseñara el juego a los jóvenes Soviet.

Este simple hecho comenzó una cadena de acontecimientos que llamaron la atención de un ambicioso Ventrue de Moscú. Su producción de jóvenes campeones la condujo al departamento de descifrado de códigos en la milicia soviética, lo que la llevó al Abrazo. Su sire tenía copias de un comunicado entre un rival y miembros del clan Brujah que esperaba que fuesen incriminatorios, pero estaban tan oscuramente codificados que eran imposibles de traducir.

Sólo fue un ghoul durante las pocas semanas que le llevó la transcripción, ya que después su patrona quedó tan fascinada que le regaló la inmortalidad. Desde entonces ha servido al clan Ventrue bien y su premio consistió en la reciente ascensión al puesto que ahora ocupa. Aceptó la posición porque combate las batallas personales muy bien y cree que puede hacer su trabajo y sobrevivir para ganar más recompensas.

Un paño mortuario ha descendido sobre el servicio de Ilyana como Arconte, a pesar de todo, cuando descubrió la gravedad del asunto de Baba Yaga. Lo que ella había pensado que era meramente un vampiro antiguo (!!) con una gran influencia se transformó en una verdadera diosa y los ojos de Ilyana pronto descubrieron las marcas del paso de la Bruja por todas partes. Esto, combinado con una curiosa asamblea de castillos europeos a lo largo de unas oscuras y mágicas líneas de ley revelaron mucho a Ilyana. Esas actividades no eran un simple juego de ajedrez de movimiento y contramovimiento sino que se trataba de la Yihad a escala global. Ilyana descubrió la red geomántica que había construido Zelios, un antiguo



Nosferatu, presumiblemente con el interés de atrapar a Baba Yaga. La pieza final del puzzle, un glifo geomántico inscrito en 1998, llevaba a un derruido castillo ruso que había sido reconstruido para que fuera un silo de misiles soviéticos 20 años en el pasado. Desde el final del comunismo, partes de Rusia han pasado a los Balcanes, y ninguna agencia gubernamental tiene constancia de la existencia del silo y de su mortal contenido. En estas noches Ilyana mantiene un ojo vigilante en los misiles y permanece atenta a aquellos que quieran usarlo y a su papel en la Yihad de Baba Yaga.

Imagen: es de piel oscura y se mostraría mucho más bella si no fuera tan conservadora e introvertida. Su largo cabello negro está generalmente atado en una coleta y su elección de vestuario carece de cualquier presunción de estilo. Aunque ella lo niega, probablemente es de ascendencia afgana. Su mirada hace temblar y su cuerpo raramente se mueve ya que no realiza gestos con las manos cuando habla, sus ojos son como colibríes: miran a un lado y a otro y no permanecen en un mismo sitio durante mucho tiempo...

Sugerencias de Interpretación: siempre tienes el control de ti misma, ésa es la característica que te define. Sabes que no se puede decir lo mismo respecto a todo lo que te rodea, pero rápidamente evitas ser coaccionada o engañada. Mantienes tu mente en el ahora y, afortunadamente, no te lleva demasiado tiempo ver a través de cualquier cosa. Tu pensamiento es muy agudo y rápido y tienes la habilidad de mantener varias conversaciones a la vez. Confías en tus instintos pero no eres terca, si se presentan nuevos datos puedes cambiar tu planteamiento. Las personas que interactúan contigo se sienten como si pudieras ver a través de ellos y, a menudo, lo haces. Debajo de tu máscara estás realmente asustada, no sólo por tu propio bienestar sino por el del resto del mundo: la Bruja no duerme fácilmente.

(Nota: para más información sobre Zelios y su red Geomántica, consulta las **Crónicas de Transilvania y Transilvania Nocturno**)

Clan: Ventrue

Naturaleza: pedagoga

Conducta: confabuladora

Generación: 10ª

Abrazo: 1931

Edad Aparente: mitad de la treintena

Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 3

Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, apariencia 3

Mentales: Percepción 5, Inteligencia 5, Astucia 2

Talentos: Alerta 4, Empatía 2, Instrucción 2, Subterfugio 2, Talento de aficionado: Ajedrez 5

Técnicas: Armas de Fuego 3, Etiqueta 3, Interpretar 3, Lectura de Labios 3, Seguridad 2, Sigilo 2

Conocimientos: Academicismo 3, Conocimientos de área (Europa del Este y Rusia) 3, Criptografía 5, Documentación 4, Enigmas 3, Informática 3, Leyes 4, Ocultismo 4, Política 2

Disciplinas: Auspex 2, Dominación 3, Fortaleza 1, Potencia 1, Presencia 1

Trasfondos: Contactos 3, Posición 4, Recursos 3

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 5, Coraje 4

Moralidad: humanidad, 7

Fuerza de Voluntad: 6

PRÍNCIPES Y PRIMOGÉNITOS DIGNOS DE MENCIÓN

LADY ANNE BOWESLEY, REINA DE LONDRES

(Nota: para más información sobre Lady Anne consulta **Un Mundo de Tinieblas y Crónicas Giovanni III: el Sol se ha Puesto**.)

Trasfondo: la actual Reina (príncipe) de Londres aprendió de su padre cuando era joven que la vida sólo te da lo que le exprimes después de cogerla por la garganta. Él falló en su deseo de acogerla la existencia después de que Oliver Cromwell muriera, pero Anne ya estaba influenciando al Parlamento unos pocos cientos de años después.

El padre era uno de los hombres más prominentes de Warwickshire en la Inglaterra de principios del siglo XVII y no sólo moldeó la actitud de su hija sino, lo que era más importante, preparó un matrimonio para ella. Esa unión carecía, como era la costumbre, de amor marital; pero el marido recibió una esposa de buena crianza y ella un círculo de contactos más amplio y acceso continuo a riquezas.

Después de la muerte del esposo empezó a relacionarse con un grupo de nobles que compartían los mismos tipos de sueños que su padre pero, en vez de buscar a alguien que lo suficientemente fuerte para hacerse rey y después mantener su posición (como fue el caso de Cromwell), el grupo quería encontrar un monarca que se sometiese al control del Parlamento. El trabajo de Anne fue crítico para la ejecución del plan y fue el tiempo que pasó con los parlamentarios el que plantó la semilla para su continua influencia en esa maleable institución.

En 1688 cambió su vida. Los planes del grupo tuvieron éxito y William de Orange invadió Inglaterra, luchó por el control del trono y se casó con la hija del monarca anterior para producir un heredero de indiscutible derecho divino; pero tuvo mucho mayor impacto personal otro creador de reyes, el Ventrue Valerius, que interpretaba el papel de uno de los nobles del círculo de Anne y se había mostrado impresionado por ella. Después de Abrazarla la llevó frente a la presencia del príncipe Ventrue de Londres, el poderoso Mithras.

Después de mostrar su valía al gran señor mediante varias maniobras menores, Anne acumuló una importante influencia sobre el Parlamento, conduciéndolo con impresionante efecto durante más de dos siglos, hasta la acometida de la Gran Guerra. Por entonces, la institución era todo lo que los Ventrue requerían y durante años el clan colocó su casta en la monarquía, pero la ascensión de la clase media unida a pérdidas coincidentes en beneficio de los enemigos políticos de los Ventrue ingleses, los Tremere, forzaron a cambiar la estrategia. Anne moldeó el Parlamento para que fuera la fuerza regente de Inglaterra lo que suponía un serio golpe a los Brujos, pero que también sirvió para hacerla príncipe de un reino era el más fuerte de la Isla Cetrina.

Los años entre las dos Grandes Guerras fueron de peligro y poca ganancia. Los Ventrue mantenían la posición superior pero no podía reforzarla. Entonces, las bombas llovieron sobre Londres durante los asedios alemanes de la Segunda Guerra Mundial y Anne encontró la salida que había estado buscando. El refugio de Mithras fue atacado repetidamente en una sola noche, dañando gravemente al Matusalén y ella fue una de los Ventrue que sacó al señor de los restos de su mansión aquel ocaso de 1941 y, una vez que el príncipe (sumido en los brazos del sopor) fue arropado y puesto a salvo, se declaró Reina de Londres.

Tomo tal título porque le desagradaba el apelativo masculino de "príncipe" aunque muchas otras regentes femeninas habían aceptado esta forma de titulación tradicional entre los Vástagos. Las razones son dos: ella ya está llegando a los 500 años de edad, lo que la convierte en suficientemente antigua para tener una apreciación sustancial de la monarquía y su atribuciones a pesar de su confianza en el Parlamento. Lo que es más importante, piensa que esta demanda es vista por todos los demás como un signo de debilidad; le recuerda a los Vástagos que es una mujer y que, a pesar del cambio que trajo en 1918 cuando las mujeres consiguieron el voto en Inglaterra, los Cainitas jóvenes y viejos aún ven a las hembras como una especie inferior.

Sin embargo, le gusta dejar claro a todo el mundo que como el tema en su presencia que ella es la Reina: Mithras ha muerto. ¿Quién es la figura de importancia ahora?

Anne no ha realizado estas afirmaciones hasta hace poco, a pesar de todo, ya que las sospechas de la Muerte Definitiva del señor empezaron a ser conocimiento extendido. Durante años, nadie salvo la elite de los Ventrue londinenses sabían la noticia. Algunos pensaban que los incendios lo destruyeron durante aquella fatídica noche de 1941. Otros, particularmente los Tremere que se vieron refrenados demasiado a menudo por el astuto Matusalén, insistían en que estaba fingiendo su muerte como invitación para hacerlos mostrarse y revelar sus intrigas.

Recientemente, hace sólo unos pocos años, la posición de la Reina era débil. A pesar de las décadas de prominencia nominal sobre la ciudad le era imposible tratar decisivamente con los Brujos por lo que, finalmente, fue la misma Anne la que, mediante varios agentes, expandió públicamente la Muerte Definitiva de Mithras a todos los Vástagos y los Tremere hicieron exactamente lo que habían predicho hace 40 años: actuaron rápidamente creyendo que el control de la mujer se estaba debilitando.

Pero la comprensión de la Reina respecto a la política vampírica había crecido dramáticamente y los magos cayeron en la trampa. Por primera vez, Anne no se basó en su conocimiento de las políticas del Ganado para alzarse al poder; sus planes, trucos y contraataques estuvieron exclusivamente detrás del velo de la Mascarada, que para alivio de la Camarilla ha sido reforzada en estos años recientes, después de su debilidad debida a la vulgar manipulación Cainita de la política inglesa.

Ahora Anne es la Reina, príncipe sin discusión de Londres. Sólo ella parece saber cual será su próximo movimiento.

Imagen: es una mujer pequeña, pero su metro y medio de alto es todo pura energía. Aún se viste con los trajes de poder de 1980, pero opera como una mujer de capacidad de los 90 en la cumbre. Por lo que sus acciones sus controladas; no obstante, sus explosivas emociones resplandecen con intensidad.

Sugerencias de interpretación: la base de tu poder es más segura que nunca por lo que no necesitas exhibir tu control tan abiertamente como una vez tuviste, pero está dentro de tu naturaleza el ser demostrativa. No dudas en cortar a tu gente en mitad de una frase si te disgusta lo que está diciendo o te aburre. Obviamente no haces eso con alguien de mayor posición que tú, pero ese grupo ha disminuido notablemente desde que has conseguido un mejor control sobre tu feudo de Londres en los últimos tiempos. Sabes que no posees el poder personal de Mithras y que un intento organizado de derrocarlo podría tener éxito; por eso vigilas tu reino como un halcón...

Clan: Ventrue

Sire: Valerius

Naturaleza: directora

Conducta: superviviente

Generación: 6ª

Abrazo: 1688

Edad Aparente: principios de los cincuenta

Físicos: Fuerza 4, Destreza 6, Resistencia 6

Sociales: Carisma 4, Manipulación 7, Apariencia 3

Mentales: Percepción 6, Inteligencia 5, Astucia 6

Talentos: Alerta 6, Esquivar 6, Estilo 2, Gracia 3, Intimidación 4, Liderazgo 6, Mascarada 5, Pelea 3, Subterfugio 7

Técnicas: Armas C.C. 2, Conducir 3, Etiqueta 5, Interpretar 4, Meditación 2, Sigilo 4

Conocimientos: Academicismo 3, Conocimiento de área (Londres) 7, Burocracia 6, Finanzas 5, Investigación 4, Leyes 6,



Lingüística (numerosos) 4, Ocultismo 3, Política 7, Secretos de Ciudad (Londres) 5

Disciplinas: Auspex 4, Dominación 6, Fortaleza 4, Presencia 7

Trasfondos: Aliados 5, Contactos 5, Criados 5, Influencia 5, Posición 3, Rebaño 5, Recursos 5

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 4

Moralidad: humanidad 6

Fuerza de Voluntad: 9

TARA, PRÍNCIPE DE SAN DIEGO

Trasfondo: la caravanas de la frontera del oeste viajaron en grupos y murieron en rebaños; a pesar de su coraje y tenacidad, la pobre y casi inculta familia de Tara se unieron a los otros desafortunados, uno por uno, en los fondos de las tumbas vacías de Tejas. Sin poder combatir el cólera, el hambre, la inestabilidad política y los asaltos fuera de la ley, tuvo que enterrar a sus hijos, su marido y sus esperanzas en las arenas del desierto.

Quizá fue la pena lo que impulsó a su sire, quizá fue la pasión con la que resistía una existencia desagradecida. Cualquiera que fuese la causa, fue Abrazada por un revolucionario Brujah en la frontera de Tejas y se la entrenó para luchar contra la "injusticia". Las escaramuzas fronterizas no le interesaban, a pesar de todo; separándose de su sire intentó formar una nueva familia propia, una que no cayese presa de las depredaciones en la frontera.

Rodeándose de una pequeña cofradía de sus cachorros estableció un pequeño dominio en Tejas, cerca de los que hoy en día se llama El Paso, y luchó para darle a su hogar la seguridad que nunca había tenido en vida. Cuando llegó la época de la Guerra Civil ella y su estirpe defendieron el territorio fieramente, pero muchos de sus hijos la abandonaron: Tara no tenía interés en decantarse por un bando, pero muchos de los Brujah jóvenes sentían la necesidad de involucrarse en la contienda

para ver que su bando de la familia salía victorioso. Incapaz de convencerles de que se quedaran, tuvo que observar de nuevo como su familia tocaba de nuevo fondo.

Sin esa estabilidad que deseaba tuvo que centrar sus metas en expandir el control sobre sus posesiones. El final de la contienda, a pesar de todo, pavimentó el camino que conducía a una economía más lenta. A pesar de haber aprendido a ejercer su carisma y personalidad, falló en la adaptación de respecto al cambio de la suerte y sus refugios y ciudades se secaron como tierra del desierto. En sólo una década después del fin de la guerra ya había perdido la mayoría de su dinero y propiedades y tuvo que moverse a Dallas en busca de fortuna.

La ciudad no era adecuada para ella: la Primogenitura la consideraba joven y poco merecedora de una posición, pero (debido a su potente sangre) potencialmente peligrosa para evitar vigilarla. Bajo ese escrutinio se vio obligada a mejorar sus capacidades financieras, administrando sus propias operaciones encubiertamente para conseguir subsistir. Ya apuntando a su creciente capacidad de liderazgo, consiguió mejorar su fortuna a pesar de la poca influencia que tenía en la política de la urbe.

La Revolución Anarquista Americana resultó ser la ruptura que Tara venía necesitando. Reunió a su estirpe revolucionaria de los tiempos de la Guerra y se marchó a San Diego. Una vez que estuvo en el centro de la revuelta, tanto ella como sus chiquillos proporcionaron apoyo necesario y experiencia en combate a los anarquistas. El antiguo Don de San Diego ya había sido asesinado en el momento de su llegada por lo que, debido a la poca oposición y a su grupo de luchadores leales y experimentados, reclamó la urbe como su dominio fácilmente. El concilio provisional de los anarquistas no tenía el tiempo ni los recursos suficientes para oponerse a su poder sobre la zona y, además, necesitaban la ayuda de su banda de guerra, por lo que la ciudad de San Diego se convirtió en la baronía de Tara.

Durante varias décadas rigió el lugar de forma distante. Su educación en política, economía y cierre de tratos se habían afilado y su capacidad de combate rivalizaba con la de veteranos de guerra. Imponiendo agentes leales en la política de la urbe y financiando proyectos domésticos en el municipio le permitieron dirigir la ciudad en la dirección que deseaba. En su mayor parte, los anarquistas de la urbe aceptaban de mala gana su mandato debido a que se mostraba poco exigente. Mientras nadie amenazase el crecimiento de San Diego y el control de Tara sobre él, ella permitía a la ciudad y sus Vástagos hacer lo que quisieran.

Para el ecuador de la década de los noventa, la urbe había pasado de ser un aislada ciudad dormitorio a un centro importante y próspero de la Costa Este, con presencia militar, un zoo y parques famosos, comercio fronterizo y fiestas internacionales. Vista como la joya de la orilla de los EE.UU. se convirtió en un lugar lucrativo de oportunidad para muchos Vástagos que pretendían expandir su prestigio e influencia. Un golpe cuidadoso de anarquistas rivales diezmaron algunos de los seguidores y recursos de Tara en la zona, forzándola a retirarse a Oceanside, a unos pocos kilómetros al norte, desde donde vigiló como los rebeldes instauraban nuevas "baronías" en un intento de hacer que su posición se elevase.



Habiendo aprendido que se debe dejar que los enemigos queden exhaustos ellos mismos combatiendo con otros, Tara espero los inevitables enfrentamientos de poder que se darían. Estaba segura que nadie podría equipararse en la tarea de mantener la urbe y se sucedieron una caravana de penosos regentes, cada uno respaldado por anarquistas o futuros herederos del puesto. Una vez que los Vástagos más peligrosos y poderosos hubieron malgastado sus esfuerzos, Tara barrió la ciudad con sus ghouls y su experiencia para reclamar los restos de una urbe cansada. Muchos de los Caminitas locales estaban empezando a aburrirse del constante estado de luchas y refriegas y el sentimiento general se inclinó hacia la pacífica organización de la Camarilla, siendo Tara declarada príncipe de pleno derecho. Con la aprobación tácita de la Camarilla (y tras una visita de Federico diPaddua) se preparó para acabar con la oposición restante y nombrar a los oficiales de su reino.

La rapidez de la mano dura de la Bruja en reclamar San Diego como reino Camarilla sobresaltó a muchos anarquistas y encolerizó a muchos; a pesar de todo, cimentó su poder rápidamente. Sin embargo, la arena se filtra aún en la más cerrada de las palmas y, poco después de su ascensión, encontró comprometidos a muchos de sus contactos en los barrios bajos y el control de las fronteras débil. Mortales que resultaban clave empezaron a darse cuenta súbitamente de la existencia de sus patrones vampíricos y la policía y las bandas comenzó a oponerse a la influencia no-muerta provocando una serie de asesinatos encubiertos. Culpando en un principio a los anarquistas, la princesa se dio cuenta rápidamente que esos neonatos desorganizados no podían orquestar tal hazaña. De los rumores y fragmentos de información que revelaron algunos asustados Nosferatu y Caitiff descubrió que su ciudad estaba siendo amenazada por las sombras de los asiáticos Catayanos. Tara con toda su habilidad para poner a la gente de su lado mediante su poderoso liderazgo, competencia en batalla y habilidad en intriga y política, aún no ha llegado a entender la importancia total de una contienda basada en el espionaje y la subversión y, de nuevo, su dominio se derrumba lentamente con la erosión de los cimientos.

Imagen: es una mujer normal de altura modesta (metro sesenta), una pequeña criatura en el lado duro de la existencia. Tiene el pelo rubio, rizado y relativamente corto conjugado con expresivos ojos azules. Su mirada es impactante, y aunque no es alguien que pueda considerarse atractivo, la fuerza de su personalidad es impositiva.

Sugerencias de Interpretación: sabes cómo trabaja la gente y has utilizado esa información para, cuidadosamente, orquestar tu posición de príncipe de San Diego. Aquellos que trabajan contigo te encuentran cuidadosa, pensativa y chispeante; tus oponentes descubren rápidamente cuanta gente hace trabajos contigo. Te has alzado a la prominencia, finalmente, por tus propios medios y tu ciudad es tu bebé. Mediante tu cuidado e influencia haces prosperar la urbe. Rehúas permitir que otro desastre haga caer a tu amada familia: intentas controlar todas las variables y asegurarte de que San Diego crece y prospera a pesar de la interferencia de los anarquistas, el Sabbat y los Catayanos.

Clan: Bruja

Sire: Justin Davies

Naturaleza: directora

Conducta: protectora

Generación: 9ª

Abrazo: 1822

Edad Aparente: finales de la veintena

Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3

Sociales: Carisma 5, Manipulación 3, Apariencia 3

Mentales: Percepción 2, Inteligencia 3, Astucia 4

Talentos: Callejeo 3, Esquivar 3, Intimidación 3, Liderazgo 4, Pelea 4, Subterfugio 3

Técnicas: Armas C.C. 3, Armas de Fuego 3, Conducir 3, Sigilo 3, Trato con Animales 3

Conocimientos: Academicismo 1, Finanzas 2, Leyes 2, Lingüística (Español) 1, Política 3

Disciplinas: Auspex 3, Celeridad 2, Dominación 4, Ofuscación 2, Potencia 3, Presencia 4, Taumaturgia 1

Sendas de Taumaturgia: Senda de la Sangre 1

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 4, Criados 4, Influencia 3, Posición 4, Rebaño 3, Recursos 3

Moralidad: Humanidad, 4

Fuerza de Voluntad: 4

CARLAK, USURPADOR PRÍNCIPE DE PRAGA

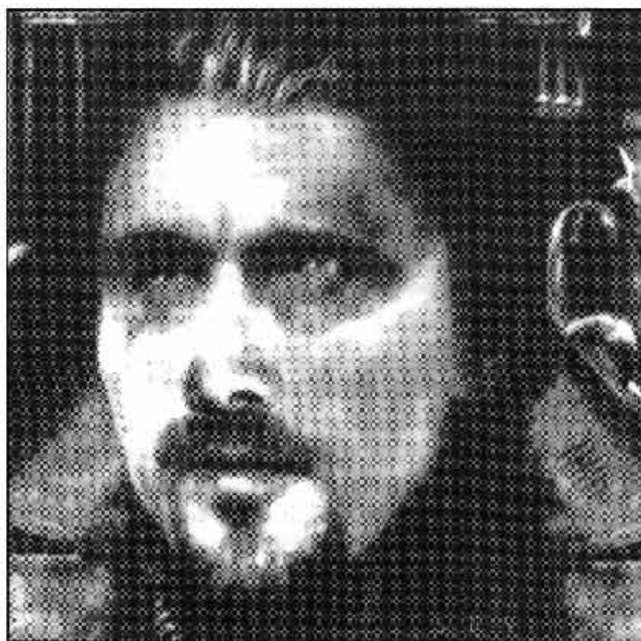
Trasfondo: durante sus días mortales Carlak era el tercer hijo de un conde Bohemio. Sabiendo que no podría heredar el título y estando poco interesado en una vida eclesiástica, escogió (contra la voluntad de su padre) ingresar en la Universidad Carlos para estudiar historia, filosofía y ciencia. Hubiera tenido que volver a la fuerza a las tierras de su padre si no llega a ser por la intervención de Dmitra Ilyanova, una noble ucraniana que patrocinaba la universidad.

La mujer vio potencial en Carlak. A menudo le invitaba junto con otros estudiantes a su mansión para establecer encuentros con visitantes extranjeros y discutir de filosofía durante toda la noche. Generalmente retornaba a su apartamento cuando sólo un poco después de que el sol hubiera aclarado el horizonte, aunque su entusiasmo nunca se debilitaba. Esos sucesos semanales afilaron su intelecto e interpretación en la universidad, incluso cuando luchaba contra la extraña extenuación que le embargaba tras las discusiones.

Poco después de su graduación le invitó a su clase, junto a otros, para una celebración especial. El punto álgido de la tarde sería un debate, dijo, sobre la relatividad del bien y el mal. También dijo que aquel que defendiera su posición de la forma más elocuente sería ampliamente recompensado. Durante la noche discutieron los puntos y debatieron con ferocidad inspirada sólo por el empuje de Dmitra para sobresalir.

Cuando la discusión tocó su fin la señora declaró a Carlak el ganador debido a su agudeza ingeniosa, su argumentos respaldados y su convicción aparente en su apoyo al absolutismo moral. Su "recompensa" fue el Abrazo y su primera comida sus compañeros de clase.

En realidad, esperaba que el chico triunfara y no tenía intención particular para con los otros. Después de darle tiempo



para "ajustarse" a su nuevo estado le llevó en un viaje por toda Europa presentándole a otros antiguos Brujah y adoctrinándole en sus tradiciones. Le enseñó que debía pensar por sí mismo a partir de ese momento: los profesores, la familia, la Iglesia y el Rey no le regían nunca más. Debía rendir pleitesía solamente a su intelecto, a su sed de conocimiento y a la sangre ahora y para siempre. También necesitaba contestar a Dmitra, que exigía que afilase su mente, expandiera sus experiencias y no conociera límites. Una noche le llevaba a una reunión de Brujah para debatir la naturaleza de Dios y a la siguiente le enseñaba a cazar el Ganado desangrándolos hasta la muerte: veía la no-vida como una aventura de proporciones épicas.

En el transcurso de los diez cortos años que siguieron Dmitra empezó a rondar a otros hombres y el tiempo que no dedicaba a Carlak debido a alguna de sus relaciones fue variando de unas noches, a semanas, a meses. Pasó varias décadas en Praga creándose su camino entre las infrecuentes visitas de su sire.

Visitó América durante el siglo XIX pero se encontró con que los Brujah de allí eran demasiado poco cuidadosos y analfabetos para su gusto. Volvió unos pocos años antes de la Revolución Rusa y la formación del Concilio Brujah, asistió en la revuelta sólo para ver cómo el consejo caía presa del mismo orgullo que los Zares. Se marchó, disgustado con su clan (de nuevo). Durante una breve parada en Praga recibió una carta de Dmitra invitándole al Gran Cónclave, confesando que habían extrañado su conversación y que quería recuperar de nuevo su compañía. En la reunión, su sire fue nombrada Justicar y se le dio el cargo de vigilar los levantamientos en Europa. Le pidió a Carlak que le sirviera como uno de sus arcontes.

Le rogó que observase la situación en la recientemente apacificada Unión Soviética, específicamente las acciones del Concilio ya que el Círculo Interno temía que pudiesen intentar estúpidamente recrear Cartago y revelarse a los mortales.

El Concilio se mostró disgustado con el retorno de Carlak a Moscú dadas las circunstancias de su última marcha; pero

incluso bajo esas circunstancias se las arregló para encontrar a algunos entre sus filas que hablaran con él. Trabajó según esas pautas sólo para encontrar una organización dividida por venganzas personales.

En 1946 Petrodón le ofreció un puesto entre sus Arcontes, que el Brujah aceptó. Pasó los dos años siguientes en América donde trabajó con el Nosferatu para poner a los anarquistas bajo el *aegis* de la Camarilla. Era un agente infiltrado en la ralea: creó su camino como el gusano hasta ganarse la confianza de un grupo de rebeldes, aprendió todo lo que pudo y volvió a informar a Petrodón todos los intentos planeados de romper las Tradiciones, o rupturas ya realizadas en algunos casos. El tiempo que pasó en Rusia le sirvió bien y su participación en la revolución y el Concilio le había proporcionado cierto sello distintivo.

En 1972 Petrodón recomendó al Círculo Interno que aceptase a Carlak como el siguiente Justicar Brujah; el descenso de Dmitra del oficio abrió una brecha entre sire y chiquillo que aún permanece.

Pasó los siguientes 26 años colaborando con Petrodón para cortar la amenaza anarquista pero, a pesar de sus esfuerzos, hicieron pocos progresos.

El Nosferatu le pidió ayuda en 1997: sospechaba que los rebeldes se estaban preparando para realizar un golpe importante contra varios dominios de la secta. Carlak estaba viajando a América cuando su compañero fue asesinado.

Cuando el Círculo interior se reunió en 1998, el Brujah se resignó. Retornó a su viejo hogar para restablecer un refugio permanente.

El Toreador Vasily, príncipe de Praga, guardaba fuertes sospechas contra todos los Agitadores debido a las repetidas revoluciones y levantamientos de los últimos cinco siglos y le exigió que se marchara para no volver nunca, acusándole de querer su posición y, probablemente, su destrucción.

Carlak, aún frustrado debido a su fallo respecto a Petrodón, cayó en rabia y, con las manos desnudas, envió a Vasily a sopor. Después llamó a la primogenitura para extraerles promesas de que le apoyarían. Las relaciones han permanecido tensas y probablemente sigan así por un tiempo debido a la repentina naturaleza de esta toma de poder. Carlak mantiene a Vasily encerrado en el más estrecho y seguro ataúd que pudo encontrar, encadenado múltiples veces y emparedado en los niveles más subterráneos del Castillo de Praga.

Con su nueva posición, en cierto modo, segura, ahora busca solidificar su influencia en el mundo mortal. Utiliza sus contactos a lo largo de Europa del Este para ganar acceso a funciones gubernamentales y diplomáticas, tener reuniones con humanos influyentes y establecer relaciones con ellos.

Imagen: es relativamente bajo para el siglo XX: sólo levanta un metro y medio del suelo pero, a pesar de todo, su figura espigada irradia poder y autoridad fuera de proporción con su tamaño. Mantiene su largo cabello rubio atado con una cola de caballo, siempre bien acicalado. Prefiere llevar ropas de corte perfecto que sean reminiscentes de sus días mortales pero que, aún así, parezcan modernas.

Sugerencias de Interpretación: no debes mostrar ningún signo de debilidad que pueda aprovechar la primogenitura. Estas

de menos al perdido Petrodón, que fue un valioso profesor y camarada. No admites ningún insulto o amenaza a tu posición; el derecho de los príncipes a ocupar el puesto es mientras los asodichos tengan el poder para defenderse ellos mismos de aquellos que puedan retarlos. De este modo, te has probado superior al idiota de Vasily y obtienes un disfrute anacrónico siendo el moderno déspota iluminado.

Clan: Brujah

Sire: Dmitra Ilyanova

Naturaleza: competidor

Conducta: director

Generación: 8ª

Abrazo: 1730

Edad Aparente: finales de la veintena

Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3

Sociales: Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 3

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 5

Talentos: Alerta 4, Atletismo 2, Esquivar 3, Estilo 2, Intimidación 4, Liderazgo 5, Pelea 3, Subterfugio 3

Técnicas: Armas C.C. 4, Armas de Fuego 3, Conducir 2, Debate 4, Etiqueta 5, Interpretar 2, Sigilo 3, Trato con Animales 3

Conocimientos: Academicismo 4, Burocracia 3, Cultura de la Camarilla 4, Ciencia 3, Investigación 6, Leyes 3, Lingüística 4, Ocultismo 2, Política 4

Disciplinas: Celeridad 3, Dominación 3, Fortaleza 2, Potencia 3, Presencia 5

Trasfondos: Contactos 5, Criados 2, Influencia 4, Mentor 4, Posición 4, Recursos 5, Rebaño 3

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 3

Moralidad: Humanidad, 6

Trastornos Mentales: Paranoia

Fuerza de Voluntad: 7

GIANGALEAZZO,

PRÍNCIPE TRAIDOR DE MILÁN

Trasfondo: estuvo presente en prácticamente todos los sucesos importantes de la sociedad Cainita de los últimos cinco siglos. Estuvo en la Convención de Thorns cuando ésta fue llamada y la Camarilla comenzó su andadura, participó en la Revuelta Anarquista y fue uno de los firmantes del Código de Milán en función de Arzobispo de aquella ciudad. Durante la firma, obtuvo el honor de ser el guardián del manuscrito original. Durante su rápida, decisiva y sangrienta apostasía a la Camarilla prendió fuego a lo que él afirmaba ser el tratado original y lo lanzó a las filas de los Sabbat milaneses allí reunidos, proclamando así su nueva alianza. Tal acto de desafío le ha convertido en uno de los mayores objetivos de los miembros europeos de la Espada de Caín.

Un Lasombra llamado Fray Diego, que era el rico patrón de una orden milanese de monjes, Abrazó a Giangaleazzo a principios del siglo XV. Le escogió de entre un montón de novicios cuando observó cuantos monjes, ya mayores, iban a pedirle consejo y cómo él los utilizaba posteriormente para asegurar su promoción y final supremacía sobre el monasterio. Presintió que sería una gran contribución al clan, una opinión que fue confir-

mada tras su descubrimiento de las escapadas nocturnas del joven para llenar sus noches con mujeres, vino y canciones.

Giangaleazzo se adaptó a su nueva naturaleza rápidamente y se regocijó en convertirse en parte de aquellos oscuros señores de la creación. El monasterio había sido un método para el joven de sentirse cómodo en el mundo, y la eterna existencia como vampiro demostró ofrecer incluso mayores y diferentes oportunidades. ¿Quién necesitaba vino cuando la vitae fluía ardiente y dulce?

Fray Diego presentó a su cachorro al concilio, donde los términos de la Camarilla fueron martillados al lado de un joven vampiro llamado Malthéas. Diego apoyó las proposiciones de la Camarilla de moverse en secreto después de que un miembro fanático de la Inquisición le descubriera alimentándose, casi acabando con su no-vida y dejando su rostro ruinosamente abrasado con una ardiente vara de marcar en el proceso. Giangaleazzo se mostró indeciso respecto a la viabilidad de la nueva secta, pero en respeto a su maestro no dijo nada.

La Revuelta Anarquista terminó, pero de sus cenizas surgió el Sabbat. Giangaleazzo, en aquellos momentos príncipe de Milán en todos los aspectos salvo en el nombre, continuó jugando en los dos lados de la balanza, condenando a los anarquistas oficialmente y dándoles, en secreto, cobijo en su ciudad.

Se dio cuenta rápidamente de que Fray Diego estaba equivocado en ofrecer su apoyo a la Camarilla y proporcionó la oportunidad a los otros miembros de su clan de que destruyesen a su estúpido sire. Ya con su poder asegurado, afirmó públicamente que su lealtad estaba con su clan y con el Sabbat, invitando a los líderes de la secta a que escribieran el manifiesto en su ciudad.

Milán se convirtió en la Meca europea para la Espada de Caín: estaba en profundo territorio del enemigo y sólo a un tiro de piedra de Venecia, el lugar de reunión del Círculo Interior. El Sabbat usaba la fuertemente defendida ciudad con campo de lanzamiento para asaltos y tácticas de hostigamiento. Giangaleazzo



se desenfrenó en la sangrienta libertad que se le ofrecía, creyendo firmemente en la misión de la secta de darles a los Cainitas la libertad que se merecían como principales depredadores y señores de la noche.

En el alba del siglo XX empezó a desilusionarse con el mundo que veía a su alrededor. Su secta, con sus ideales altruistas de libertad para todos los vampiros, se había convertido en ralea dividida y sedienta de sangre que no buscaba otra cosa que un reino de matanza y hedonismo. Aunque el Arzobispo podía recordar los tiempos en los que él también se sentía así, echaba de menos las señoriales progresiones de su pasado, la complejidad maquiavélica de los viejos tiempos. Habiendo sido criado en la época de los príncipes Medici y los vastos imperios comerciales del Renacimiento italiano había adquirido un cierto gusto por el estilo. Habiendo servido como abad de un gran monasterio y sido posteriormente el protegido de Don Diego, entró a menudo en contacto con la nobleza y los sagaces mercaderes de príncipes.

Los sucesos que devolvieron Milán a la Camarilla empezaron cuando un emisario de un consorcio de príncipes italianos se presentó al Arzobispo. Temiendo que hubiera un frente unido contra él decidió escuchar lo que el mensajero tenía que decir. Los príncipes se habían informado bien y conocían el abatimiento que afectaba al Lasombra. El emisario describió una nueva Camarilla que se había movido junto a los tiempos, que estaba preparada para cualquier eventualidad y abierta nuevas ideas y conceptos. Él escuchó esas palabras ansiosamente e, intrigado, accedió a hablar más con el emisario.

Durante los pocos meses que siguieron se estableció un diálogo y Giangaleazzo se mostraba más y más disgustado con los excesos del Sabbat que le rodeaban, viendo que en su matanza y brutal desperdicio en nombre de la libertad ninguna otra cosa salvo violencia sin mente. Finalmente, accedió a realizar una abrumadora traición al Sabbat que dejase a los vampiros de Milán en manos de la Camarilla.

La Noche de los Terrores Nocturnos tuvo lugar en un cálido ocaso de Marzo de 1997. El Arzobispo invitó a los Sabbat de la ciudad a un salvaje rito en su palacio. Allí, con todos reunidos en el patio, el Lasombra, vestido con ropas ceremoniales, salió al balcón observando los monstruos que había bajo él. Desenrolló el Código de Milán y mostró el pergamino amarillento a la concurrencia. Con una voz solemne declaró que la ciudad juraba lealtad a la Camarilla y que, a partir de ese momento, se le reconocería como príncipe. Prendiendo fuego al documento entre los aullidos bestiales, lo lanzó sobre las baldosas de abajo. El sonido de las poderosas puertas del patio cerrándose y siendo atrancadas reverberó por todo el palacio y, mientras él dejaba su hogar, éste explotó en llamas engullendo a los Cainitas del interior.

Durante varias semanas corrió una extensa Textalionis sobre los flecos restantes de la Espada de Caín, y para el final del año Milán estaba bajo la influencia de la Camarilla. Respaldado por cuadrillas de apoyo enviadas por otros príncipes italianos, Giangaleazzo, príncipe de Milán, ha empezado a construir su ciudad como ejemplo brillante de lo que una urbe Camarilla debería ser.

Imagen: parece un ascado aristócrata italiano con rasgos muy finos. Se viste generalmente con trajes conservadores de las

más caras fábricas. Siempre lleva un anillo de oro con una gran piedra de ónice engarzada.

Sugerencias de Interpretación: te has pasado a la Camarilla y has mandado al Sabbat al infierno. Muéstrate orgulloso y franco, pero siempre con exquisitas maneras. Sólo una exhibición desnuda de la Bestia puede enfadarte, haciendo que se enfurezca la tuya y obligándola a actuar. El refinamiento, la etiqueta, el gusto exquisito y el equilibrio deben ser tus marcas de fábrica.

Clan: Lasombra (ahora es anitribu por fidelidad a la secta más que por Abrazo)

Sire: Fray Diego

Naturaleza: arquitecto

Conducta: vividor

Generación: 7ª

Abrazo: 1402

Edad Aparente: principios de la treintena

Físicos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 4

Sociales: Carisma 4, Manipulación 5, Apariencia 3

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 4

Talentos: Alerta 2, Estilo 3, Esquivar 3, Empatía 2, Expresión, Gracia 2, Intuición 2, Liderazgo 3, Subterfugio 5

Técnicas: Armas C.C. 3, Armas de Fuego 2, Etiqueta 4, Interpretar 3, Seguridad 2, Supervivencia 2, Trato con Animales 2

Conocimientos: Academicismo 3, Burocracia 3, Ciencia 3, Finanzas 2, Investigación 3, Leyes 3, Lingüística (una amplia selección de lenguajes y dialectos continentales) 4, Ocultismo 2, Política 5

Disciplinas: Dominación 3, Extinción 2, Ofuscación 3, Obtenebración 4, Potencia 4, Presencia 4

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 3, Influencia 4, Posición 4, Recursos 4

Virtudes: Convicción 3, Instintos 5, Coraje 4

Moralidad: Senda del Poder y la Voz Interior, 6

Fuerza de Voluntad: 5

RUTH MCGINLEY, LA PRIMOGÉNITO ERRANTE

Trasfondo: hija de unos granjeros irlandeses, fue criada para ser una devota esposa que diera muchos hijos saludables. Su familia pasaba malos tiempos y la casaron a la edad de quince años para tener una boca menos en casa que mantener. Su marido era un borracho abusivo que desfogaba toda su frustración de la pobreza de su familia en Ruth.

Un día, tras años de malos tratos, sufrió una crisis nerviosa. Su marido llegó a casa bebido y con la intención de darle a Ruth su "frotamiento" diario. Sin embargo, esta vez ella se resistió y le abrió el cráneo con una barrena circular. Nunca pretendió matarlo y su miedo y culpa la llevaron a huir a Inglaterra. Después de varios meses por las calles de Londres, atracó a un cliente adinerado y se compró un pasaje para América.

Determinada a comenzar una nueva vida se estableció en Virginia, sin dinero y sin ningún lugar al que ir. Se ofrecía para labores de servidumbre, pero su actitud reacia a someterse al trabajo pesado de la vida diaria la sobrepasaba. Después de un pasajero insulto de uno de sus patrones durante una cena,

vertió un perol de sopa ardiente sobre su faltriquera. El invitado de su patrón encontró el gesto divertido hasta la saciedad; poco podía ella sospechar que se trataba de un Malkavian que consideró el acto como un momento de brillantez. El señor de la casa hizo que arrestaran a Ruth, pero antes de que fuese llevada a juicio se apareció el misterioso invitado y se la sacó de la cárcel y de su vida.

Viajó con su sire durante varios años hasta que sucumbió al encanto de la frontera americana. Se mudó al oeste en la época del Manifiesto de Destino, buscando siempre un lugar donde continuar su no-vida como desease. Finalmente, terminó llegando a Tejas y estableciendo un refugio.

Se dio cuenta de que necesitaba una tapadera para su existencia nocturna y se dio cuenta de que ser un forajido era, al mismo tiempo, una emoción peligrosa y un disfraz. La vida de pistolero encajaba con ella perfectamente: sus poderes vampíricos la hacían una de la más mortales y, debido a su género, la gente la subestimaba continuamente pero podía maldecir, disparar y jugar como el mejor de ellos. A pesar de todo, finalmente terminó en el lugar equivocado con una manada lupina que la envió a sopor.

Cuando se despertó durante los años 20 en mundo era un lugar totalmente diferente. El boom del petróleo de Tejas estaba en su momento álgido y la vieja frontera había desaparecido. Observó a los especuladores y barones del petróleo mientras la nueva generación de jugadores y pendencieros aparecía y se acercó a varios de ellos. Bajo una serie de disfraces, se convirtió en la "otra mujer" de algunos de los más influyentes magnates petrolíferos de Tejas, contando también con una gobernador o dos. Incluso la llegada de más Vástagos en grandes cantidades no parecía importarle.

Se involucró en la política de la zona no por deseo de poder sino por la absoluta necesidad de controlar su destino. Socavaba a aquél que quisiera controlarla volviendo la ley o la Iglesia con el que se cruzase en su camino. Se hizo conocida entre los Cainitas de Dallas y finalmente se convirtió en primogénito su ímpoluta edad y su excelencia.

El siempre presente abuso de derecho del Sabbat de Méjico la preocupa mucho. Los ve como una amenaza directa a su control. Ha tomado la determinación de devolver a los rapaces a sus guaridas y, ocasionalmente, toma a veces dos viejas pistolas y lidera partidas de caza a lo largo del norte de Tejas. No se preocupa especialmente de la Camarilla aunque piensa que es un maldito punto de vista mejor comparado con encontrar una ignominiosa Muerte Definitiva entre las brutales manadas Sabbat.

Imagen: un largo pelo fogoso y ojos verdes marcan las ascendencia irlandesa de Ruth. Incluso ha conservado sus pecas aún en la no-vida. Entra los mortales se vista a la moda pero de manera conservadora. Cuando viaja fuera de la ciudad por asuntos de la Estirpe lleva pantalones vaqueros, camisetas largas, botas y sombrero de cowboy y un pañuelo negro. Sin importar como se vista, siempre tiene cerca un par de Colt Peacemakers (Pacíficadores).

Sugerencias de Interpretación: no caminas, te contoneas. Te pavoneas con una confianza infecciosa. Haces lo que crees que se debe hacer, venga del Infierno o de una catarata.

La gente se pone en tu camino y, maldición, deberían respetarte. Incluso cuando no llevas pistolas actúas como si lo hicieras. Siempre actúas como si tuvieras el control de la situación. Cuando vivías fuera de la ley adquiriste el hábito de mirar constantemente por encima del hombro. Asumes que hay alguien allí que quiere ganarte la espalda por alguna razón u otra. Posees un toque de paranoia respecto a que algo que hiciste en el pasado va a venir a rondarte.

Clan: Malkavian

Sire: Billy Dexter

Naturaleza: superviviente

Conducta: bravucona

Generación: 9ª

Abrazo: 1769

Edad Aparente: finales de la veintena

Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 4

Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, apariencia 4

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 4

Talentos: Alerta 3, Atletismo 1, Agenciar 1, Callejeo 2, Esquivar 2, Empatía 2, Intimidación 3, Liderazgo 2, Pelea 3, Regatear 2, Subterfugio 2

Técnicas: Armas C.C. 1, Armas de Fuego 4, Cabalgar 3, Etiqueta 2, Reparaciones 12, Sigilo 2, Supervivencia 3, Trato con Animales 3

Conocimientos: Academicismo 1, Burocracia 2, Cultura de la Camarilla 3, Finanzas 1, Investigación 1, Lingüística (Inglés, Español) 2, Medicina 2, Ocultismo 2, Política 3

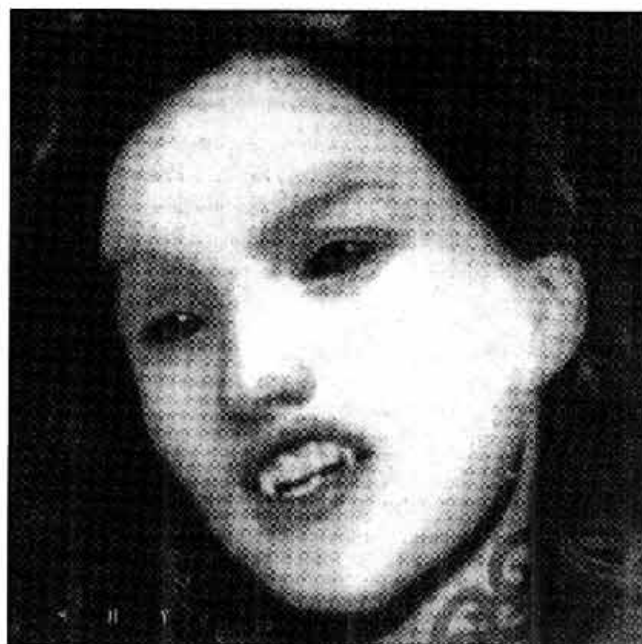
Disciplinas: Auspex 3, Celeridad 3, Dementación 3, Dominación 1, Fortaleza 1, Ofuscación 2

Trasfondos: Posición 3, Rebaño 2

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 2, Coraje 4

Moralidad: Humanidad, 5

Trastornos Mentales: Histeria, Paranoia, Obsesión (Ruth jamás pasa dos noches seguidas en el mismo refugio; cree que



sus enemigos podrían encontrarla fácilmente durante el día si siguen sus formas de comportamiento).

Fuerza de Voluntad: 7

LILLE HAAKE, PRIMOGENITO TREMERE DE AMSTERDAM

Trasfondo: fue criada por su padre, un instructor de la Universidad de Amsterdam. La enseñó filosofía en su casa y ella empezó a ser conocida por interrumpir las clases y señorear sobre su permisivo padre. Los estudiantes de la universidad empezaron a llamarla "Sra. de Haake", un apelativo que ella adoraba sin entender el complejo de Electra que impulsaba sus sentimientos.

Después de que su padre muriera durante su decimotercer cumpleaños otra familia universitaria la tomó a su cargo. Aunque aún asombrosamente decidida, se sustraía en la biblioteca de la institución. Cuando leyó *An Essay on Witchcraft* (Un Ensayo sobre Brujería) se mostró absorbida ante la noción de controlar las fuerzas de la naturaleza. Más específicamente, se obsesionó con contactar y alzar a los muertos.

Durante los 32 años siguientes se dedicó al estudio de las artes místicas. Cuando los tomos especulativos de las universidades de Gronen, Leiden y Utrecht ya no la satisfacían, empezó a pasar su tiempo con un refugiado hugonote que sabía cosas que sus libros sólo sugerían. Mientras su red de asociados crecía superó los gatos negros y los becerros recién nacido y aprendió algo más de las criaturas sobrenaturales del mundo. Una noche de 1779 llamó a la puerta de la única capilla de Amsterdam e informó a Thorbecke, el Regente Tremere, de que estaba preparada para ser como él.

Sobra mencionar que el Brujo se mostró sorprendido ante tal afirmación. Una mortal (una mujer mortal) había descubierto su capilla y tenía conocimientos sobre la naturaleza de los Vástagos. Admirando su resolución y franqueza decidió no matarla inmediatamente. Después de varios años de entrevistas y varios años más de consideración accedió, finalmente, a hacerla "como él".



Era una rápida estudiante. Aunque siempre hacía la voluntad de su sire, se dissociaba de los eventos de la vida nocturna de la sociedad de los Vástagos por lo general. Se enterró en sus estudios y fue la muerte de Thorbecke a manos de una manada del Sabbat en 1989 lo que le hizo salir al mundo.

Lille sentía un gran respeto por su sire y sabía que aún tenía mucho que aprender de él y de pronto se encontró con que se lo habían arrebatado, considerando el hecho totalmente inaceptable decidió castigar a los ofensores severamente. En la misma época el Alto Regente de los Países Bajos decidió que ella podía tomar el control de la capilla de Amsterdam y asumir el puesto que había tenido su sire en la primogenitura. Desarrolló contactos entre los Cainitas de la zona y llenó la ciudad de autómatas de vigilancia mágicos para que reuniesen información. Pasó casi una década averiguando los secretos de la urbe y sus habitantes sobrenaturales: el resultado la dejó impresionada.

Los príncipes de Bélgica, Holanda y Luxemburgo formaban, desde hace mucho tiempo, una coalición llamada el Consorcio. El dueño de Amsterdam, uno de los miembros de ese Consorcio llamado Arjan Voorhies había estado perdiendo prestigio debido a su incapacidad para tratar con la intrusión de la repugnante familia Beryn de los vampiros Giovanni. A pesar de todo, en los últimos tiempos la suerte del príncipe había cambiado: alistó en sus filas a un "agente libre" que provenía de Luxemburgo llamado Hendrik Van Dyck, que lideraba una fuerza de ataque independiente contra los intereses de los Romanos en la ciudad. Según los resultados la acción fue un éxito, pero mientras el Consorcio felicitaba a su compañero Lille realizó su asombroso descubrimiento: destapó evidencias (no pruebas pero sí pistas de peso) de que Van Dyck era un líder en el Sabbat; parecía que los movimientos de tal sujeto contra los Nigromantes habían sido diseñados para distraer la atención de las actividades de su secta en la ciudad de los canales; actividades que incluían el asesinato de su sire.

Llena de furia se enfrentó a Voorhies pidiendo que se llamase una caza de sangre contra Van Dyck. Si hubiera sido más precavida políticamente tal vez pudiera haber abordado el tema de una forma más táctica: el príncipe estaba aún cabalgando la ola de su pogromo y, si saliese a la luz que había sido engañado por el Sabbat, su posición en el Consorcio se volvería totalmente tenue, por lo que decidió ignorar el asunto y amenazó con declarar que la Tremere era una renegada histérica si le informaba a los demás señores sobre la materia. Después de semanas de debate Lille tomó la decisión que cambiaría para siempre su lugar en la sociedad de los Vástagos.

Acudió a los Giovanni.

Cerró un tratado en secreto con la familia Beryn donde accedía a advertirles de las acciones que se planeasen contra sus intereses y, en retorno, ellos apoyarían su venganza contra el Sabbat: si la relación funcionaba bien Lille explicó que requeriría otro favor más.

Pronto toda la sociedad de la Estirpe se convirtió en un avispero. Se dijo que la antigua Tremere había descubierto una cofradía Sabbat importante y que, con una sola mano, los había quemado, enviando a varios a la Muerte Definitiva. El príncipe la aplaudió públicamente, pero en secreto la maldijo por minar su autoridad. También empezó a dudar de que pudiera haber realizado tal acto ella sola y empezó a investigar la verdad sobre el asunto.

Ahora Lille está en el centro de una encrucijada: ella, Worthies, los Beryn y el Sabbat de Van Dyck; todos tienen cartas que, cuando sean puestas en juego, seguramente provoquen resultados espectaculares para alguno y la probable Muerte Definitiva de los otros. Ella está decidida a salir del juego habiendo aprendido las maneras de la *nigrimanci* de los Giovanni y no escatada y abandonada al sol. De todos modos sospecha que cualquier cosa que tenga lugar la hará estar un paso más cerca del padre muerto que ha estado buscando desde que era niña.

Imagen: su pelo castaño es canoso y siempre lo lleva recogido. Es ciertamente alta, de largos huesos y su rostro es casi cuadrado. Generalmente suele vestirse con vestidos negros y planos de algodón y zapatos cómodos lo que, irónicamente, la hace distinguirse entre los Vástagos de los Países Bajos, tan preocupados por la moda.

Sugerencias de Interpretación: eres contundente y brutalmente directa; no te preocupas por el tacto político y la diplomacia. Ascender en los puestos de la Camarilla no significa nada para ti salvo si te proporciona la oportunidad de aprender la habilidades que requieres. Cada cosa que haces sirve al objetivo a largo plazo de reunirte con el alma de tu padre mortal.

Clan: Tremere

Sire: William Thorbecke

Naturaleza: niña

Conducta: directora

Generación: 6ª

Abrazo: 1784

Edad aparente: principios de los cincuenta

Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3

Sociales: Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 2

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 6, Astucia 4

Talentos: Alerta 4, Empatía 4, Intimidación 1, Intuición 3, Liderazgo 2, Subterfugio 3

Técnicas: Herbalismo (teoría alquímica) 4, Interpretación 3, Pilotar (barca) 3, Pericias 3

Conocimientos: Academicismo 4, Documentación 6, Investigación 4, Lingüística 2, Ocultismo 6

Disciplinas: Auspex 4, Dominación 3, Presencia 1, Taumaturgia 5

Sendas de Taumaturgia: Control Atmosférico 4, Conjunción 3, Contramagia 3, Manipulación Espiritual 5, Senda de la Sangre 5

Trasfondos: Aliados 4, Criados 2, Posición 4, Recursos 2

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 5, Coraje 4

Moralidad: Humanidad, 4

Fuerza de Voluntad: 7

OTROS VÁSTAGOS DE IMPORTANCIA

KARSHI, SEÑOR DE LA GUERRA DE LA CAMARILLA

Trasfondos: por mucho que pudiera desear lo contrario, la Camarilla también tiene sus monstruos.

El primer y único postulante en poseer el título de Señor de la Guerra raramente habla de su pasado. Por lo poco que se puede atisbar y compaginar, se cree que es el Seljuk Hassan al-Samhir, conquistador de Manzikert, el mayor de los generales, aquel que sirvió a dos sultanes del naciente imperio otomano, aquel que los turcos exaltaban el verso "Samhir, gran Samhir, inexorable Samhir, el más poderoso de los guerreros bajo el antiguo cielo azul".

A pesar de que nunca había sido vencido y de su inexorable lealtad, el orgullo de Hassan era su punto débil. Su posición heroica entre la gente, unida con sus deseos de batalla, le ganaron el disgusto de Murad, su segundo señor, que no era ni la mitad del hombre que su predecesor había sido. Esta fricción, encendida cada vez más por las constantes protestas del general respecto a la corrupción por la que el reino del sultán estaba empezando a ser famoso, finalmente explotó en enemistad: Hassan fue etiquetado de traidor, condenado a muerte y forzado a confesar ante el pueblo que una vez defendió para que presenciase su final ejecución.

Pero el guerrero no moría fácilmente. Invocando a Alá para que defendiera su inocencia se enfrentó a las tortuosas pruebas del sultán: lapidación, combates singulares e incluso enfrentado a las garras y dientes de animales salvajes; todas esas pruebas y muchas más tuvo que sufrir en nombre de la "justicia" de Murad. Finalmente, el rey, que no podía proseguir por más tiempo tal persecución contra un héroe de la nación turca, le maldijo debido a que "no era un hombre, sino un animal con la piel de un hombre, magro y hambriento como las bestias de las selvas por la sangre de los niños y los inocentes". Con estas últimas palabras, Hassan al-Samhir fue exiliado y abandonado sin sustento en el gran ergio para que encontrase su muerte.

La muerte le encontró a él primero.

Realmente no se sabe nada respecto a las actividades que le ocuparon en aquellas jóvenes noches. Algunos piensan que,



simplemente, vagó durante un tiempo, luchando contra las incertidumbres de su nueva existencia y sus nuevos "hermanos"; otros apuntan encuentros en oriente con una figura cuasi mítica llamada *Kayyim*, un ser nacido del conflicto que rondaba las arenas del desierto en busca de aquel que pusiera fin a su existencia sobrenatural. Aún otras fuentes mantienen que Hassan, cabalgando hacia oriente con las hordas tártaras por la noche, fue la mano que destruyó su, en otro tiempo, amada tierra natal, décadas después.

Dejando a un lado las especulaciones, los historiadores Cainitas narran historias de un encuentro lleno de auspicios precediendo inmediatamente el fin del siglo XV entre una mano no-muerta y una voluntad inquebrantable. Fue entonces cuando Hassan al-Samhir juró eterna lealtad al Ventruco Hardestadt, líder de hombres y monstruos, un ser cuyas palabras hacían temblar a las naciones y portador de un agudo intelecto y que sabía que esas palabras no siempre serían suficientes.

Así nació el Señor de la Guerra de la Camarilla.

En las noches presentes Karsh preside varios equipos de respuesta rápida desde una fortaleza militar abandonada en una montaña de Norteamérica como guardián del sueño de Rafael de Corazón. Aunque etiquetado por enemigos y aliados como fuerza destructora sin mente y peligrosa, es consciente del hecho de que la guerra debe ser luchada desde muchos frentes y se esfuerza por mantenerse abastecido de las tácticas y tecnología de este siglo. Aunque muy pocos lo saben, el Señor de la Guerra ha tomado más de una ciudad controlada por el Sabbat mediante maniobras paramilitares y actuación política encubierta, en vez de utilizar la fuerza bruta por la que es típicamente conocido. Posee igual capacidad en una gran variedad de armas que abarcan desde las contraescaramuzas de la guerrilla a contenidos "accidentes industriales", escuadras mortales de policía municipal y cuarentenas afrontadas desde el Centro de Control de la Enfermedad del Fuerte Collins.

Imagen: es masa de fuerza y tendones que se eleva como una torre; un coloso leonino, de rasgos ásperos, piel oscura, y repleto de la cabeza a los pies de las cicatrices de mil batallas.

Sugerencias de Interpretación: eres pensativo y silencioso debido, o al tedio de la inmortalidad o a la seguridad en ti mismo cultivada a través de los siglos de soledad. Esto ayuda a que tus propósitos sean percibidos como simples; cuando hablas, a pesar de todo, tus palabras son lacónicas y cuidadosamente escogidas. El silencio estoico al que te refiras sólo es interrumpido cuando por la máquina de matar a la que das rienda suelta en el campo de batalla. Este lado sediento de sangre, inconquistable e incontrolado, hace susurrar a muchos que te estas convirtiendo en aquello que más desprecias.

Clan: Gangrel

Sire: desconocido; cuando está locuaz hace referencias ocasionales a leyendas árabes referentes a manadas de antiguos djinn-lobos cazando por las llanuras del Oriente Medio.

Naturaleza: superviviente

Conducta: fanático

Generación: 5ª

Abrazo: a principios del siglo XIII (según las pistas históricas)

Edad Aparente: indeterminada (quizás unos 30 bien mantenidos)

Físicas: Karsh agita su espada y los enemigos caen; las personas que le han tocado dicen que su piel tiene el tacto y la fuerza del diamante.

Sociales: Carisma 6, Manipulación 5, Apariencia 4

Mentales: Percepción 7, Inteligencia 6, Astucia 7

Talentos: Alerta 6, Atletismo 5, Callejeo 4, Enseñanza 4, Esquivar 5, Interrogatorio 4, Intimidación 6, Liderazgo 6, Pelea 7, Subterfugio 4

Técnicas: Armas C.C. 8, Armas de Fuego 4, Conducir 3, Demoliciones 3, Equitación 5, Etiqueta 2, Meditación 3, Tiro con Arco 4, Trato con Animales 4, Sigilo 4, Supervivencia 5

Conocimientos: Conocimiento de la Mano Negra 4, Cultura de la Camarilla 5, Conocimientos de Experto: Cultura del Sabbat 5, Investigación 4, Lingüística (demasiados idiomas para listarlos) 5, Medicina 3, Ocultismo 4, Tácticas 5

Disciplinas: Animalismo 4, Auspex 1, Celeridad 7, Dominación 1, Fortaleza 7, Potencia 6, Presencia 2, Protean 8

Trasfondos: Aliados (Círculo Interior) 8, Criados 8, Influencia (militar) 4, Miembro de la Mano Negra 5, Posición 7, Rebaño 4, Recursos 5

Virtudes: Convicción 4, Autocontrol 5, Coraje 5

Moralidad: Senda del Corazón Salvaje 6

Trastornos Mentales: Glotonería

Fuerza de Voluntad: 9

AI SLING STURBRIDGE, ALTA REGENTE DE LA CAPILLA DE LOS CINCO DISTRITOS

Trasfondo: nació en 1890 en el norte del estado de Nueva York, hija de un banquero y su esposa. Su madre murió cuando ella tenía dos años y su padre dejó que ella corriera libre más cerca del un comportamiento masculino entre sus hermanos en vez de continuar los intentos de relación entrometidos de su esposa por criarla. Durante su largo periodo de libertad gravitó entre el misticismo de su herencia católica y estudió todo lo que ella creía necesario para aprender más: latín y griego para leer textos de ocultismo de la biblioteca de la iglesia (persuadiendo a su hermano mayor de que cogiese libros para ella). Aparte de la lectura, atendió a sesiones y mantuvo correspondencia con una gran cantidad de ocultistas, la mayoría de los cuales no sabía que se estaban carteando con una chica adolescente. Cuando la familia materna de supo que había aceptado la invitación para unirse a una "Sociedad iluminada" o algo parecido, hicieron frente común y la obligaron a terminar la escuela. En vez de claudicar siguió sus instintos y abandonó la América Victoriana por la decadencia de Londres.

En aquella ciudad, a punto de finalizar el siglo, se introdujo en la escena ocultista y sus estudios remarcados atrajeron la atención de muchos ojos, incluyendo los de Aleister Crowley. Su brillantez no pasó desapercibida para otros y su futuro sire, Lucien de Maupassant, la conoció durante un séance salon, y los dos se convirtieron en buenos confidentes. En 1910, Crowley, aparentemente lleno de envidia debido a que una niña mucho más joven que él estaba desnudando los misterios Hermeticos y atrayendo más atención que él debido a sus conocimientos, pidió que Aisling se convirtiera en su próxima Mujer Escarlata.

Prácticamente era una demanda para que se sometiera a una violación. Lucien, considerando a la chica como prole en potencia, se la llevó de Londres lejos de las manos de Aleister y realizó con ella un extenso viaje por toda Europa y el Oriente Medio para probar secretamente su capacidad como Tremere. Cuando estuvo satisfecho la llevó a Viena para el Abrazo y que conociera al resto del clan.

Durante aproximadamente los treinta años que siguieron el par sirvió como agentes libres entre capillas, construyendo bibliotecas e investigando las órdenes del Concilio interno del clan. La Segunda Guerra Mundial los separó durante largos periodos de tiempo debido a que Aisling atendía a las capillas de Nuremberg, Varsovia, Cracovia, y Dresde. Sus amigos en las posiciones altas a menudo no podían decidir qué hacer con ella; por una parte ponía en cuestión el que los Tremere se involucrasen con el tema Nazi, lo que era intolerable para sus superiores, pero, por otro lado, su trabajo durante los asaltos para preservar los tesoros de las capillas en la refriega era indispensable.

En 1948 su sire y compañero por tanto tiempo se perdió abruptamente durante una misión que, supuestamente, le había encargado el Concilio. Según varios cotilleos de los altos niveles fue Meerlinda la que centró las atenciones de los talentos de la joven en América, en esperanza de mantenerla distraída, ya que sus comentarios respecto a los que había escuchado de McCarthy y sobre la Era de Acuario permanecían entre los estudios definitivos de los periodos, tanto dentro como fuera del clan. Incombustible respecto a lo que pudo haber sentido o escuchado respecto a la destrucción de Lucien, continúa buscando noticias de él incluso ahora.

La última ciudad de residencia de Aisling fue Atlanta donde sirvió como asistente del regente hasta que fue llamada abruptamente a Nueva York. Había recibido una promoción a su posición actual debido a que alguien había esparcido las cenizas de su predecesor por la Bahía de Sheepshead (ver **Un Mundo de Tinieblas**). Como teniente, y por acuerdo popular, ascendió al puesto de regente en noviembre de 1996.

Está eminentemente cualificada para servir en Nueva York por varias razones. Su intenso estudio de los Tzimisce, el tiempo pasado en Europa del Este, y su dominio perfecto del Húngaro la hacen el arma perfecta contra los Demonios. Sus años en Europa durante la Segunda Guerra Mundial probaron que es alguien con recursos y que sabe apañárselas bajo el fuego. Es lo suficientemente joven para ser prescindible para los altos cargos pero lo suficientemente antigua para ser tomada en serio debido a su rango. A diferencia de muchos contemporáneos suyos no aborrece a Sabbat sin razones, sino que tiene una lista de crímenes específica contra ellos por la que lucha. Sabe perfectamente el viejo dicho que aquél que odia a su enemigo sin razón terminará por volverse como él, por lo que vigila cuidadosamente caer en ese sendero.

Recientemente, algunos de los altos rangos han empezado a vigilarla con preocupación creciente: es una de las más dinámicas y populares regentes y tiene un gran número de amigos en altas posiciones del clan, ha mostrado no tener escrúpulos haciendo tratos con otros Vástagos para que la ayuden apartándose de el aislamiento tradicional de los Tremere y, por ahora, ha conseguido evitar el quedar totalmente vinculada al



Concilio (algunos piensan que las tomas posteriores al Abrazo se han atrofiado debido al tiempo que pasó como agente libre). Si ganase la guerra contra el Sabbat esos Tremere (anclados en la tradición) temen que pueda ser nombrada señor, algo que esperan evitar a toda costa, quizá incluso con la pérdida de la contienda.

Imagen: su cabello es casi negro y largo hasta los hombros, pero su rostro siempre está libre de él. Sus profundos ojos son de un tono gris tormentoso. Siempre se ha molestado en esconder los aspectos más femeninos de su anatomía por lo que suele llevar ropas de hombre que le ayudan a esconder el chaleco Kevlar que lleva cuando hace trabajo de campo; a pesar de eso, últimamente, varios de sus aprendices han empezado a animarla para que comience a lucir un aspecto semejante al de la Agente Scully. Durante las noches en las que sale siempre lleva un chaleco anti-balas bajo sus ropas usuales. Cuando estudia luce unas redondas y antiguas gafas magnificentes y, en el dedo corazón de su mano izquierda, lleva un anillo de oro que tiene grabada la palabra "Fe".

Sugerencias de Interpretación: no asumas nada. Has hecho que otros confíen en ti, pero tú sólo confías en ellos por ahora. Tu mente es inquisitiva no da nada por hecho, incluso la "verdad" que te ofrecen tus superiores. Trabajas en cualquier asunto por ti misma hasta que esté hecho a tu gusto, por todos los medios necesarios. Intentas aprovechar todo lo que te pueda ofrecer cualquier asunto, ya sea información, una alianza externa al clan o simplemente experiencia. Sabes muy bien que estás siendo vigilada por otros asustados por tus métodos y siempre estás preparada para ofrecer una justificación. Cualquier barrera que se te oponga con tu trabajo es un obstáculo que debe ser rodeado o echado abajo, nunca debe detenerte. Persigue cualquier noticia de Lucien hasta sus últimas consecuencias.

Clan: Tremere

Sire: Lucien de Maupassant

Naturaleza: perversa

Conducta: tradicionalista

Generación: 10ª

Abrazo: 1911

Edad Aparente: mitad de la veintena

Físicos: Fuerza 2, Destreza 4, Resistencia 4

Sociales: Carisma 4, Manipulación 3, apariencia 3

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 5, Astucia 3

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

Técnicas: Armas C.C. 2, Armas de Fuego 3, Conducir 1, Disfrazarse 3, Etiqueta 3, Seguridad 1, Sigilo 3, supervivencia 1

Conocimientos: Academicismo 4, Burocracia 2, Cultura de la Camarilla 3, Cultura del Sabbat 3, Ciencia 2, Conocimiento de clan (Tremere) 3, Historia 3, Investigación 4, Informática 1, Leyes 1, Lingüística (árabe, cantonés, alemán, francés, holandés, griego, hebreo, húngaro, japonés, latín, mandarín, portugués, gitano, sánscrito, español, yiddish) 5, Ocultismo 5, Política 2

Disciplinas: Auspex 5, Celeridad 2, Dominación 3, Fortaleza 2, Ofuscación 2, Taumaturgia 5

Sendas de Taumaturgia: Movimiento de la Mente 5, Maestría Elemental 3, Contramagia 2, Manipulación Espiritual 2, Encanto de las Llamas 4, Senda de la Sangre 5

Trasfondos: aliados 4, Contactos 2, Influencia 3, Mentor 5, Posición 2, Recursos 4

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 4

Moralidad: Humanidad, 7

Fuerza de Voluntad: 9

Méritos/Defectos: Sentido Temporal, Lingüista Natural

HAROLD GOOSTON, PARIA

Trasfondo: nació en la Ciudad de Benton, Missouri en 1828. Cuando tenía 15 años se dio cuenta de que era un hombre lobo y se unió a los otros de su raza en una monstruosa misión en Chicago.

En 1860, mientras espiaban el cubil de un enemigo, la manada de Harold encontró varios vampiros y se dio una batalla y se desbandaron después de que dos de los cambiantes cayesen en combate, siendo él hecho prisionero junto con tres de sus compañeros; cuando se despertó estaba atado con cadenas de plata, al igual que los otros supervivientes.

El carcelero pronto reveló sus planes de abrazar a los cuatro cambiantes y Harold tuvo que presenciar cómo cada uno de sus compañeros de manada moría. Cuando le tocó el turno se dejó llevar esperando una liberación que nunca llegó.

Se convirtió en uno de los Vástagos.

Oliver Ligon, su nuevo señor, observaba y manipulaba la política mortal en beneficio de el príncipe Maxwell. Goodston aprendió bien las lecciones pero nunca olvidó su verdadera herencia, a pesar de que le hecho de su misma existencia la traicionaba absolutamente.

Sirvió a su señor fielmente durante once años descubriendo que, de una forma retorcida, disfrutaba de su nuevo poder. El dinero y los vicios le sobrepasaron y podía superar a los Cainitas que se cruzaban en su camino. Intentó brevemente volver con

su gente pero lo dejó por imposible después de que dos hombres lobo casi acabasen con él.

Cuando Chicago se quemó durante la Noche del Diablo el Ventrue Lodin le quitó el puesto a Maxwell y sus agentes destruyeron a Oliver, sin que ninguno de los esfuerzos de Goodston por vengarles llegase a buen fin. Durante las dos décadas siguientes desdeñó la sociedad Cainita y se mudó a las cloacas tomando el nombre de "Paria" y embarcándose en una búsqueda privada de Golconda. Poco después salió a la superficie sólo para buscar conocimiento que asegurase su salvación.

Volvió a entrar en la sociedad a mediados de la década de los 90 en un intento de resolver el mutuamente catastrófico conflicto entre lupinos y vampiros. La información que proporcionó resultó crucial en varias de las victorias de los cambiantes, aunque rehusaron aceptarle después de la guerra debido a que le veían como una amenaza, ofreciéndole sólo la misericordia de una muerte rápida: se formó una manada específica para cazarle justo después del conflicto.

Desafortunadamente para este grupo, no estaban preparados para el poder de la Rabia de Paria mezclado con la ferocidad de su Bestia vampírica. Nadie estaba más sorprendido que la misma abominación, que recuperó consciencia para descubrir los cuerpos de tres hombres lobo desangrados a sus pies. Huyó, buscándose otro refugio aún más profundo en las alcantarillas, aullando por su rabia ciega y por la tristeza de aquella desastrosa noche.

Ublo-Satha, el sirviente Gárgola de los Tremere escucho... y reportó a niño regente, Nicolai. El antiguo, con la curiosidad enardecida, asignó a la Gárgola que continuase estudiando a aquel ser en busca de debilidades que pudiera utilizar como métodos de controlarlo.

El exilio autopuesto de Paria no le proporcionaba paz. Su tormento interno empeoró con la forma de pesadillas que el Brujo le inducía mediante rituales de Taumaturgia y que él, como Nicolai pretendía, pensaba frutos de su soledad.

El Tremere le dejó hacer el primer movimiento. La apariencia de niño del Vástago y su actitud de búsqueda de protección diezmaron al perseguido. Aún así, no se consigné al antiguo inmediatamente a pesar de la urgencia de los sueños inducidos.

En su segundo encuentro el Brujo lo preparó todo para que unos camorristas locales le atacaran mientras estaba cerca su objetivo. La abominación (así es como le llamaban las criaturas de la noche) respondió a los llantos de socorro del "niño" y, por petición de Nicolai, se quedó a charlar con él después de que hubiera puesto en fuga a los asaltantes y conversaron hasta casi la mañana.

El Tremere engañó a Paria para que realizase algunas cosas en beneficio de su clan durante los meses siguientes. Una vez utilizó a Ublo-Satha para dar la apariencia de que tenía muchos rivales que querían matarle enviando a sus peones y el torturado vampiro destrozaba a esos enviados con un salvajismo que asustó a su manipulador.

Ayuda al Brujo cuando puede, aunque nunca llegará a entender la total profundidad del engaño. Está feliz de tener un "amigo" en el que pueda confiar y, a pesar de los largos intervalos de tiempo entre sus encuentros, éstos suponen un gran consuelo para él. En algunas ocasiones intenta espiar a

los lupinos en un atisbo de experimentar su antigua sociedad; desea reunirse a ellos pero los recuerdos de aquellos a los que dejó aún le persiguen.

Después de esos actos contempla desesperadamente el ponerse bajo el sol, pero aún no ha conseguido reunir el valor para hacerlo. Su instinto de supervivencia es superior a sus deseos de destrucción y aún no ha podido reconciliar a los dos.

A través de su magia, Nicolai ya le ha dado dos tomas de su sangre, la tercera no tardará en llegar...

Imagen: su piel cuando está en forma de lobo es blanca pero sucia, desgredada y pegajosa; sería plateada si estuviera limpia. Su cuerpo es musculoso y presenta colmillos anormalmente grandes y garras negras. Su forma humana es la de un vagabundo pálido con una gorra de béisbol, ropa vieja, trenca y botas militares.

Sugerencias de interpretación: vigila silenciosamente desde las sombras y nunca te muestres. No exhibes cariño por nadie debido a que temes causarles daño. A veces, pierdes la noción de lo que estás haciendo debido a la depresión, pero intentas esconderlo. Si alguien atrae tu atención, ignóralo. Llevas el mundo sobre los hombros y tu actitud es oscura y melancólica. Cuando consigues salir del pozo de la desesperación caminas con la postura y el porte de cuando estabas vivo y ni siquiera tus harapos pueden esconder eso. A pesar de todo, esto sólo hace que cuando vuelvas a deprimerte, cosa que es inevitable, sea doblemente doloroso.

Clan: Ventrue

Sire: Oliver Ligon

Naturaleza: superviviente

Conducta: pervertido

Generación: 8ª

Abrazo: 1860

Edad Aparente: principios de la treintena

Raza: homínido

Auspicio: Galliard

Tribu: Ronin (antiguamente Colmillos Plateados)

Físicos: Fuerza 5, Destreza 4, Resistencia 4

Sociales: Carisma 4, Manipulación 2, Apariencia 3

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 3

Talentos: Alerta 4, Atletismo 4, Callejeo 4, Esquivar 4, Instinto Primario 5, Pelea 5

Técnicas: Armas C.C. 2, Armas de Fuego 2, Reparaciones 3, Sigilo 3, Supervivencia 2, Trato con Animales 3

Conocimientos: Conocimiento de Área (Chicago) 4, Cultura de la Estirpe 3, Cultura de la Alcantarillas 2, Enigmas 4, Investigación 3, Medicina 4, Ocultismo 4, Rituales 3, Secretos de la Ciudad (Chicago) 3

Disciplinas: Animalismo 1, Auspex 2, Fortaleza 1, Ofuscación 4, Potencia 2, Presencia 3, Protean 5

Dones: (Homínido) Persuasión (1), Interferir Tecnología (2), Intranquilizar (3), (Galliard) Habla Mental (1), Habla Onírica (2), (Colmillos Plateados) Sentir al Wyrn (1), Llama Ardiente (1), Armadura de Selene (2), Fascinación (2), Garras de Plata (3), Ira de Gaia (3). Si no tienes **Hombre Lobo: el Apocalipsis**, añade simplemente dos puntos más en Auspex y Fortaleza para simular los efectos de esos Dones. Además,

pon tres niveles en la Disciplina Celeridad para reflejar la herencia Lupina de Paria.

Ritos: conoce varios rituales que le permiten contactar con espíritus para que realicen una variedad de servicios pero debido a su estado degenerado sólo responden espíritus demoniacos. Los efectos de esos rituales se dejan en manos de cada Narrador aunque se indica que algunos le permitirían seguir la pista de sus enemigos y esconder sus refugio de los ojos curiosos. El uso de esos rituales destruye su alma aún más.

Trasfondos: Contactos 2, Pura Raza 5, Rebaño 3, Recursos 2, Vida Pasada 4

Rabia: 5

Gnosis: 4

Fuerza de Voluntad: 4

Notas: varios de los rasgos de este personaje aparecen en **Hombre Lobo: el Apocalipsis**, que ofrece una mayor profundidad que la simple lista ofrecida aquí. Adicionalmente, Paria utiliza las reglas para Abominaciones que se proporcionan en **La Guía del Jugador de Hombre Lobo, Segunda Edición**.

Paria siempre se encuentra en un estado de depresión perpetua, por lo que deberás reducir sus Reservas a menos que gaste un punto de Fuerza de Voluntad para negar tal penalización durante una escena. Igualmente, no puede gastar Fuerza de Voluntad para adquirir éxitos automáticos como tampoco puede gastar Puntos de Sangre en el mismo turno que Gnosis o Rabia.

Su Gnosis continuará descendiendo siempre que siga rehusando a su herencia lupina. Mientras se asocie con Vampiros este descenso seguirá.

EL DIABLO VERDE

Trasfondo: los caminos de la Yihad están amortajados de subterfugio, tan cubiertos y efímeros como la misma Noche. Aún así, queda un campo de batalla donde los monstruosos habitantes de la oscuridad pueden lucir su naturaleza libremen-



te, en el que las Mascaradas se derrumban y el Delirio sólo exacerba a los espectadores locos de sangre. Este es el círculo de matanzas conocidos por los aficionados del Mundo de Tinieblas como *Extreme Wrestling Warfare* (Potencia de Lucha Extrema). Este espectáculo bárbaro que es televisado a todo el mundo y obtiene numerosas franquicias de retransmisión entre seres mortales y Despertados. En la EWW los aficionados enloquecidos están acostumbrados a maniobras increíbles de combate y bizarros personajes, incluso los más monstruosos de las razas de noche son sólo una leyenda común que debe ser reverenciada o atacada según crean los gustos de los aficionados.

Aunque la mayoría de los competidores en la EWW son humanos (al menos nominalmente) hay un gran número de sobrenaturales que compiten en la federación, tanto para probar sus habilidades de combate como para poder darse el placer de exhibir sus poderes en público. La Corporación Pentex tiene un campo de entrenamiento donde muchas contendientes retorcidas con esteroides salen a la luz. Corren rumores de que el campeón del peso pluma actual, "lucha daredevil Huitzil Colibrí" es un hombre jaguar de los elusivos Bastet, mientras que los violentos apetitos y el kilt (N.d.T. falda escocesa) manchada de sangre que luce el Campeón Internacional "Diamante" Duncan Dunsirn inspiran dantescas especulaciones para personas familiares con los caminos de las Hadas. La división de Parejas está dominada por dos pendencieros neoyorquinos antitribu Assamitas, los gemelos del terror, Sucka T. y Farouk "Skorpio" Mustafá; esos 23 veces campeones son colectivamente conocidos como "2Hot Nation of Harlem Ghetto Posse Gangsta Experience".

Es una hueste abigarrada y formidable, realmente. Pero el verdadero señor y regente de la EWW (en realidad, el más formidable combatiente que se haya atado un par de botas) es, sin discusión, la sensación enmascarada, el Terror de Tijuana, el Campeón del Mundo de los Pesos Pesados, el más resistente Hijo puta de la EWW, la Pesadilla Mexicana El Diablo Verde.



Nadie puede resistir la magnificencia del Diablo Verde. Su ejecución del asombroso *Sacacorchos Diablocanrana*™ de 450º, una proeza atlética que parece imposible para alguien de su tamaño, le gana continuamente el amor del público sediento de sangre. Su *Chupacabra Helldriver*™ es una de la más efectivas maniobras para terminar combates en este deporte. Su mutilador *Javelín del Infierno*™, un mezcla tope suicida/quiebro de cintura ha enviado a mortales a la tumba y a Vástagos débiles a un agonizante sopor. Y cuando El Diablo Verde cierra su debilitante *Presa del Calamar Gigante*™ ... bueno, ¿qué pretendes hacer cuando los Mayores Brazos en el Mundo de Tinieblas™ crecen de manera salvaje en torno a ti?

Hubo un tiempo en el que El Diablo Verde era simplemente mortal, aunque, incluso entonces, era ya un poderoso luchador. Ganó el campeonato mejicano de los pesos pesados en el año de su estreno, con sólo 18 años, y consiguió quedarse con su máscara mediante una contienda de máscara contra máscara en la que había 50 participantes. Debido a eso la meteórica ascensión del este personaje atrajo la atención de la oscuridad: viéndole un posible peón para sus juegos, una manada del Sabbath capturó al este luchador, le dio el Abrazo y buscó un lugar para administrarle los Ritos de Creación. ¡Pero incluso la muerte no podía para el fuerte corazón de El Diablo Verde! Sus raptos huyeron esa noche de otro grupo de no-muertos, ya fuera una cuadrilla de la Camarilla o una manada rival, Diablo nunca lo supo, ni se preocupa por aquella noche.

De todas formas, el suceso le proporcionó al luchador la pausa que necesitaba. Agarrando la pala con la que sus captores habían intentado enterrarle, realizó su papel en aquel cementerio nocturno: ¡y qué papel! ¡Vampiros caían bajo sus poderosos golpes como maíz en la trilladora! ¡Las cabezas se separaban de los torsos, las espinas dorsales eran sacadas de su lugar, y muchos de los monstruos gritaron por última vez mientras El Diablo Verde los enviaba al Infierno! Finalmente, cuando se acercaba el alba, permanecía en pie sobre un matadero de cenizas y cuerpo retorcidos. Extrañamente cansado, se dejó caer en la tumba abierta que estaba pensada para él y con sus poderosos brazos se cubrió desde dentro con una losa de piedra. Una vez protegido, pudo dormir el sueño de los campeones.

Cuando se despertó se dio rápidamente cuenta que nunca más podría quitarse en público la máscara. Pero su tristeza se atenuó debido a la fuerza maldita que fluía por sus poderosos miembros. Conocía las leyendas de su gente y supo qué era y qué necesitaría hacer. No, no podía quedarse allí. Huiría al norte, ¡se haría un nombre en la gran EWW! Y si eso no funcionaba, bueno...

Pero funcionó. ¿No era él el más poderoso de los hombres y ahora el más fuerte de los Condenados? Sí... reflexionando, se dio cuenta de que muchas de las proezas gimnásticas de los demás luchadores podían ¡ser reales! ¡Esas burlas, escaramuzas y cabriolas en público que hacen los participantes, escondiendo la maldad bajo el sudario más fino, son para luego cazar entre los aficionados que les apoyan! ¡Bien, es tiempo para la venganza: aquellos que quisieron lanzar al Diablo Verde al mundo de los muertos estarán recibiendo la Cuenta de Tres por toda la eternidad!

Así nació la leyenda. Una enorme multitud de aficionados, conocidos como Los Hijos del Diablo, que llevan réplicas de la máscara, camisetas y cualquier mercadotecnia que el luchador saque esta semana, le siguen de arena en arena animándole a gritos o abucheando y lanzando epítetos a aquellos que tienen la desgracia de enfrentarse con su héroe. Por ahora, no han sido decepcionados: El Diablo Verde es el campeón dominante de los Pesos Pesados de la EWW, con un mínimo índice de derrotas y el título encintado y seguro en torno de su cintura no-muerta de granito.

Ahora, El Diablo Verde se alza en solitario contra aquellos habitantes de la oscuridad que depredan a los débiles e indefensos. Que venga uno, que vengan todos. ¡El Diablo Verde no teme a nadie! ¿Quién es el próximo? ¿¡¡¡¿Quién es el próximo?!!

TM indica una marca comercial registrada de Your Enterprises (una subsidiaria de Magador Enterprises)

Imagen: ¡Asómbrense ante la magnificencia de El Diablo Verde! ¿Quién es más macho? ¡Es una figura que hace que las chicas suspiren y que los caballeros aprieten los dientes llenos de impotente envidia! ¡Miren cómo remonta desde la esquina del cuadrilátero para descender como el águila sobre su indefenso oponente! ¡Acobárdense ante la visión de sus bíceps de 50 centímetros inmovilizando a su enemigo, como la anaconda destruye a un extraño pecarí! ¡Pero no se preocupen porque, aunque la máscara es un objeto de terror, sólo los rudos, villanos y otros malhechores necesitan temer la ira de El Diablo Verde!

Sugerencias de interpretación: eres un poderoso campeón y un héroe de La Raza. Como tal, las retorcidas maneras de tu nueva "gente" significan poco para ti. La Camarilla, el Sabbat... ¿Qué son esas tontas luchas comparadas con la gloria de la conquistas en el cuadrilátero! ¿Dónde están los cojones entre los Condenados, los Maestros de la Yihad, para arreglar sus diferencias como hombres, en una Royal Death Match en una arena rodeada de alambre de espinos, en vez de esconderse en sus criptas como niñitas? Como sujeto nominal de la Camarilla, realizas el espectáculo más sobrio en orden de respetar las Tradiciones cuando estás en territorio de la secta; pero si el príncipe intenta obstaculizarte, o alimentarse de Los Hijos del Diablo, se encontrará recibiendo su fin mediante un Helldriver antes de que se pueda realizar la cuenta de tres ¿comprendes?

Clan: Nosferatu

Sire: El Tiburón

Naturaleza: competidor

Conducta: bizarro

¡ARRIBA LA RAZA!

Perdón.

Tuvimos que hacerlo

Generación : 13^a

Abrazo: 1993

Edad Aparente: principios de la veintena cuando puede distinguirse

Físicos: Fuerza 5, Destreza 5, Resistencia 5

Sociales: Carisma 5, Manipulación 2, Apariencia 0

Mentales: Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 2

Talentos: Alerta 1, Atletismo 5, Callejeo 2, Esquivar 4, Expresión 2, Intimidación 5, Liderazgo 4, Pelea 5

Técnicas: Armas C.C. 4, Conducir 1, Interpretación (conseguir que le aclamen) 4, Sigilo 1

Conocimientos: Conocimiento del Wrestling 4, Finanzas 1, Lingüística (Inglés) 1, Medicina 1, Ocultismo 1, Política 1 (N.d.T. pongo Wrestling como denominación del tipo de lucha americana que todos conocemos, muy popular en algunas cadenas de TV)

Disciplinas: Celeridad 5, Fortaleza 5, Potencia 5, Presencia 3

Trasfondos: Aliados 5, Criados 5, Fama 4, Posición 1, Recursos 5, Relajón 5

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 2, Coraje 5

Moralidad: Humanidad, 6

Fuerza de Voluntad: 10

CALVIN CLEAVER, GUARDIÁN GANGREL EN LA COSTA OESTE

Trasfondo: si todo el mundo pudiera llevarse bien nadie sufriría daño. Calvin vivió bajo esa regla mientras crecía e iba a la escuela en Los Ángeles. Evitaba el conflicto retirándose y re-frenándose del activismo. Por supuesto, eso no evitó que fuera enrolado en las fuerza armadas cuando estalló el conflicto de Vietnam. Destrozado por el entrenamiento de infantería, fue enviado a las junglas en 1969.

Nunca quiso ser un militar y dejó el servicio nada más terminar su turno de deber. De vuelta a casa, en un país que le había insultado por su inútil participación en el conflicto, Calvin hizo lo que siempre había hecho: se fundió con la oscuridad intentando unirse de nuevo a la sociedad. Debido a que era un extraordinario investigador, prosperó y sobrevivió. Su trabajo en el departamento de Policía de Los Ángeles, el hogar al que había retornado, le proporcionó ciertas satisfacciones: ayudó a resolver problemas y prevenir conflictos.

Siguiendo la pista de lo que él pensaba un culto, encontró una pequeña banda de supremacistas blancos y neo-nazis en un santuario fuera de la urbe. Su investigación se volvió agria cuando llegó su cuartel general ya que su compañero fue tiroteado y el fue alfilerado por fuego cruzado cuando intentaba entrar en el edificio. Arrastrándose de punto seguro en punto seguro, intentó abatir a tres de los asaltantes y desarmar al otro en combate cuerpo a cuerpo.

Entonces se encontró con el monstruo que lideraba el grupo: Gunnar un Gangrel escandinavo que, utilizando las sugerencias de los mitos nórdicos para liderar la banda, les hizo creer a ese grupo de punks con pocas luces que era la reencarnación del dios Aryan. No tenía una agenda política o criminal muy exhaustiva: sólo buscaba sangre. Impresionado por el policía que había despachado cuidadosamente a su



grupo de guerra abrazó a horripilado y reticente Calvin y luego se perdió en la noche para encontrar una nueva banda de adoradores mortales.

Abandonado, como muchos Gangrel, Calvin tuvo que aprender las lecciones de la supervivencia vampírica por sí mismo. Destrozó los cuerpos de sus atacantes, les drenó de sangre y huyó del lugar intentando comprender en qué se había convertido. Durante el día buscó cobijo en un vagón de ferrocarril abandonado donde se dio cuenta de la total profundidad de sus cambios. Creyéndose, tal vez, único, viajó hacia el este para poner algún tipo de orden en su nueva vida.

Después de haber llegado a Tennessee en 1986 fue descubierto por otro Gangrel ambulante que le inició, a duras penas, en su clan y la sociedad vampírica, descubrió la Camarilla y aprendió algo de sus capacidades y limitaciones. La idea de una nación de vampiros ocultos, negociando sus disputas y escondiéndose de los ojos inquisitivos se adaptaba bien a su propia filosofía y pronto se ganó una reputación como reforzador de la Mascarada. Sus tendencias diplomáticas, combinadas con su formidable entrenamiento de combate y la predilección al viaje que sentía, le hicieron un apoyo y enviado deseable.

Con la continua presión del Sabbat sobre la Camarilla en la Costa Este fue, de nuevo, obligado a entrar en servicio, esta vez en una ocupación algo más delicada. Aunque los Estados Libres Anarquistas había sido "tierra baldía" para Vástagos políticamente volátiles, aún permanecía como amortiguador entre las dos grandes sectas. También ostentaba varias ciudades prósperas y algunos Cainitas de determinaciones imprevisibles. Calvin, junto a otra docena de agentes, fue despachado a la Costa Oeste para mantener un ojo sobre los anarquistas, reforzar la Mascarada y asegurarse de que el problema de los estados no crecía.

La diplomacia, con la ayuda de la lengua de plata de sus compañeros, mantuvo en la aquiescencia a la mayoría de los

anarquistas; la ejecución de la disciplina sirvió para los más rebeldes y belicosos. Durante una década completa Calvin rondó por la costa, pasando desapercibido por Camarilla que se negaba a admitir viabilidad política de los Estados Libres. La toma de San Diego por parte de Tara le proporcionó una base segura de operaciones y nuevos reclutas para reemplazar a sus camaradas caídos. Incluso el éxodo de los Gangrel al completo, saliendo fuera de la secta, no le detuvo; estaba demasiado dedicado a la visión de la Camarilla y al refuerzo de sus ideales para comprometerse. Necesitaba ayuda, de todos modos, ya que muchos anarquistas había reportado que muchos de sus mandos habían huido e incluso contaban historias respecto a extraños vampiros con poderes desconocidos. Otros anarquistas se habían esfumado completamente. El mismo Calvin permaneció indeciso respecto al caso hasta que se encontró con uno de esos "Catayanos": a pesar de sus intenciones pacíficas, casi no consigue sobrevivir a la batalla y estuvo vomitando cuajarones de sangre negra e inútil durante dos noches. Su llamada desesperada en busca de apoyo no fue escuchada debido a las preocupaciones de la secta respecto a los ataques Sabbat de la Costa Este. Ahora está sólo, con la única ayuda de un pequeño grupo de neonatos que está siendo diezmado y destrozado en la primera acometida de los vampiros asiáticos.

Imagen: más de un metro ochenta de alto y de aspecto larguirucho tiene una fuerza sorprendente para lo que revela su figura. Su pelo corto es de color oscuro y sus ojos marrones salta de un lado a otro constantemente. Suele andar perezosamente, escondiendo su verdadero peso y aspecto. Generalmente se viste con zapatos grandes, pantalones con multitud de bolsillos y camisas de tela fuerte, casi como un catálogo andante de L.L.Bean de ropa usada. Sus bigotes son largos como los de un gato y tiene almohadillas en las plantas de sus manos y pies que son resultado de sus luchas perdidas contra la Bestia.

Sugerencias de Interpretación: te disgusta la lucha y la discordia. A pesar de tu apariencia pacífica eres terrible en combate. Generalmente hablas de forma suave y sin ningún tono carismático o decidido; eso se lo dejas a otros. Eres un idealista, alguien que motiva a los demás con el ejemplo. Estás confuso y frustrado con la negativa de la Camarilla respecto a enviar ayuda contra los Catayanos y por la continua hostilidad de éstos. Cuando algo te amenaza a ti o a tu cuadrilla actúas rápida y decisivamente. En otros momentos, eres amable y silencioso. Estás empezando a sospechar que la negación de la existencia de los Antediluvianos no es la única mentira de la secta y la duda está empezando a socavar tu preocupación por el deber. Aún así, sigues encomendado a soluciones pacíficas y haces lo que puedes para asegurarte de que todos puedan llevarse bien, incluso en territorio anarquista. Si algunos de los más extrovertidos deben marcharse, bueno, todo es para bien realmente.

Clan: Gangrel

Sire: Gunnar

Naturaleza: visionario

Conducta: autista

Generación: 11ª

Abrazo: 1977

Edad Aparente: mitad de la veintena

Físicos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3

Sociales: Carisma 2, Manipulación 1, Apariencia 2

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Reflejos 3

Talentos: Atletismo 4, Callejero 2, Esquivar 2, Expresión 4, Intimidación 2, Liderazgo 1, Pelea 3

Técnicas: Armas C.C. 2, Armas de Fuego 3, Seguridad 2, Sigilo 4, Supervivencia 3, Trato con Animales 2

Conocimientos: Academicismo 1, Investigación 3, Leyes 2, Lingüística (vietnamita) 1, Ocultismo 1, Política 1

Disciplinas: Animalismo 1, Celeridad 1, Fortaleza 2, Protean 2

Trasfondos: Aliados 2, Posición 2, Recursos 2

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 4

Moralidad: Humanidad 6

Fuerza de Voluntad: 5

CÉSAR HOLFELD, HIJO DE LA ÚLTIMAS NOCHES

Trasfondo: como el segundo de tres hermanos siempre tuvo dificultades en llamar la atención de sus padres. Su hermano mayor rompía todas las reglas y se llevaba toda su ira y el pequeño recibía todo el orgullo debido a sus buenas notas. Él no tenía nada que ofrecer. Sin tener buenas notas o una ficha criminal era el hijo mediano invisible.

Buscó compañía en sus compañeros de clase, pero generalmente le aburrían. No le gustaba nada en los que ellos tenían interés: deportes, academicismo, juegos de ordenador; incluso las chicas. Muchos de sus pares le consideraban "raro" cuanto menos, cuando le consideraban algo. De nuevo, César era invisible en medio de un mar de gente.

La escuela le llevó a la Universidad, pero poco cambió para él. Los estudios le aburrían más que antes y su asistencia demostraba su falta de interés. Dormía hasta tarde, se perdía clases, sacaba malas notas en los exámenes y nada parecía interesarle. Nadie parecía saber si estaba en casa o no y les llevó a sus padres seis meses descubrir que había dejado del todo su carrera.

Por lo menos la vida en la calle parecía proporcionarle algo de emoción. El acto de sobrevivir le mantenía ocupado pero el arreglo de cuentas básico le hacía dormir. Abandonó su vida entera, le dejó un mensaje a sus padres en el contestador explicándoles que estaría "desaparecido por un tiempo".

Sin preocuparse en profundidad por nada y buscando a alguien que se compadeciera de él, encontró a una mujer y comenzó a charlar con ella. Su nombre era Jocelyn y hablaría con él mientras le pagase. Con el poco dinero que tenía en el bolsillo, la invitó a una copa y charlaron un rato. Finalmente, ella le invitó a su casa, un apartamento que había cerca del bar y reveló sus verdaderos motivos comenzando a besar su nuca: con una extraña marca de nacimiento, dijo; y a deslizar sus dedos por su pelo. Pidió dinero si pretendía pasar un "rato de calidad" con ella. Como no tenía, pronto estuvo fuera de allí.

Triste y sin un penique volvió al parque que había empezado a ver como un hogar. Observó cómo las hojas se volaban por el pasco e intentó mantenerse caliente. Cuando una som-

bra pasó sobre él pensó que había llegado su momento en forma de ladrón un psicópata. Un dolor fiero se atenazó en su nuca y sintió como se le marchaba la vida sólo para ser reemplazada por otra nueva que descendía por su garganta. Con tanta rapidez como había comenzado, el asaltante se marchó y César simplemente tiritaba en la oscuridad viendo cómo las hojas se esparcían por el viento.

La mañana siguiente buscó cobijo en una casa abandonada cercana. No podía soportar más los rayos del sol. Su apetito por la comida había sido reemplazado por sed de sangre, pero, sorprendentemente, de poca pasión. Se dio cuenta de que el ataque le había convertido en un vampiro y la idea de la inmortalidad le era tan sugestivo como lo había sido su vida mortal.

Sufrió otro gran cambio en aquella noche de invierno. Al parecer, por primera vez, una grupo de sus pares pudo sacarle de las sombras. Jocelyn le encontró la semana siguiente, sólo que esta vez su reacción fue distinta: estaba impresionada al ver en qué se había convertido. Explicó que había planeado alimentarse de él pero que luego sintió pena en el último momento. Entonces le enseñó algunas reglas básicas de la sociedad vampírica.

Pensó que había hecho de César un amigo, pero la noche siguiente él desapareció. Empezó a buscarle con poco más que un nombre y una descripción física: su marca de nacimiento en forma de luna creciente en su nuca como rasgo más distinguible. Nadie, por supuesto, le había visto. Continuó buscándolo, finalmente, contactando con otros Vástagos y, de nuevo, dando su descripción.

Los Tremere han pasado mucho estudiando las profecías de Caín entre las páginas de *El Libro de Nod* y cuando llegó a sus oídos que había un vampiro con tal marca de nacimiento y su corazón coleccionista comenzó a trabajar. Ciertos pasajes hablaban de una marca así, haciéndola portadora del desastre en relación con Gehena. Sin más tardanza el Círculo Interior y



todos lo cónclaves recibieron noticias para que se buscara al vampiro con esta marca.

César no sabe todo el conflicto que ha organizado. Intenta evitar a los demás vampiros, no porque prefiera la soledad sino por esquivar la de los otros. Encuentra que los "Vástagos" son sólo chiquillos. Sus interminables complots y agendas están demasiado intrincadas e inútiles para su gusto. Debido a eso, ha conseguido evitar a los Tremere por ahora. Simplemente continúa vagando de ciudad en ciudad en busca de un poco de conversación allí y un poco de vitae allá.

Imagen: sus hombros están continuamente caídos. Su andrajosa trenca cae limpiamente sobre su figura esmirriada. Desaseado y sin afeitar, sobrevive en las calles, con su atractivo natural y sonrisa infantil siempre oscurecida. En sus escasos momentos sociales siempre se muestra distante y hace oscuras referencias.

Sugerencias de interpretación: ¿No-vida inmortal? ¿Puede haber algo peor en realidad? Podrías defenderte en una habitación llena de Toreador y Ventrue discutiendo políticas sobre los clanes, pero no hay muchas posibilidades de que seas invitado a una. Debe haber algo más que sólo despertarse, beber y dormir ¿no? ¿Dónde está? Por el amor de Dios ¿dónde está? Si no lo hubiera...

Clan: Caitiff

Sire: desconocido

Naturaleza: solitario

Conducta: hosco

Generación: 15ª

Abrazo: 1996

Edad aparente: final de la adolescencia

Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3

Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 3

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 3

Talentos: Alerta 2, Atletismo 1, Callejeo 3, Esquivar 2, Empatía 2, Subterfugio 2, Pelea 1

Técnicas: Conducir 1, Etiqueta 2, Interpretar 1, Sigilo 4, Supervivencia 3

Conocimientos: Academicismo 2, Ciencia 2, Informática 1, Medicina 1, Política 2

Disciplinas: Auspex 1, Ofuscación 2

Trasfondos: Contactos 1

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 3

Moralidad: Humanidad 7

Fuerza de Voluntad: 3

KYOKO SHINSUGAWA, EL AZOTU

Trasfondo: uno de los *gaijin* se interesó en Kyoko desde el primer momento en que la vio, demostrando ser la total maldición de la muchacha.

Enviado de visita para los *uji* Bishamon, Friedrich Kreizer representaba al clan Tremere en un desesperado intento de establecer una capilla en Kyoto, Japón. Durante décadas los Brujos habían mostrado una fascinación con la magia feng shui que poseen los geomantes Kuei-jin. Afirmando ser un experto en materias de cultura oriental, Kreizer negoció una comisión diplomática con la misteriosa Estirpe de Oriente.

Cuando se reveló la verdad, se demostró que no tenía mucho conocimiento de las maneras de los Catayanos. Sus verdaderas intenciones eran un misterio (¿Era un ignorante confiado o simplemente esperaba escapar desesperadamente de las intrigas de Viena?). Sea cual sea el caso, encontró a la joven Kyoko en un hostel para viajeros en una pequeña aldea de pescadores poco después de su llegada a Kyoto. La belleza de la muchacha, exótica para cualquier viajero europeo, le dejó cautivado y las últimas páginas de su diario comentan que inflamaba "pasiones mortales desconocidas desde hace mucho en (su) un muerto corazón".

La ignorancia de las formas de los Kuei-jin le llevó a su inevitable óbito cuando un grupo de asesinos le atacaron antes de que tuviera tiempo de presentarse de forma desastrosa. Mientras se tambaleaba por el muelle donde sus asaltantes habían hecho su función luchó lo suficiente contra los asaltos del Frenesí de hambre...

...para perder el control justo ante la visión de Kyoko sirviendo su cena. Ella pensaba que era extraño que este pálido invitado nunca comía su arroz y gambas, pero se las traía cada noche como era su deber. En aquel horrible momento a pesar de todo, el invitado entró en su cuarto lleno de sangre y trozos de carne colgando de su cuerpo y cayó sobre ella.

La muchacha sintió cómo se le nublaba la visión y sus miembros se enfriaban mientras el monstruo abría su cuerpo y engullía glotonamente su sangre. Luchó desesperadamente pero él era demasiado fuerte para ella incluso en ese estado de debilidad. En un último acto de voluntad consiguió clavar una cuchara de madera en el corazón de la víctima antes de perder el conocimiento.

Se despertó minutos después antes el sonido de los gritos de su padre. Encontró su rostro cubierto con su propia sangre y la de la criatura que yacía paralizada en el lecho de paja a su lado. Con una velocidad alimentada por el terror cogió el mayal de su padre del armario y cortó la cabeza al extranjero, cuyo cuerpo comenzó a tornarse cenizas.

Profanada por el monstruo huyó hacia la noche dejando atrás todo resto de seguridad que había conocido. Había oído antes sobre el pueblo Demonio y había aprendido de un brujo itinerante que conocía la manera de contactar con ellos. Se introdujo en el bosque, arrodillándose junto al río y entonó una canción mientras esparcía unas especias sobre la superficie.

Sin que pasara mucho tiempo el Monje Escamoso se reunió con ella y le dijo en qué se había convertido.

"Ahora eres la hija del Diablo" le dijo. "Sólo traerás desgracia contigo y dejarás tragedia con tu despertar".

"¿Pero qué puedo hacer, Monje Escamoso?" lloró ella. "¿Debo acabar con esta nueva vida?"

"No", replicó. "esas no es una elección que tú debas hacer. Lo que debes hacer, flor de las aguas sangrientas, es viajar a las tierras de los demonios que te han creado. Ya sea hacia el este o al oeste debes huir, y cuando estés allí saciar tu sed en la vida de los Reyes Demonio."

Y así huyó Kyoko, alquilando un pasaje de medianoche para un barco que iba a San Francisco con el dinero robado de los cofres del pueblo.

Desde que llegó a las costas de América ha aprendido inglés y alemán (que reconocía del diario privado del monstruo).

Y se ha unido a una pequeña cábala de Tremere (conocimiento que también aprendió del diario). Puede, a duras penas, practicar la magia corrupta de los occidentales, y ha escogido un camino acorde a las palabras del Monje Escamoso en vez: Kyoko se ha convertido en el azote de San Francisco bajo orden del príncipe Valdemar Thomas.

Sabe que trabaja para los mismos demonios que la crearon y, aún así, cumple con su destino de la única manera que puede: destruyendo a aquellos que son débiles para caer bajo su espada y mayal. Un influjo reciente de Kuei-jin asiáticos ha recordado su pasado que le fue arrebatado tan brutalmente, pero sabe que el pueblo demonio de su antiguo hogar no dudará en destruirla, por lo que se enfrenta a una no-vida diaria de lucha; se ha convertido en la roca en la que tanto los simples anarquistas como los Vástagos de sangre débil se estrellan en su huida de los Kuei-jin del sur.

Imagen: encaja en lo que sea requerido para acercarse a su víctima. No es una maestra del disfraz, por lo que su anonimato y la ignorancia de su objetivo es lo que le permiten interpretar su nuevo papel. En las raras ocasiones en las que socializa con su verdadera identidad demuestra una distintiva falta de iniciativa personal. Su ropa y estilos de peina copian sin ningún tipo de modificación lo que aparece en las revistas de moda.

Sugerencias de Interpretación: eres eficiente y simple cuando estás "trabajando", dedicándote a la persecución de tu presa. En tus momentos personales te muestras asustada y perezosa: tu Abrazo te congeló para siempre en los primeros estadios de tu juventud y, en muchas maneras, eres todavía una jovencita. No permites que nadie vea tu vulnerabilidad ya que hacerlo les daría poder sobre ti. En vez de eso, te muestras públicamente más y más brusca, dejando suelto al asesino que vive en ti (el lado que protege y le da valor a tu existencia) para alzarte a la prominencia. Después de las reuniones y las cacerías, a pesar de todo, sufres progresivas regresiones cada noche.

Clan: Tremere

Sire: Friedrich Kreizer

Naturaleza: sádica/niña

Conducta: tradicionalista

Generación: 10^a

Abrazo: 1897

Edad aparente: final de la adolescencia



Físicos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 3

Sociales: Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 3

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 2, Astucia 4

Talentos: Alerta 2, Atletismo 1, Callejeo 3, Estilo 2, Esquivar 2, Interrogación 2, Intimidación 3, Pelea 3

Técnicas: Armas C.C. 4, Armas de Fuego 1, Conducir 2, Etiqueta 1, Flirteo 1, Seguridad 2, Sigilo 3, Trato con Animales 2

Conocimientos: Académicismo 1, Investigación 3, Informática 1, Lingüística 2 (Inglés, Alemán), Ocultismo 1

Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 2, Dominación 1, Fortaleza 2, Taumaturgia 1

Sendas de Taumaturgia: Senda de la Sangre

Trasfondos: Contactos 2, Posición 2, Recursos 3

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 3

Moralidad: Humanidad, 4

Trastornos mentales: múltiples personalidades (lo que da como resultado un Naturaleza dividida)

Fuerza de Voluntad: 4





CAPÍTULO TRES: INDEPENDIENTES E INCONNU

La noche no pertenece necesariamente a una de las dos grandes sectas de vampiros. En realidad, en estos tiempos desesperados y modernos, muchos de los hijos de Caín eligen desdeniar las pequeñas políticas de las sectas y crear sus propios destinos. Como muchos antiguos han dicho, nada importa tanto como la Sangre misma; todo lo demás es algo añadido.

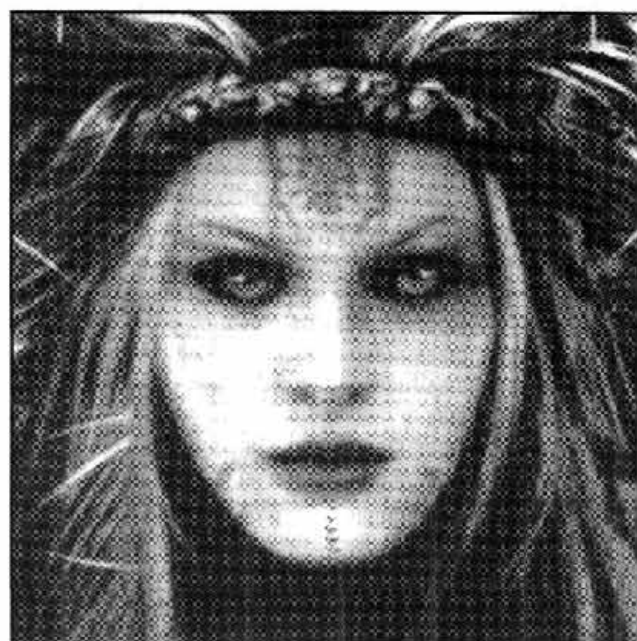
El Cainita sabio, a pesar de todo, no abriga interpretaciones equívocas sobre la Estirpe. Cada Vástago es un depredador y un monstruo por encima de todas las cosas. Incluso aquellos que se alían con los dos grandes grupos necesitan nutrirse. ¿Por qué malgastar las noches con conceptos menores? (piensan los independientes) ¿Por qué servir a los planes de otros? Con la llegada de las Últimas Noches, y mientras más y más profecías se revelan indicando la Gehena, muchos se preguntan qué papel representan esos no alineados y a quiénes sirven.

Debido a esto, la Yihad se hace más profunda.

BRUNHILDE, LÍDER DE LAS WAFLEYRIGE

Trasfondo: su vida mortal es ahora poco más que un fragmento de un recuerdo. Nunca conoció a su sire pero rememora aquellas jóvenes noches de su Abrazo como un eterno rondar por las tierras salvajes en busca de sustento. Finalmente, encontró a otros de su raza, y los fieros Gangrel le enseñaron en qué se había convertido. El grupo de mujeres del clan de la bestia que encontró creían que eran Valquirias, las hembras guerreras de las leyendas del norte, viéndose a sí mismas como una extensión de los mitos nórdicos. La acogieron entre ellas y, para actuar de forma acorde, Brunhilde empezó a considerarse una leyenda renacida.

Pasó varios siglos satisfaciendo su estado. Las valquirias arrasaban los campos de batalla para decidir el destino de los bravos guerreros. Convencidas de estar guiadas por la mano de Odín, enviaban a los valerosos al Walhalla en grandes números. Mantuvieron una paz relativa con los otros Gangrel que existían entre los guerreros vikingos y, durante muchos años, no hubo fuerza en Europa que pudiera parar esas hordas de pillaje.



La llegada de la Cristiandad provocó un gran cambio. Los señores Ventrue y Toreador de Inglaterra y Alemania finalmente consiguieron conquistar a esos bárbaros. Mientras que los otros Gangrel consiguieron adaptarse, las Valquirias se rebelaron contra ellos golpeando desde sus refugios en los bosques, intentando mantener su tierra salvaje y bárbara. Los patricios y los artesanos, y también los Brujah, las fueron cazando una por una y las guerreras que no hallaron la Muerte Definitiva cayeron en sopor.

Brunhilde decidió, tras 200 años de actividad, entrar en ese estado sólo para ser despertada por el derramamiento de sangre de la Primera Guerra Mundial. Mientras la mayoría de los Vástagos de Europa estaban entretenidos con la guerra, ella lo preparó todo para buscar a las Valquirias que quedaran. Regrupó unas pocas bajo su liderazgo y se fijó como meta el reconquistar las tierras que una vez fueron suyas. Veía la civilización moderna como una ofensa a sus creencias y añoraba las noches de derramamiento de sangre y paganismo.

Desde las décadas de la Segunda Guerra Mundial, la actividad anarquista ha aumentado drásticamente en la zona de Escandinavia. Los Vástagos que lideran la región niegan los problemas pero son, en realidad, inefectivos y complacientes. Brunhilde y sus Valquirias animan a los rebeldes a alzarse en el momento que ven ocasión de hacerlo, debido a que considera a los anarquistas como métodos para ayudarla a destronar a los Ventrue y Toreador que invadieron su patria hace años.

Aparentemente no se conforma con usurpar el poder. La imprecisa descripción del asesino desconocido que tomó la vida de del Primer Ministro Sueco Olof Palme en 1986 podría encajar fácilmente con la implacable Gangrel. Si fue la responsable, se desconoce qué puede haber ganado con un acto así; excepto el poner nerviosos a los vampiros de la región. En secreto, los príncipes de los países nórdicos están preocupados, y por buenas razones: las Valquirias y su líder no se van a detener hasta devolver a sus tierras el aspecto bárbaro y áspero que antes tenían.

Imagen: es una alta y estilizada mujer nórdica con un cuerpo atlético, cabello dorado, piel pálida y ojos azul hielo. Es muy hermosa de forma salvaje. Como muchos otros Gangrel de su edad, ha adquirido rasgos animales: la forma de sus ojos, el tener las uñas permanentemente como garras y un ligero recubrimiento de vello la hacen semejante a un lobo de su país natal. Suele vestirse con atuendo punk, con pantalones rotos y chaqueta de cuero.

Sugerencias de Interpretación: piensas que eres una leyenda encarnada y te ves a ti misma cumpliendo la voluntad de Odín. Los Ventrue de piel fina han tomado tu país y han convertido a los, una vez fieros, guerreros vikingos en rebaño mortal. Las Valquirias fueron diezmadas porque no consiguieron ver las amenazas que se acercaban pero tú, y tus nuevas seguidoras, no caeréis de nuevo víctimas de esa falta de visión. No intentas esconder tu rabia al ver en lo que se ha convertido tu amada región y contraatacas a cualquier coste para restaurar su perdido salvajismo.

Clan: Gangrel

Sire: desconocido

Naturaleza: competitiva

Conducta: fanática

Generación: 6ª

Abrazo: 150 d.C.

Edad Aparente: finales de la veintena.

Físicos: Fuerza 6, Destreza 7, Resistencia 5

Sociales: Carisma 5, Manipulación 3, Apariencia 4

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3

Talentos: Alerta 3, Atletismo 5, Intimidación 4, Liderazgo 5, Pelea 7

Habilidades: Armas C.C. 6, Armas de Fuego 2, Cabalgar 4, Conducir 4, Trato con Animales 4, Sigilo 2, Supervivencia 4

Conocimientos: Lingüística (Alemán, Inglés) 2, Medicina 2, Ocultismo 3, Política 2

Disciplinas: Animalismo 4, Celeridad 3, Fortaleza 4, Potencia 2, Presencia 4, Protean 5

Trasfondos: Criados 5, Fama 1

Virtudes: Conciencia 1, Autocontrol 1, Coraje 5

Moralidad: Humanidad, 3

Trastornos Mentales: Glotonería, Megalomanía, Paranoia

Fuerza de Voluntad: 9

FÁTIMA AL-FAQADI, LA MANO DE LA VENGANZA

Trasfondo: nació en una familia de devotos guerreros almohades. Cuando los bárbaros cristianos invadieron sus tierras, contraatacó como pudo. Al principio, asesinaba guardias bebidos, disfrazada de joven campesina. Más tarde, cuando la Primera Cruzada tocaba a su fin, ya luchaba abiertamente al lado de los defensores de Alá.

Su pasión y habilidad llamaron la atención de los Assamitas que, tras muchas deliberaciones, decidieron romper los antiguos preceptos de no abrazar mujeres y la llevaron a Alamut: allí fue entrenada para convertirse en la asesina perfecta.

Como devota musulmana luchó contra los invasores en las siguientes cruzadas y, finalmente, ayudó a recobrar las tierras sagradas de su gente. Fue en una de esas batallas donde conoció al vampiro que tanta influencia tendría en su destino: la Lasombra Lucita. Las dos libraron un enfrentamiento que duró toda una noche y que terminó con ambas, severamente heridas, refugiadas en una cueva para protegerse de la llegada del alba. Debido al respeto por el único oponente digno que había encontrado, Fátima se reservó a Lucita como asunto de honor. Las dos se hicieron amigas y, ocasionalmente, amantes.

Cuando las cruzadas llegaron a su fin, la Lasombra retornó a Europa. A lo largo de los años los objetivos de ambas mujeres han entrado en conflicto y, en varias ocasiones, se han encontrado luchando en bandos opuestos o aliados. También han trabajado juntas en alguna ocasión, nominalmente cuando la española comenzó a destruir a sus antiguos durante la Revuelta Anarquista. La relación se ha convertido en un tórrido romance de amor/odio, que se detiene justo antes de que las dos caigan en la Muerte Definitiva. Fátima ha aparecido de la nada en varias ocasiones para salvar a la castellana.

Hubo un momento en el que los antiguos del clan le encargaron un contrato referente al asesinato de Lucita. Dividida por

sus lealtades entremezcladas se plegó a la voluntad de sus superiores para cumplir los deberes del clan pero, a pesar de todo, filtró información sobre el contrato hasta su objetivo a través de agentes mortales; cuando decidió mostrarse, su "enemiga" ya estaba preparada y consiguió enviarla a sopor. Cuando despertó, informó a Alamut respecto a su fracaso: es el único encargo que no ha llegado a completar.

A lo largo de los siglos se ha convertido en una de las estrellas operativas del clan y ha matado a varios antiguos, a creadores de problemas e, incluso, a una manada Sabbat completa.

Su apoyo a la causa Assamita es fanático: es capaz de hacer lo que sea por cumplir un contrato o impresionar a un superior y su trabajo no ha pasado desapercibido. Después de la desaparición de la maldición ha aprovechado cualquier oportunidad para realizar diablerie: su poder ha crecido enormemente y ahora es uno de los miembros más capaces del clan. Sus retos a sus compañeros sugieren que desea convertirse en el primer califa femenino, lo que es alto improbable que sea permitido por los ultraconservadores Asesinos.

Imagen: con su figura lujuriente y sus grandes ojos almendrados Fátima es el epítome de la belleza. Es un grácil cuerpo de metro setenta de estatura, musculoso y carente de grasa, con la oscura tonalidad común dentro del clan. Adapta su aspecto y su forma de vestir según lo que requiera el contrato que tenga encargado. Cuando se ocupa de sus asuntos se viste con atuendo árabe tradicional y lleva una antigua cimitarra damascena.

Sugerencias de Interpretación: el mundo te ve como una asesina sin piedad; es así en la mayor parte. Cambia tu conducta para adaptarte a la situación en curso y para acercarte a tu víctima. En el fondo eres una criatura profundamente obsesiva: tu amor por Lucita, tus creencias musulmanes y tu lealtad al clan luchan en ocasiones por tus lealtades y afectos. Te conduce el conflicto interno pero lo utilizas como un empuje en vez de permitir que te paralice. Recuerda siempre que los intereses de los Assamitas son, en última instancia, lo más importante de todo y deben ser cumplidos a cualquier coste.

Clan: Assamita

Sire: Thetmes

Naturaleza: fanática

Conducta: solitaria

Generación: 6ª

Abrazo: 1102

Edad aparente: mitad de la veintena

Físicos: Fuerza 4, Destreza 5, Resistencia 4

Sociales: Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 4

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 4

Talentos: Acrobacia 3, Alerta 3, Atletismo 2, Callejeo 2, Esquivar 3, Liderazgo 1, Mascarada 3, Pelea 5, Subterfugio 4

Técnicas: Armas C.C. 5, Armas de Fuego 4, Conducir 1, Equitación 2, Etiqueta 2, Flirteo 3, Interpretar 3, Reparaciones 1, Seguridad 3, Sigilo 4, Supervivencia 3

Conocimientos: Academicismo 3, Conocimiento de Clan (Assamita) 3, Cultura de la Camarilla 2, Cultura del Sabbat 3, Ciencia 1, Investigación 3, Lingüística (una plétora) 5, Medicina 3, Ocultismo 2, Política 2



Disciplinas: Auspex 1, Celeridad 4, Extinción 5, Fortaleza 2, Ofuscación 4, Potencia 3

Trasfondos: Contactos 4, Identidad Alternativa 3, Posición 2, Recursos 4

Virtudes: Convicción 4, Autocontrol 2, Coraje 5

Moralidad: Senda de la Sangre 7

Fuerza de Voluntad: 6

MARCIANA GIOVANNI, INVESTIGADOR PARA LA CAMARILLA

Trasfondo: generalmente es vista como la única Giovanni que ha cruzado las fronteras de la famosa neutralidad de su clan y ha decidido ayudar a los esfuerzos de la Camarilla activamente. Su conocimiento de la Nigromancia y sus excelentes habilidades de medicina forense y de investigación la convierten en una agente libre que no tiene precio. Mientras acaricia a su gato, se desliza en una habitación, examina los hechos y nombra al culpable de un crimen. Su eficiencia sólo se ve incrementada por el hecho de que es capaz de hablar con víctimas fallecidas.

Marciana disfrutó de todos los privilegios de la riqueza por el hecho de haber nacido en una de las familias más opulentas de Venecia. Entró en el remolino social veneciano sin pensar dos veces las extrañas cosas que ocurrían en su familia y hogar, incluyendo las visitas ocasionales de misteriosas figuras a las que todos se referían como "tíos". Sus ilusiones se rompieron cuando, en su decimonoveno cumpleaños, su padre la llevó al mausoleo de la familia: allí la estaban esperando siete figuras encapuchadas y vestidas con túnica. Las puertas de la cripta se cerraron tras ella y, cuando volvieron a abrirse, la frívola chica se había desvanecido, alzándose una seria mujer en su lugar. Siendo constantemente entrenada y examinada, fue sumergida en los negocios familiares para ver si pudiera ser merecedora de la maldición de la inmortalidad.

La preciosa e intensa mujer que huía del colegio para bailar en las plazas dejó sus búsquedas frívolas atrás rápidamente mien-

tras ahondaba en los oscuros secretos de la muerte y los aún más oscuros secretos de la economía internacional con la misma devoción. Felices con sus progresos, sus patrones no-muertos decidieron que le sería dado el beso de la eternidad.

El destino de Marciana, semejante al de todos los neonatos dentro de las filas de los Giovanni, cambió radicalmente cuando las circunstancias revelaron sus talentos ocultos. Durante una visita a un contacto envuelto en el tráfico de heroína, lo encontró muerto en su oficina. Esbozada en la pared, con la propia sangre del hombre, había una letra "G", tachada dentro de un círculo (N.d.T. una señal de prohibido con una G dentro). Las alturas del clan le encargaron el trabajo de investigar el crimen. Utilizando sus habilidades en Nigromancia invocó el espíritu del hombre desde el más allá y, con su ayuda, descubrió la identidad del asesino: un rufián Toreador, competidor dentro del tráfico de drogas.

Usando su propio talento natural para la investigación, rastreó la pista del Vástago hasta su propio cubil y lo preparó todo para que unos pocos miembros de la familia le hicieran una visita al indefenso Cainita. Sus ojos emitían destellos en la oscuridad mientras observaba a los vengativos Giovanni caer sobre el pobre Degenerado y destruirle.

Después de este incidente, sus superiores se dieron cuenta de que podría ser muy útil como detective. La animaron para que estudiara medicina forense, investigación y leyes: sus capacidades vampíricas le permitieron dominar esas materias rápidamente. En poco tiempo, los Giovanni ofrecieron sus servicios a la Camarilla como detective privado.

Las habilidades de Marciana para hablar con los muertos, unidas a su aguda mente analítica, han producido resultados en casos que bloqueaban a los más poderosos Justicar y arcontes. Su reputación es tal que incluso los más exaltados dentro de la secta acuden a ella. Cuando Alastor Cambridge fue asesinado, su sire buscó directamente la ayuda de la Giovanni para descubrir al culpable.



Marciana estaría en un lugar más elevado en la lista negra del Sabbat si no se las hubiera ingeniado para evitar ser el centro de atención. Los vampiros que la conocen admiten que la mejor detective entre los no muertos.

No cobra por sus servicios, pero acorde con la antiguamente honrada tradición Giovanni, siempre pide que, en una fecha futura el empleador le asegure un favor. Esos favores varían dependiendo de la complejidad o dificultad del caso. Debido a sus servicios, ha conseguido una red de contactos y recursos que rivaliza con las de los demás Vástagos en activo. Pide a sus clientes que mantengan en secreto sus peticiones como parte de su minuta, de ese modo, la Camarilla no puede enterarse de la extensión de sus redes: si el Círculo Interno se pudiese darse cuenta de que cada uno de sus miembros le debe un favor a esta Giovanni, y que en cualquier momento podría pedir cobrarlos todos simultáneamente, podría empujarles a tomar cartas en el asunto y eliminarla. La red de favores alcanza desde tales alturas políticas hasta a cuadrillas de neonatos de diferentes ciudades, que son Vástagos que suele utilizar para hacer recolección de información y otras tareas menores.

Marciana es intensamente leal a su familia y a la causa del clan, pero para dar confianza a sus clientes afirma no tener relación con ellos. Algunos creen que está escondiéndose de los Nigromantes, y mantienen seguros sus secretos para prevenir que los Giovanni destruyan un recurso tan valioso.

Imagen: Marciana parece una mujer en la década de los 40, con pelo grisáceo atado en forma de coleta y un par de gafas cosméticas colgando su nariz aquilina. Viste con ropas de elegante diseño italiano, de seda y lana, generalmente luciendo un decorativo broche. Siempre lleva un gato con ella, mucha gente ha notado que cada vez es un gato diferente y que cambia cada noche. Nadie sabe que es lo que les pasa a esos animales, aunque ella parece tratarlos con sumo aprecio.

Sugerencias de Interpretación: sobreactúa el comportamiento de una tía lejana amable, genial y agradable, pero hay un puño de hierro dentro de tu guante de seda. Cuando trabajas en un caso te conviertes en el parangón de la mente totalmente obsesionada con una sola cosa, pero lo tapas con una fachada gentil.

Clan: Giovanni

Sire: Almodo Giovanni

Naturaleza: confabuladora

Conducta: protectora

Generación: 11ª

Abrazo: 1924

Edad Aparente: en el ecuador de los cuarenta

Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 2

Sociales: Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 3

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 5

Talentos: Alerta 4, Callejeo 1, Esquivar 2, Empatía 3, Intimidación 2, Intuición 4, Subterfugio 5

Técnicas: Armas de Fuego 1, Conducir 2, Etiqueta 2, Seguridad 3, Sigilo 3, Supervivencia 2

Conocimientos: Academicismo 4, Burocracia 2, Ciencia 4, Enigmas 4, Finanzas 3, Investigación 5, Leyes 5, Medicina (forense) 4, Ocultismo 4, Política 3

Disciplinas: Dominación 4, Nigromancia 3, Presencia 2

Senderos Nigrománticos: Sendero del Sepulcro 3, Sendero de las Cenizas 1

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 5, Influencia 4, Posición 2, Recursos 4

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 3

Moralidad: Humanidad, 6

Fuerza de Voluntad: 6

AMBROGINO GIOVANNI

Trasfondo: un hijo bastardo tanto para el clan como para la familia Giovanni, Ambrogino se propulsó a sí mismo hasta los altos rangos de la prominencia de los Nigromantes mediante la ambición y la insensibilidad. Su determinación hizo de él una habilidoso nigromante incluso antes de su Abrazo, y la misma cualidad le llevó a buscar a los adivinos del más allá, a través de los cuales se vio a sí mismo ascendiendo a la Divinidad.

Movido por tal revelación, ha dedicado más de 300 años a la búsqueda del *Fragmento de Sargón* (un artefacto que muestra los planes del Antediluviano Cappadocius para diabolizar a Dios y así convertirse en Él). Aunque el italiano desecha la idea de asesinar literalmente a un miembro de la Trinidad, cree que el Anciano estuvo cerca de alcanzar una fuente de poderes divinos antes de que fuera destruido.

Desde 1666 ha estado librando una carrera contra un grupo de Vástagos apoyados por la Camarilla para encontrar el *Fragmento de Sargón*. Esa fanática persecución tuvo como resultado el Gran Incendio de Londres y la violación de una tregua entre la secta y el clan. A través de los siglos la temeridad de Ambrogino le ha llevado a ganar terreno frente a sus rivales y, en 1882, adquirió el *Anexhexeton*, un artefacto que proporciona la sabiduría requerida para penetrar en el camino hacia la Apoteosis. Con este nuevo trofeo en la mano, se retiró al Mausoleo, la fortaleza veneciana del clan.

Durante todo el siguiente siglo se ha dejado ver poco. Como el jugador de cartas que presiente que ha forzado demasiado su suerte, se ha empezado a convencer de que su cruzada ha llamado la atención del fundador del clan: Augustus Giovanni que, aunque siempre le ha dado permiso para actuar con libertad, le eliminaría si se enterase de sus verdaderas ambiciones.

Incluso durante este tiempo de silencio no ha estado desocupado. A pesar de antiguas esperanzas que negaban lo contrario, las evidencias ahora indican que el *Fragmento de Sargón* fue terminantemente destruido durante el Fuego de Londres. Aún impulsado por su visión obtenida de los Oráculos espectrales, empezó a buscar el *Fragmento* en las Tierras de los Muertos, debido a que los Giovanni saben que los fantasmas de las cosas, y no sólo de la gente, "existen" más allá del Manto.

Durante décadas ha realizado una búsqueda minuciosa por las Tierras de las Sombras: fue una tarea lenta y tediosa (entrevisándose con espíritus y enviando agentes más allá del velo que separa los dos mundos) hasta que, en el verano de 1999, el curso de las cosas cambió dramáticamente.

El nigromante estaba en el Mausoleo observando una zona particularmente peligrosa del Mar de Sombras cuando, de re-



pite, el océano se transformó en una tsunami. Hubo una explosión de luz y un potente oleaje al mismo tiempo, y las alarmas místicas del refugio se dispararon frenéticamente. Una frenética inspección reveló que no sólo las trampas espirituales estaban llenas de almas que gemían, sino que algunos fantasmas desafortunados se habían fundido con la estructura del edificio: fueron catapultados dentro de sillas y muros, se habían enterrado ellos mismos en poderosos artefactos y algunos entes desesperados incluso habían intentado esconderse dentro de miembros del clan.

Una nueva puerta abierta al Mundo Subterráneo mostró una pesadilla en movimiento: wraiths (y jirones rotos de lo que fueron wraiths) se marchitaban en lo que parecía ser un desierto de arena. Espíritus lanzados en chorros, tanteando en esperanza de algo a lo que aferrarse, buscaban cualquier cobijo posible para refugiarse de la tormenta. Entonces, atrapados en los depravados flujos, se desvanecían.

Ambrogino sabía que tales tormentas se dan en el Mundo de los Muertos, pero no había presenciado una de tales proporciones desde hace un milenio. No sabiendo muy bien cómo afectaba este giro de los acontecimientos a sus propios planes, envasó los patéticos restos de almas atrapadas en el Mausoleo. Esas cáscaras rasgadas y balbucientes no comunicaban mucho, y lo único que eran capaces de emitir eran confusos sinsentidos. Con el paso del tiempo, a pesar de todo, el Nigromante notó que en sus divagaciones había un tema común, y pronto se preguntó si yacía una gran oportunidad en la locura.

Supo que la tormenta había comenzado con una luz cegadora y acompasada, seguida de un breve momento de silencio y calma. Durante ese instante, tres formas radiantes e iridiscentes se alzaron "a los cielos" y se detuvieron como si hicieran recuento de toda la creación. Todo se mantuvo estático durante un latido de corazón. Todos los ojos estaban fijos en los tres de forma expectante, como en espera de la llegada del un esplen-

dor absoluto o de la total devastación. Entonces se marcharon, y una increíble explosión de truenos envolvió a todos los testigos: los desdichados fueron destruidos.

La descripción de las figuras iridiscentes cautivó a Ambrogino, que preguntó una y otra vez a quién se parecían y por dónde se habían marchado. Cuando estuvo claro que no había nada más que averiguar hizo destruir a los espíritus cautivos y se retiró al *athenaeum* a reflexionar.

Una semana después hizo planes para su primer viaje largo desde hace un siglo. Cuando le preguntaron por sus planes simplemente respondió: "Quizá Cappadocius estuvo en lo cierto todo el tiempo."

Imagen: Ambrogino parece ser un hombre grande y poderoso en el ecuador de los cincuenta. Su cabello grisáceo le llega hasta los hombros y tiene los ojos también grises. Virtualmente, nadie que siga vivo puede dar una descripción suya ya que siempre oculta su aspecto tras poderes de Ofuscación y se presenta como una versión de sí mismo más joven y menos impo- nente. Sin importar la apariencia que adopte, su mano izquierda siempre es una garra retorcida y marchita: el precio que pagó por el control de su magia de muerte.

Sugerencias de Interpretación: te centras en las cosas y tienes confianza. Has pasado un milenio trabajando con paciencia para ganar el poder de la Divinidad. Nunca has dudado de ello porque puedes ver el futuro o, al menos, parte de él. El hecho de que no estabas preparado para el cataclismo en el más allá te preocupa un poco. Tienes el presentimiento de que el próximo viaje que vas a realizar te proporcionará la grandeza que siempre habías previsto o te lanzará sobre algún inesperado e irónico destino funesto.

Clan: Giovanni

Sire: Lady Constanza

Naturaleza: confabulador

Conducta: visionario

Generación: 5ª

Abrazo: 1045

Edad Aparente: mitad de la treintena

Físicos: Fuerza 5, Destreza 4, Resistencia 6

Sociales: Carisma 3, Manipulación 5, Apariencia 3

Mentales: Percepción 5, Inteligencia 6, Astucia 4

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

Técnicas: Armas C.C. 5, Armas de Fuego 4, Etiqueta 4, Equitación 4, Interpretar 5, Seguridad 4, Sigilo 5, Supervivencia 5

Conocimientos: Academicismo 5, Burocracia 5, Finanzas 5, Investigación 5, Leyes 4, Lingüística (una multitud) 5, Literatura 2, Ocultismo 8, Política 5

Disciplinas: Auspex 4, Celeridad 3, Dominación 5, Fortaleza 4, Mortis 4, Nigromancia 8, Ofuscación 4, Potencia 6, Presencia 4, Tanatosis 1, Taumaturgia 7

Senderos de Taumaturgia: Senda de la Sangre 5, Taumaturgia Espiritual 5

Senderos de Nigromancia: Senda del Sepulcro 5, Senda del Osario 5, Senda de las Cenizas 5, Senda de Mortuus 3

Trasfondos: Aliados 5, Contactos 5, Criados 5, Influencia 5, Recursos 5, Rebaño 5

Virtudes: Convicción 5, Autocontrol 2, Coraje 4

Moralidad: Senda de los Huesos, 7

Fuerza de Voluntad: 7

Méritos/Defectos: Voluntad de Hierro

CALLIRUS, EL REY CORNEJA

Trasfondo: es, sin lugar a dudas, el *gorgio* (no gitano) más importante del clan Ravnos. Sus timos y trucos son legión y algunos de ellos han resultado tan famosos que le hacen el único payo del clan que no sería destruido por los puristas miembros europeos. Además, fue Abrazado por una de las más famosas Ravnos de siglos pasados, Magdra, que era de pura raza: ¿Quién cuestionaría una elección hecha por tal ser?

Callirus era un joven español que no tenía nada salvo los timos que le proporcionaban el pan diario: carecía de familia, de hogar regular y de esperanzas para el futuro. Todo eso cambió el día que un elaborado engaño de unas pocas monedas a un codicioso mercader se volvió peligroso. Callirus se vio a sí mismo (disfrazado, por supuesto) en una calesa ricamente ornamentada y hablando con un noble de Europa central que hablaba sin tapujos sobre materias de sangre y no-vida, por lo que era un loco o un vampiro.

Artísticamente habilidoso en el arte de contar historias, (la palabra de Callirus que algunos llaman "engaño" o "mentira"), el joven español hilaba una sorprendente red de engaños e indirectas. El resultado: su ardid funcionó y pudo vivir para contarlos. A pesar de esto, el éxito envalentonó al chico que tomó la determinación de averiguar más cosas sobre lo que el nombre llamaba "la Estirpe"; para ello trabajó varios meses preparando las interpretaciones necesarias y los contactos precisos. Cuando estuvo listo realizó una estafa tan ambiciosa de la que su fallo final dejó paralizados a docenas de Vástagos ante la revelación de que un mortal había estado entre ellos durante más de un año.

Afortunadamente, los vampiros que consiguieron descubrir el juego del chico eran Ravnos, un antiguo respetado de aquellos tiempos, Magdra, encontró la broma tan entretenida e improbable que tomó la mentira en verdad. A pesar de todo, el nuevo chiquillo fue enviado a Inglaterra y lejos de los Gitanos, que en aquel momento formaban el grueso del clan.

Callirus prestó obediencia a esta desaparición, pero sólo de cierta forma. Su llegada a tierras inglesas fue el comienzo de tres siglos y medio de elaboradas y complejas mentiras que estas noches involucran a gran cantidad de identidades, la mayoría de las cuales le colocan en el centro del robo internacional y los círculos de estafas; sin embargo, algunas son ciudadanos de a pie (probablemente sólo para pavimentar el camino de las actividades criminales de sus *alter egos*). Es imposible de decir qué urdirá Callirus la próxima vez debido a que incluso los más astutos sólo pueden reconocer unos pocos de sus disfraces.

Imagen: no hay una respuesta sencilla para aquel que intente descubrir cual es su apariencia. Invariablemente es se trata de un joven apuesto, pero más allá de eso es imposible de decir porque su aspecto varía a lo largo de la noche e, incluso, a lo largo de la hora. Cuando no está disfrazado, afectando los manierismos de los otros, cubriéndose con una ilu-

sión o pretendiendo ser quién no es, parece ser un hombre delgado y bien afeitado de ascendencia latina. El tono moreno de su piel y su lustroso pelo rapado le permiten pasar por un Raynos de pura sangre gitana. Sus dedos son como máquinas en perfecto y perenne movimiento: largos, estilizados y exquisitamente diestros; la envidia de los pianistas. Los pequeños objetos que se encuentren cerca de su persona tienen cierta tendencia a acabar en su manos, ya sean gomas elásticas, palillos de dientes, sujetapapeles y cosas parecidas, que son alargados y torneados en un continuo e inconsciente despliegue. Si se diera el caso de que fallase uno de sus disfraces sería probablemente por tal hábito.

Sugerencias de Interpretación: hay momentos para trabajar y momentos para jugar. Tu no-vida se rige por esta ley; los que puedan entender este comportamiento pueden relacionarse contigo, para lo demás no sigues una trama establecida: pude que una noche estés riéndote y haciendo bromas con una persona y que la siguiente esperes que se rebaje a tratar contigo sin siquiera mediar una pequeña conversación.

Clan: Raynos

Sire: Magdra

Naturaleza: bizarro

Conducta: crítico

Generación: 9ª

Abrazo: 1632

Edad Aparente: finales de la veintena

Físicos: Fuerza 3, Destreza 5, Resistencia 4

Sociales: Carisma 5, Manipulación 4, Apariencia 4

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 4

Talentos: Agenciar 4, Alerta 4, Atletismo 2, Buenaventura 3, Callejeo 4, Esquivar 4, Liderazgo 5, Mascarada 5, Seducción 5, Subterfugio 5

Técnicas: Armas de Fuego 4, Conducir 3, Disfrazarse 5, Interpretar 5, Lectura de Manos 6, Sigilo 3, Trato con Animales 3

Conocimientos: Academicismo 2, Enigmas 3, Lingüística (Inglés, Francés, Alemán, Italiano, Español y otros más) 5

Disciplinas: Animalismo 4, Auspex 2, Fortaleza 5, Presencia 1, Quimerismo 5

Trasfondos: Aliados 5, Contactos 5, Influencia 5, Recursos 5

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 4, Coraje 4

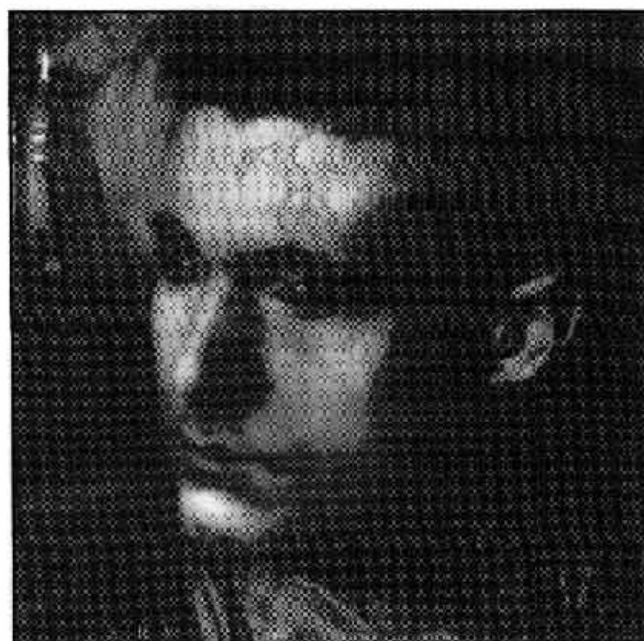
Moralidad: Humanidad, 6

Fuerza de Voluntad: 7

GHIVRAN DALAAL, EL DIOS DIFUNTO

Trasfondo: incluso antes de su Abrazo ya vagaba por la India en busca de placeres hedonistas y viles asuntos. Como mortal, su inmundicia, combinada con su conducta encantadora, le hicieron ganarse muchos devotos. Esos seguidores le daban todo lo que poseían, sucumbía a cualquier deseo e, incluso, le ofrecían sus vidas. Fascinado con la muerte, torturaba a sus discípulos a menudo para observar el exacto instante en que la muerte dejaba el cuerpo. Poco más que esclavos, aquellos que cían bajo su hechizo de seducción sólo podían esperar que su momento llegara rápidamente.

Markus Kozier encontró a Ghivran en un templo inmortal cerca de Nueva Delhi, donde presencié una ceremonia



en la que un jovencito era desnudado ante numerosos testigos (que incluían a sus padres) y en la que Dalaal despojaba al muchacho de su piel con un cuchillo y lanzaba jirones a la concurrencia. Markus se quedó absorbido por el puro abandono de la humanidad del sacerdote y su gente y decidió hacer de él un compañero eterno para sentirse rejuvenecido durante la Larga Noche.

Habiendo experimentado prácticamente cualquier placer y dolor que el cuerpo humano pudiera aceptar, Ghivran aceptó el ofrecimiento sin dudas. Durante un año los dos se convirtieron en cercanos compañeros y viajaron por casi todo el sur de Asia. Allí donde iban el chiquillo atraía una turba de seguidores deseosos de sus atenciones y Markus se revelaba en la depravación. Esto se mantuvo así hasta que el sire comenzó a aburrirle.

Aunque Ghivran alimentaba el deseo de Markus, éste no hacía nada a cambio y empezó a considerarle un imbécil de poca imaginación y menor encanto. El aburrimiento se convirtió rápidamente en resentimiento y luego en ira. Finalmente, centró sus "atenciones especiales" en el vampiro que le había dado la inmortalidad y ordenó a sus esclavos que ataran a su sire y comiesen de su carne, lo que hicieron sin dudar. Cuando gritaba pidiendo el fin del tormento el dios fallecido clavó sus colmillos en su desnudo cráneo y le absorbió la esencia vital. Después destruyó a todos sus sirvientes en una locura de sangre que producto del Amaranto.

Ahora ha retornado a Nueva Delhi, su sed de dolor permanece insatisfecha y los mortales no pueden apagar su ansia. Dalaal ha atraído de nuevo una corte de esclavos que encuentran víctimas para su exclusivo gusto en la forma de entretenimiento. Ahora, a pesar de todo, esa diversión consiste en otros Vástagos que tienen la mala fortuna de verse atrapados en la red del dios fallecido.

Imagen: retiene algo de sus rasgos mortales y la palidez de la muerte no ha superado a la oscuridad de su piel sino que



CONDE ORMONDE

Trasfondo: muchos aseguran que los más formidables herederos de la Maldición de Caín son producto, muy a menudo, de los más increíbles orígenes. Desde luego, Ormonde, una vez orgulloso y errante chiquillo de Sutekh, no es una excepción a esta regla.

La primera vez que sire y chiquillo se encontraron aconteció bajo la débil luz de un mercado, momentos antes del amanecer en Burdeos. Él estaba descargando una basta tabla de madera donde traficaba con la cosecha familiar y ella estaba terminando un aciago encargo y necesitaba volar desesperadamente huyendo de la inminente mañana. No cruzaron ninguna palabra, sólo un momentáneo intercambio de miradas mientras la noble dama se introducía rápidamente en un carruaje protegido por cortinas. Era la clase de momentos en que todo podía ser posible.

Jean-Michel se encargó de sus deberes diarios y retornó a la granja al anochecer: allí le esperaban sus tres hijos y una esposa que llevaba en su vientre al cuarto; sin embargo, algo había cambiado dentro en el interior del hombre. Allí donde iba el granjero, a pesar de todas las distracciones que intentaba, no podía desechar de su corazón la aparición que había presenciado en la sombría plaza. ¿Había sido amor a primera vista? ¿Tal vez esa magia que todas las mujeres comparten? ¿O simplemente los persistentes arrepentimientos por una vida no vivida?

Lo que el campesino no sabía (no podía hacerlo) es que, refugiada de la luz en una cámara ornamentada y carente de ventanas, los sueños de Lady Clea Auguste d'Holford también estaban encantados de una forma similar. Estaba bien versada en las artes de la atracción y en las estrategias mediante las cuales puede ser ganado y dilapidado el corazón de un hombre; pero ¿qué ocurría con éste? ¿Era un espíritu roto? ¿Un juego que no había jugado hasta el final? ¿Alguna cualidad que ella ya no poseía?

No antes de que hubiera tomado la determinación de hacerlo suyo él retornó, buscando en la plaza bañada por el ocaso algún signo de su presencia y portando un patético ramito de flores salvajes en su mano temblorosa. Abandonó sus campos, su familia, su esposa, su voluntad, y nunca miró atrás; y, a lo largo de los años, más tiempo del que Lady d'Holford nunca hubiera pasado con un mortal, terminó por romperse. Reblanecido por una vida de exceso y opulencia, vaciado mediante fruslerías, primores y una docena de enfermedades venéreas, el fracasado entró en la inmortalidad de rodillas y con su fluido vital destilado gradualmente de cualquier rastro del hombre que una vez fue Jean-Michel d'Ormonde.

En las noches presentes, Ormonde ("Conde de Ormonde", corrige gentilmente) vive una existencia solitaria y trashumante, volando de ciudad en ciudad en busca de diversión y de la Próxima Gran Fiesta. Su sire, llena de disgusto, le descartó poco después de su Abrazo; se le confunde frecuentemente con un Toreador, un Ventrué o un Lasombra incluso, y esto le proporciona paso libre y sin problemas a través de territorio Camarilla o Sabbat. El *fin de siècle* lleno de vicio le ha proporcionado un terreno de juegos para sus perversas pasiones; su encanto y buenas maneras, junto a una notable inclinación hacia la discre-

da relieve a sus rasgos pronunciados y ojos verdes. Se adorna con gran cantidad de perforaciones corporales que cambian diariamente: debido a que las heridas se curan durante el día, sus seguidores agujerean su cuerpo formando variadas tramas con la joyería. Generalmente yace en su templo, deleitando o torturando (para él no hay diferencia) a uno de sus sirvientes.

Sugerencias de Interpretación: vivir según la moralidad humana es de débiles. Es mejor experimentar la vida y la muerte en todas sus formas sin restricción alguna. A pesar de que solías encontrar un placer excitante en el dolor humano, torturar a un vampiro y observar cómo la vida eterna cuelga de la balanza es la única cosa que puede satisfacerte ahora. No dejes que nadie se interponga en tu camino hacia el placer.

Clan: Ravnos

Sire: Markus Kozier

Naturaleza: perverso

Conducta: fanático

Generación: 9ª

Abrazo: 1905

Edad aparente: finalizando la adolescencia

Físicos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3

Sociales: Carisma 5, Manipulación 4, Apariencia 4

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 2

Talentos: Empatía 4, Expresión 3, Interrogación 3, Intimidación 3, Liderazgo 5, Pelea 2, Subterfugio 3

Técnicas: Eliqueta 2, Interpretar 3, Supervivencia 2

Conocimientos: Academicismo 1, Leyes 2, Ocultismo 2

Disciplinas: Animalismo 2, Auspex 2, Fortaleza 3, Quimerismo 2

Trasfondos: Criados 4, Fama 2, Rebaño 5, Recursos 3

Virtudes: Convicción 0, Autocontrol 1, Coraje 3

Moralidad: Humanidad, 2

Fuerza de Voluntad: 4

ción sobre la valentía, le han permitido superar situaciones comprometidas a lo largo de los siglos.

Imagen: es un hombre esbelto cuyo forma ligera a veces irradia una ilusión de tener más peso en su, de todas formas, estatura poco impresionante. Cuando estaba vivo era graciosamente apuesto, un chico granjero de baja familia que había cambiado la belleza por lo centímetro, pero el cruel beso de su sire hizo que dejase atrás todo aquello para siempre. Sus rasgos son delicados y casi femeninos, a la vez estudiosamente reservados y peligrosamente expresivos. Lleva una perilla muy corta y su cabello lustroso le sobrepasa los hombros (a veces lo lleva recogido en una coleta o atado mediante una trenza de estilo marqués, según convenga a la ocasión) y mantiene un distintivo par de gafas de cristales tintados cerca de él. Incluso cuando tiene una compañía casual su atuendo es impresionante y cuidadosamente escogido.

Sugerencias de Interpretación: todo lo que te hacía humano te fue robado hace tiempo y lo que queda de ello es una perpetua pantomima que repite los mismos movimientos que realizaste en la plaza del mercado hace tantos años. Aunque hubo un tiempo en el que te deleitabas con la decadencia y la depravación de tu estirpe, todo se ha empezado a converger en un remolino caleidoscópico de camareras inoportunamente sonrojadas, cumplidos inexpertos y placeres intrascendentes. Esto sólo hace que la facilidad con la que plagias las maneras de la aristocracia del viejo mundo e interpretas al "hombre sensible de largo pelo recogido en coleta" sea más molesto: aún eres muy bueno en lo que haces. La pompa sería perfecta si pudieras incluirte a ti mismo en la mentira. Pero la façade ha fallado y bajo el encanto preparado y el colorido *savoir faire* otros han empezado a llevarse una impresión tuya de voyeur frío y hambriento, lo que sobrepasa tu elegancia angélica y modales perfectos. A pesar de esto, te mueves de círculo a círculo social, cambiando constantemente de conocidos y relaciones amorosas antes de que nadie pueda atisbar tus débiles intentos de disfrazar el vacío interior que sufres.

Clan: Seguidores de Set

Sire: Lady Clea Auguste d'Holford

Naturaleza: vividor

Conducta: bizarro

Generación: 9ª

Abrazo: 1599

Edad Apparente: mitad de la treintena (aunque puede variar unos siete u ocho años arriba o abajo mediante una artística variación cosmética y un selecto vestuario)

Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3

Sociales: Carisma 4, Manipulación 5, Apariencia 5

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 5, Astucia 5

Talentos: Alerta 2, Atletismo 1, Buenaventura 2, Callejeo 2, Estilo 4, Empatía 4, Expresión 2, Intuición 3, Liderazgo 1, Mascara 5, Subterfugio 5

Técnicas: Armas C.C. 2, Armas de Fuego 2, Cabalgar 2, Conducir 2, Disfrazarse 3, Etiqueta 4, Flirteo 4, Tiro con Arco 1

Conocimientos: Academicismo 1, Burocracia 2, Cultura de la Camarilla 2, Cultura del Sabbat 1, Conocimiento de Clan



(Setitas) 3, Finanzas 2, Investigación 4, Informática 1, Leyes 2, Lingüística 4, Medicina 1, Ocultismo 2, Política 4, Psicología 3

Disciplinas: Auspex 3, Dominación 3, Ofuscación 4, Presencia 4, Serpentin 3

Trasfondos: Recursos 4

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 2, Coraje 1

Moralidad: Humanidad, 5

Fuerza de Voluntad: 5

AL-ASHRAD, AMR DE ALAMUT

Trasfondo: ¡Loado sea al-Ashrad! Aquél que presencié la ruptura de la Maldición que Tremere, el tocado por la mano del Diablo, impuso sobre la Sangre. Aquél que diseñó el Ritual de Creación, que mantuvo fuertes a los hijos de Haqim durante las duras noches de su desgracia. Aquél que forjó el Colmillo de Kali y tensó el Arco del Sol. Aquél que encadena las tormentas y hace arrodillarse a los demonios con su mano de hierro. ¡Loado sea al-Ashrad, el más grande mago del mundo!

Pérdida entre las nieblas del tiempo está la vida mortal de Al-Ashrad, aquél que sedujo a las largas noches escarpadas mediante la unión de los relámpagos y el mundo de su pupila, ofreciendo sus magias a Haqim. Sabio fue Haqim al aceptar el servicio de al-Ashrad, porque el Ancestro y el hombre que se convertiría en Amr sabían ambos de los siglos de desgracia que aguardaban a los Hijos. Ambos adivinaron que el honor de los Hijos no sería limpiado sin el poder del más grande mago del mundo.

Y llegó el tiempo en el que algunos de los Hijos de Haqim se resentieron de aceptar a un hombre mortal entre sus filas, y ellos conjuraron para provocar la caída de al-Ashrad. Pero los ojos y orejas del Amr eran muchos en aquellas noches, y preparó bien el recibimiento de los Hijos traicioneros. Cuando los conspiradores vinieron por él, al-Ashrad estaba dispuesto. Él hizo caer a los que vinieron primero con una resplandeciente



flecha del Arco del Sol. Él cayó sobre los restantes con espada y encantamientos. Demonios luchaban a su lado. Él dividió a los que iban a convertirse en asesinos como un remolino lanzado contra la red de la araña. Cuando el polvo se hubo asentado diez de los más excelsos hijos de Haqim yacían en la tierra, y al-Ashrad no había sufrido herida alguna.

El más grande mago del mundo acudió a las cámaras del Ancestro y habló sobre lo que había sucedido. Qué se transpiró allí nadie puede decirlo, pero corren leyendas sobre un poderoso alegato, de la acusaciones de al-Ashrad de que el Ancestro había previsto subyugar su poder para el beneficio de los Hijos, sin considerar la libertad del hechicero. La cólera de Haqim no fue menor porque el primero de aquellos que al-Ashrad había matado era su hijo favorito y de mayor confianza. El Ancestro creía que el mago había buscado usurpar la posición de ese chiquillo a su mano derecha.

Las espaldas de ambas míticas criaturas se irguieron con orgullo, y su poder se hubiera convertido en golpes si ur-Shulgi, el segundo hijo de Haqim, no hubiera intervenido. Haciendo frente a las iras de los disputadores dijo a ambos que había mirado en sus almas y había encontrado a ambos errados. Los conspiradores habían actuado por su propia voluntad, dijo a ambos ur-Shulgi, y al-Ashrad no había buscado suplantar a los hijos de Haqim.

El rostro de Haqim se oscureció porque no era su costumbre el escuchar que sus palabras eran cuestionadas, incluso si era por aquellos de su propia sangre. La sabiduría se mantuvo en su mano, aún así, porque él sabía que ur-Shulgi decía verdad. Sin embargo, él no podía dejar de tomar acción porque al-Ashrad no era de la Sangre de Haqim y había matado a un puñado doble de los favorecidos de Haqim.

"Sea así" habló Haqim. "Has matado a aquellos que eran mis manos y ojos, a aquellos que se contaban entre los más fuertes brazos y las más dulces mentes de mi Sangre. Por derecho, debería tomar tu vida como compensación de las

suyas, pero tu consejo ha sido sabio, y tus magias han sido poderosas. Esto no acabará aquí debido a que aquellos a los que has matado no eran los únicos entre mis chiquillos. Un hombre que no sea de la Sangre nunca será aceptado en su totalidad en Alamut, no importa lo fiel que sea su servicio para conmigo. Por eso, primero debo tomar de ti lo que tú has tomado de mí". Habiendo hablado, Haqim cortó el brazo de al-Ashrad con un solo golpe de su cimitarra y sacó un ojo de al-Ashrad con un segundo y nublado movimiento. El mago nunca se movió, nunca lloró, sino que aceptó la justicia de Haqim con gracia y dignidad como era su deber como príncipe de los hombres.

Entonces Haqim se volvió a ur-Shulgi, su segundo hijo, primo de los *djinni* y guardián del saber de Alamut, diciendo, "Yo no puedo traer a este hombre al interior de la Sangre, hijo mío, porque demasiados verían tal hecho como un acto de que le tengo a favor sobre muchos otros. Tráelo al interior de la Sangre para que pueda caminar para siempre entre mis hijos." Ur-Shulgi asintió, porque veía sabiduría en la proclamación de Haqim. Él tomó a al-Ashrad en sus brazos, con la intención de ofrecer la Sangre a su interior.

Entonces fue cuando al-Ashrad se derrumbó; la única vez en su larga vida. Y habló a Haqim, "Ancestro, he servido fielmente y he aceptado tu castigo. ¿Por qué me maldices aún más envenenándome con la Sangre?" A lo que Haqim respondió, "Como hombre, siempre serás menos que como Vástago," y al-Ashrad no tuvo argumento.

Al-Ashrad ha servido a los hijos de Haqim desde entonces, liderando la fila de los magos desde sus cámaras en Alamut. Cuando los Hijos se vieron duramente presionados por los ejércitos de los *mumafiqun*, sus hechiceros se lanzaron al campo de batalla acompañando a los guerreros de la Sangre, golpeando a los poderosos caballeros con sus relámpagos y enviando hordas de *djinni* contra los invasores. En las más oscuras horas de la guerra, al-Ashrad tomó su hoja encantada y se lanzó él mismo a la batalla, cambiando mareas con un simple movimiento de la mano y desmenuzando a los mayores brujos de los Tremere con sus magias. Cuando fue impuesta la Maldición sobre los Hijos, al-Ashrad se retiró a su laboratorio y a su círculo mágico, entregando la totalidad de su ser para redimir el honor de la Sangre. Ahora, a través de ur-Shulgi, sus siglos de labor han dado finalmente fruto.

¡Loado sea el Ancestro, cuya sabiduría preservó al hombre que liberaría a los Hijos de Haqim de la Maldición! Loado sea ur-Shulgi, del cual el más grande mago del mundo es descendiente. ¡Loado sea al-Ashrad, el más grande mago del mundo!

Imagen: un aura de poder le rodea y es menos visible que táctil, una ligera commoción en el aire a su alrededor, una fuerza invisible que parece apenas contenida en su ser, que duerme porque él quiere que sea así. Su piel es pálida como el marfil, sin marcas de los miles de duelos con demonios y los malditos Tremere. Su apariencia es una anomalía entre los Assamitas de piel oscura. Un diamante, del que corren rumores sobre que le proporciona visión más allá de la visión, resplandece en la cuenca vacía de su ojo izquierdo. Su ojo derecho de un azul frío, el color del cielo del

desierto durante el día que no ha presenciado en siglos. La barba y el cabello de al-Ashrad eran gris metálico antes del Abrazo, ahora se afeita cada noche. Prefiere vestirse con simples túnicas blancas, amplias y flotantes, adornadas con millones de bolsillos donde guarda innumerables componentes para su hechizos. La manga izquierda de esas túnicas permanece recogida y doblada como continuo recordatorio de la justicia de Haqim. Su voz es profunda y resonante, que obliga a obedecerla instantáneamente aunque se mantiene calmada y quitando importancia al asunto. Se mueve con la facilidad de un joven y se ha acostumbrado a compensar la falta del brazo usando su magia para realizar tareas sencillas: un acto que angustia los muchos visitantes que recibe en su laboratorio, que está repleto de frascos saltando de las mesas para llenarse por sí solos.

Sugerencias de Interpretación: aunque el resto de los Hijos de Haqim creen que eres el mejor mago del mundo tú piensas de forma diferente y el pecado de mentira que estás obligado a mantener se revuelve en tu estómago como un demonio. Tus magias son poderosas, es cierto, pero no son nada comparadas con la capacidad de tu sire (ver ur-Shulgi, el próximo personaje) cuya mano guió a las tuyas para romper la Maldición. Sabes mejor que nadie qué es lo que su despertar implica y el pensamiento de lo que ha de venir llena tus noches con distracciones y tus sueños diurnos con imágenes de un campo bañado en sangre. A pesar de todo tú eres el Amr y continuarás con tu deber para con la Sangre hasta el final, incluso si esto significa actuar en rebeldía respecto a lo que muchos del clan piensan que es el "modo correcto". Ahora que la Maldición se ha roto tu esperanza final es que tanto tú como tus magos (y, tal vez, tus aliados entre los estudiosos) podáis de alguna manera refrenar a los guerreros antes de que provoquen una nueva guerra, una que no puedas vencer esta vez. Nunca has aceptado las maneras monomaniacas de la Senda de la Sangre, creyendo que el papel de los Hijos es consolar desde una posición de fuerza más que resplandecer sobre un rastro de cenizas por todo el mundo.

Clan: Hijos de Haqim (Assamita)

Sire: ur-Shulgi

Naturaleza: perfeccionista

Conducta: visionario

Generación: 5ª

Abrazo: primer siglo d.C.; pero al-Ashrad ya llevaba vivo entre 500 y 1000 años antes.

Edad Aparente: intemporal

Físicos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 7

Sociales: Carisma 3, Manipulación 7, Apariencia 3

Mentales: Percepción 7, Inteligencia 8, Astucia 8

Talentos: Alerta 6, Atletismo 4, Esquivar 6, Empatía 5, Expresión 7, Instrucción 7, Intimidación 8, Intuición 8, Liderazgo 6, Pelea 4, Subterfugio 8

Técnicas: Armas C.C. Etiqueta 8, Equitación 5, Herbalismo 8, Meditación 8, Pericias (herrera) 8, Sigilo 7, Supervivencia 6, Tiro con Arco 8

Conocimientos: Academicismo (historia) 8, Ciencia 5, Demonología 8, Filosofía 6, Investigación 6, Lingüística (una

larga lista de lenguas mágicas, muertas y vivas, incluyendo el Enochiano) 8, Medicina 6, Ocultismo 8

Disciplinas: Auspex 7, Celeridad 4, Dominación 3, Extinción 8, Fortaleza 5, Obeah 3, Ofuscación 7, Quimerismo 3, Taumaturgia 8

Senderos de Taumaturgia: Control Atmosférico 5, Contramagia 5, Encanto de las Llamas 5, Movimiento de la Mente 5, Poderío de Neptuno 3, Rego Manes 5, Rego Mentem 5, Senda de la Sangre 5, Senda de la Conjunción 4, Senda de las Protecciones 5, Senda de la Centella 5

Trasfondos: Aliados 8, Contactos 8, Criados (demonios atados) 8, Influencia 5, Recursos 6, Rebaño 5, Prestigio de Clan 8

Virtudes: Conciencia 1, Autocontrol 5, Coraje 5

Moralidad: Humanidad, 2

Fuerza de Voluntad: 9

UR-SHULGI, EL PASTOR

Trasfondo: en ciertos fragmentos del *Libro de Nod*, especialmente en aquellos recuperados en el oriente medio, aparecen pasajes que se refieren a los viejos dioses, aquellos que eran adorados por los mortales en la segunda ciudad. Algunos de esos nombres son familiares para los estudiosos Cainitas de esta época: Ashur, Kel-nach, Enkidu, Rashadii. Algunos no tienen relación directa con algún otro archivo de la historia de la Estirpe: Mancheaka, Nar-Sheptha, Sha'hiri y ur-Shulgi. Este último nombre aparece en cuatro fragmentos diferentes, y los estudiosos Seritas infieren del contexto que podría tratarse de un avatar de alguno de los dioses de la guerra de la segunda Ciudad.

El dios de la guerra Haqim.

En un valle en las montañas de Zagros, en la frontera moderna entre Irán e Iraq, un explorador intrépido con poderes substanciales o percepción sobrenatural podría encontrar una pequeña cueva, abierta recientemente por una escuadra de la infantería iraquí cuyo camión, de hecho, sigue allí aparcado. El comandante asumió que sus hombres estaban AWOL (Ausentes sin retiro; que no obedecían las órdenes del mando) y no ha realizado esfuerzo especial por encontrarles (lo que, probablemente, es lo mejor para él, ya que los soldados ya no están en condiciones de defender su reputación ni ninguna otra cosa).

Si el intrépido explorador entrase en la cueva a pesar de todo encontraría que los cuerpos de los militares están esparcidos por el suelo sin ningún tipo de marca salvo unos flecos de sangre en sus labios y una expresión de... sorpresa... en sus rostros. Sus armas aún permanecen con ellos excepto por el par de granadas que utilizaron para abrir la entrada de la gruta. Una autopsia (si el hipotético explorador tuviera la habilidad y la inclinación para realizar una) revelaría que los órganos internos están rotos por presión de fluidos. Los cuerpos estarían bien preservados para tal uso médico ya que en ellos no queda en absoluto sangre.

Una exploración de la abertura con detenimiento revelaría cinco simples criptas de piedra del tamaño aproximado de cajas fuertes de banco. Tres están cerradas, con su tapa asegurada mediante la acción de la gravedad y fuerzas más poderosas. Una de ellas está medio abierta, como si espera-



se el depósito de cualquiera que sea el preciado contenido que va a salvaguardar. El último está roto sin posibilidad de reparación, presumiblemente desde dentro juzgando por la media docena de piedras del tamaño de un puño esparcidas por las losas de delante.

En Petra, Jordán, existe un complejo de cuevas, mucho mayor, en un desierto de arena y piedra. Alguien que conozca las rutas adecuadas pudo abrirse camino hasta una cámara sin iluminar que llega más de una milla bajo la superficie de la tierra. En las paredes de esta sala se han cavado cientos de nichos, la mayoría de ellos vacíos. Unos pocos contienen jarras de barro selladas con cera que llevan palabras recientemente escritas en una lengua que no ha sido murmurada por un ser vivo desde hace milenios. Si el observador fuera capaz de traducir las inscripciones, se encontraría que las palabras resultan ser nombres que un estudioso entre los Hijos de Haqim hallaría, muchos de ellos, familiares. La compañía es altamente distinguida: Jamal, Talaq, Ismail... Las jarras, si fueran abiertas por alguien con el suficiente poder mágico, mostrarían que su contenido es la sangre del corazón de aquellos cuyos nombres llevan escritos.

Una marea de rumores se extiende entre los *rafiq*, que se despertaron encontrando que la Maldición impuesta por Tremere, el tocado por la mano del diablo, se había destruido como una copa de cristal contra el suelo; que la Sangre corría de nuevo pura abrasando sus venas:

Al-Ashrud y su progenie han conseguido el éxito al limpiar la Sangre, dijeron, lamentos sean los magos. El Brujo y sus seguidores han sido destruidos, murmuraron, y con su muerte el ritual se ha roto. El poder de la Sangre ha purgado todas las impurezas, sonrieron tras sus máscaras.

Mientras las historias proliferan entre las filas de los Assamitas, los más antiguos de los *rafiq* sienten una llamada que proviene de una cueva bajo Petra. Jamal fue el primero en acudir. El Amr, cuando se le pregunta qué le ha ocurrido

al Señor, agita su cabeza meramente. Él es el único entre los antiguos no-muertos de Alamut que comprende la verdad; porque a través de su mano consiguió romperse la Maldición: no fue su voluntad, ni su conocimiento, ni su poder. Él era un mero instrumento de un maestro artesano cuya habilidad rompió las ataduras del ritual como si se tratara de telarañas ante una cimitarra.

Sólo el Amr sabe el destino de Jamal: no hay más necesidad de un falso Señor que guarde la Montaña en el lugar de Haqim, porque el Verdadero ha enviado a su heraldo, ur-Shulgi, su segundo chiquillo, para anunciar su retorno de fuego, sangre y roca. Ur-Shulgi, que resquebrajó la temible maldición; ur-Shulgi, que partió al escindido Talaq con un solo pensamiento; ur-Shulgi, que amenazó con destruir a los flácidos "Assamitas" hasta el último de ellos si escogían no seguir la llamada de su sire.

Imagen: el tiempo no ha sido amable con él, no ha suavizados los asedios de la bestia ni las luchas con los numerosos enemigos a los que ha retado. Su aspecto es el de un niño abrasado y totalmente escarificado, un joven dios nacido del fuego y la violencia. Su piel, que con la edad se ha tomado negra como la obsidiana, presenta numerosas cicatrices, algunas de ellas gotean sangre cuando el Matusalén se agita. Bajo su epidermis se levantan protuberancias de hueso y nervios, como si su cuerpo hubiera sido desollado. Adicionalmente, los ojos de ur-Shulgi ha sido quemado y sacados, aunque él admite poder ver sin ningún tipo de guía. Cuando se digna a vestirse lleva caftans (N.d.T. largo hábito que llevan los árabes) o túnicas sin adornos y de vivos colores, generalmente junto a un collar de ámbar o hueso. Su voz parece ondular desde las mismas profundidades de un seco desierto (para sorpresa de muchos, es perfectamente fluente en cualquier lenguaje moderno en el que se dirijan a él). Normalmente permanece inmóvil cuando conversa con sus Chiquillos u otros "Vástagos" a menos que desee hacer un énfasis retórico con un destello de violencia felina. Si tiene que cambiar de posición para hacer otra cosa que no sea matar, más bien se transportará a ese sitio.

Sugerencias de Interpretación: como el segundo Chiquillo de Haqim fuiste el primero de los magos Assamitas. Ahora, actúas como su heraldo y guardián de su saber. Eres el más eficiente mago de guerra sobre la faz del planeta aunque no te ves a ti mismo de una forma tan simplista. De hecho, la mayoría de tus procesos mentales son completamente incomprensibles para aquellos que no sean de tu edad o tengan tu estrato de poder. Para los observadores extranjeros, eres la violencia encarnada en un cuerpo físico, la venganza de Haqim sobre aquellos que se oponen a su voluntad. Recuerdas la gloria de la Segunda Ciudad y los viejos dioses que la habitaban. Este "Alá" es sólo un advenedizo cuya fe ha corrompido a la línea del Ancestro y tú debes, o mostrarles el error del camino que siguen a los que le adoran, o purgarlos de entre los *rafiq*. Casualmente, la destrucción de la Maldición que los Usurpadores habían impuesto sobre los Assamitas fue el primer paso en esa tarea, y esos presuntuosos entrometidos serán los primeros en caer ante el torbellino que la Camarilla intentó encadenar.

Clan: Hijos de Haqim (Assamita)

Sire: Haqim

Naturaleza: tradicionalista

Conducta: fanático

Generación: 4ª

Abrazo: una traducción de las Parábolas de la Sangre fecha el Abrazo de ur-Shulgi en "la noche en que las piedras hablaban y los cielos lloraron una lluvia de sangre".

Edad Aparente: indeterminada, aunque su cuerpo pequeño indica que recibió el Abrazo muy joven.

Físicos: desconocidos.

Sociales: Carisma y Manipulación desconocidos; Apariencia 0, debido a que ur-Shulgi no se preocupa por esconder su aspecto a menos que se esté preparando para golpear.

Mentales: desconocidos.

Talentos: desconocidos.

Técnicas: desconocidas.

Conocimientos: Academicismo (historia) 9, Lingüística 9, Ocultismo 9 y otros, que son desconocidos.

Disciplinas: Auspex 8, Extinción 9, Ofuscación 9, Taumaturgia 9; otras desconocidas.

Senderos de Taumaturgia: desconocidos; supuestamente prominencia divina en las prácticas de la antigüedad.

Trasfondos: desconocidos.

Virtudes: desconocidas; ¿qué suponen esos pequeños arneses para un dios?

Moralidad: Senda de la Sangre (forma antigua), 10

Trastornos Mentales: lo que sería Megalomanía en una criatura menor.

Fuerza de Voluntad: 10

DESCONOCIDO

Hay múltiples razones por las que ur-Shulgi no tiene valores numéricos en sus Rasgos. Primero, el Matusalén Assamita aún se está sacudiendo el polvo de los siglos y todavía no está a plena capacidad operativa. Segundo, no importa que Rasgos sean, ya que es lo suficientemente poderoso como para aplastar a cualquier agresor, excepto a otro Matusalén, sin esfuerzo aparente. "Cualquier agresor" incluye un cuadrilla de personajes de los jugadores lo suficientemente desafortunados como para retar a su poder. Tercero, y por último, ur-Shulgi no quiere que nadie sepa la totalidad de sus capacidades; lo que está presentado aquí es simplemente aquello que ha demostrado por el momento a los testigos supervivientes. A pesar de todo, ten esto en consideración: menos de una semana después de que hubiera despertado, tenía el suficiente poder como para romper un ritual realizado por la fuerza combinada del Círculo Interior del Clan Tremere sin más que el desearlo. Eso sería un buen indicador de que lo que esta criatura podría llegar a hacer podría (o está forzado a) salirse de la tabla.

XAVIAR, PATRIARCA Y, EN OTRO TIEMPO, JUSTICAR DEL CLAN GANGREL

Trasfondo: el legendario "hijo de la noche" comenzó su largo y serpentino camino a través de la vida, la muerte y lo que yace más allá como sargento a de los ejércitos de Eduardo el Príncipe Negro. Era un alabardero reclutado de los comunes de las fogosamente en disputa tierras del norte de Loire por lo que Xavier de Calais ya estaba bien entrenado en la forma en que los fines deben ser jugados contra los medios. El instinto y la perspicacia le habían servido bien en esos jóvenes años, sobreviviendo a numerosas escaramuzas y situándose estratégicamente en la posición externa de subserviente adjunto a varios luchadores menores, e incluso así fue subiendo en rango y reputación. En Maupertuis, cerca de Poitiers, el punto de inflexión en lo que, más tarde, los historiadores llamarían la Guerra de los Cien Años, Xavier cabalgó junto a Denis de Morbeke y unos cincuenta soldados de a pié, franceses desheredados. Los dos vasallos lideraron la presión y atormentaron las puertas francesas para asegurarse de que los ingleses se afirmasen y tomaran prisionero a Juan el Bueno. El valor de Xavier fue premiado aquella noche por dos augustos benefactores: James Lord Audley, que le nombró caballero y le entregó algunas posesiones menores, y vagabundo sin nombre que decía ser un jongleur de tierras lejanas, y que le introdujo en una clase gobernante de naturaleza completamente diferente...

Es una especie de tradición entre los Gangrel el dejar a sus novatos para que rondan el mundo conducidos por su repugnancia hacia sí mismos, por alguna especie de instinto de vagabundeo nacido de la Sangre y, quizá, por otras motivaciones. Xavier, nacido Xavier, recibió ese tipo de Abrazo. Después de varias noches infernales durante las cuales el noble, recientemente armado caballero, aprendió de primera mano los que era el Ansia y conoció a los falaces monstruos que imitaban la vida de los humanos, decidió huir a los páramos helados del norte. Allí adquirió la emoción de la caza, el inexplicable deseo del rozar la carne con la carne hasta que uno de los contendientes se alce como el más fuerte, la inestabilidad que precedía a cada nueva batalla y la anticipación de la noche venidera en la que el ciclo comenzaría de nuevo. Las leyendas decían que en las cordilleras y llanuras de esas tierras moraban bestias, hombres, innombrables monstruos humanoides... Todos esos y muchos más cayeron bajo sus colmillos.

Xavier podría haber pasado una eternidad de noches en esa existencia pseudohumana, pero algo se despertó en su interior, un atavismo que hizo que su no latiente corazón le obligase a escuchar a los tiempos anteriores, a un juego más emocionante que la variedad de carne y sangre. Esta llamada oscura y hambrienta le hizo volver al mundo de los mortales al finalizar el siglo XV.

El novato, que ya no era más un joven, viajó hacia el sur y recolectó unas cuantas pieles de los lobos-hombres que frecuentaban las profundidades de la Selva Negra (aún en estas noches, Xavier es un insaciable cazador de Lupinos, su mera presencia puede tensar las ténues relaciones que pudieran existir entre los Cambiantes y los Vástagos en una determinada provincia, y se dice que los Hombres Lobo le

recuerdan en sus canciones e historias con el nombre de "Aquél que Asesina a Nuestros Hermanos"). Por primera vez en varias décadas encontró a otros de su raza en la tierra del Rin, donde aprendió la importancia del reconocimiento, del territorio y el subterfugio de cientos de siglos que los vampiros de la Camarilla llaman su Mascarada. Aquí permaneció durante algunos años, aprendió de las Tradiciones y escuchó historias sobre el Nuevo Mundo, hasta que la Bestia se despertó de nuevo para agitar su alma.

En esta ocasión sus viajes le llevaron al interior de las tierras malditas del este de Europa y aún más allá, atravesando los boscosos Balcanes y los subafluentes turcos, hacia Sudán y las tierras del sur. Algunos creen que, mientras que los imperios de Kanem-Bornu y Songai se enfrentaban por el control de la naciente nación, el Gangrel se asentó en el corazón del salvaje territorio inexplorado y sureño y disfrutó de la veneración de un dios-rey por parte de los nativos, que no habían visto nunca alguien de piel blanca. Algunos insisten en que creó a muchos bastardos en ese tiempo, muchos de los cuales sobreviven hasta las noches presentes: hay más Gangrel de la rama de Xaviar que de ningún otro miembro de la línea. Todavía corren historias sobre cómo corrió junto a los chiquillos perdidos de Laibon y miró dentro de sus ardientes arenas y ensombrecidas junglas para aprender sus secretos, siendo partícipe sus magias prohibidas. Puede que nunca se sepa la verdad, ya que el patriarca evita toda pregunta con un gesto condescendiente.

De todos modos se sabe que ese periplo africano tocó su fin ya que, cerca del alba del siglo XVIII, Xaviar cruzó el Atlántico escondiéndose entre los miembros de una incursión de los puritanos e hizo mella en el Primer Cónclave Americano, celebrado en 1704 en la ciudad portañesa de Boston. Allí obtuvo su mayor trofeo hasta la fecha, ofreciendo al Círculo Interior a Elijah, Justicar Gangrel, entregado hasta la perdición a sus propios demonios internos, que fue finalmente cazado como la

Bestia en la que se había convertido, siendo destruido por sus congéneres. El Círculo de los Seis aceptó provisionalmente al recién llegado como Arconte entre sus filas en un primer momento para, siete años más tarde, tomar el asiento del anterior Justicar en el Concilio.

A partir de aquella próspera noche sirvió a la Camarilla mediante su nuevo puesto desde sus territorios fortificados en Nueva Orleans, aunque seguía inclinándose decididamente hacia sus propios intereses. A diferencia de otros muchos Gangrel se mantuvo en la lucha para seguir en contacto con el cambio de los tiempos; su mediación en la sociedad mortal es, desde muchos puntos de vista, más semejante a alguien de linaje Ventrué. Su dirección sobre los ambientes tecnológicos y sociopolíticos es muy notable para alguien tan viejo y ha cultivado una extensa red de contactos durante su estancia en el continente (Asin ya Dadav, antitribu Gangrel, y Hereje Sabbat, es al parecer progenie de Rhun el Trovador y, por lo tanto, hermana por sangre de Xaviar; aunque nadie se ha atrevido de a realizar comentarios de clase alguna sobre si existe algún tipo de relación familiar o política entre ellos).

Como suele suceder la mayoría de las veces su cargo estuvo plagado de detractores. Las actividades y paraderos del Justicar estuvieron llenos de rumores variados: desde que cuenta con escuadras de choque armadas con ultratecnología y llega hasta testimonios de diablerie y prácticas infernalistas, pasando por asegurar que tiene un malsano vínculo con las bestias, la única fuente de la que puede alimentarse desde sus incursiones africanas. Apartando ese puñado de asuntos dudosos, la combinación de información manipulada, doble juego oportunista y política de "ahora me ves y ahora no" le han servido bien en el cumplimiento de sus deberes durante los últimos trescientos años...

Todo esto hace que los sucesos recientes se hagan aún más confusos. En 1999, poco después de la operación de búsqueda y captura en la que el renegado Jack el Sonrisas (Ver **L.A. Nocturno**) fue cazado y entregado a la justicia, Xaviar dimitió y desapareció de la sociedad de la Estirpe. Pocas noches después, el clan Gangrel al completo le siguió, renunciando a la Camarilla. Sólo Karsh, el Señor de la Guerra, a quien Xaviar llama abiertamente traidor, permanece junto a un puñado de elementos aislados. Los pocos Vástagos que poseen información (o que se inclinan a hablar) de este asunto hacen comentarios sobre el testimonio de Xaviar respecto a la existencia de unos antiguos intemporales (los Antediluvianos), que son responsables del retiro.

Imagen: considerándose una de las nobles bestias de la noche hace poco uso de las ropas. Aun así, sigue encontrándolas útiles para facilitar el contacto con la gente, por lo que suele llevar amplios y cómodos atuendos de viaje: vaqueros, camisetas, cazadoras, e incluso otros tipos de prendas "molestas" cuando debe hacerlo. Debido a que fue Abrazado en el campo de batalla presenta una perpetua barba de tres días que, generalmente, no afeita. Sus muchas noches de cacería han dejado en su cuerpo la marca de innumerables Frenesís, habiendo adquirido la nariz, los ojos tintados y los pabellones auditivos de un murciélago; se mueve sin hacer ningún tipo de ruido y se comenta que ha adquirido alguna otra habilidad



desconocida de los quirópteros. Sus manos se han transformado en ganchudas garras e innumerables espolones, cortos y bastos, salen de su columna vertebral. A pesar de su bestial aspecto, emite un aura de majestad muy apropiada para una de las grandes criaturas legendarias.

Sugerencias de Interpretación: el comportamiento arisco que muestras al mundo esconde tanto a tu voraz intelecto como a tu ambición incontenible. Algunos de tus contemporáneos de tu clan se rigen por cuentos de hadas y conceptos pasados de moda que se refieren al honor, la soledad y el estoicismo. Déjalos. Tú posees las armas que ellos no se atreven a usar. Eres el primer y más avezado escalador, un competidor, un retador, un consumado confabulador. Mientras otros de tu raza prevalecen mediante la superioridad de cuna y los discursos floreados, tú has aprendido a explotar la debilidad, la lenta y sutil de la confianza que procede a la llegada del caos, la palabra escogida tras el telón que reblandece al oponente antes del golpe definitivo. Nunca has permitido que algo se interponga en tu camino y no vas a empezar ahora.

Clan: Gangrel

Sire: Rhun de Tintagel

Naturaleza: competidor

Conducta: liso

Generación: 7ª

Abrazo: 1356

Edad Aparente: finales de la treintena

Físicos: Fuerza 5, Destreza 5, Resistencia 6

Sociales: Carisma 5, Manipulación 4, Apariencia 1

Mentales: Percepción 6, Inteligencia 4, Astucia 6

Talentos: Alerta 5, Atletismo 4, Callejeo 3, Esquivar 4, Intimidación 4, Liderazgo 5, Pelea 5, Subterfugio 6

Técnicas: Armas C.C. 5, Armas de Fuego 3, Cabalgar 4, Conducir 1, Etiqueta 2, Interpretar 3, Seguridad 2, Sigilo 4, Supervivencia 6, Trato con Animales 4, Tiro con Arco 4

Conocimientos: Ciencia 1, Finanzas 2, Investigación 5, Lingüística 3, Medicina 2, Ocultismo 3, Política 3, Sabiduría Popular 3

Disciplinas: Abombwe 4, Animalismo 6, Auspex 2, Celeridad 3, Fortaleza 6, Potencia 4, Protean 6

Trasfondos: Aliados 6, Contactos 5, Criados 5, Recursos 4

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 4

Moralidad: Humanidad, 4

Fuerza de Voluntad: 8

QUFUR AM-HERU, CAMPEÓN DE SET

Trasfondo: aunque la leyenda original es tan antigua y está tan mediatizada por muchas otras que incluso sólo unos pocos de sus compañeros de clan la conocen realmente, la historia Cainita llama a *qufur am-heru* el primer vasallo de Set: campeón, consejero de confianza, sirviente devoto y general de las tropas del dios de la tormenta. Se dice que fue él quien defendió el Templo contra las hordas de Horus, el sobrino del dios, y que entregó su vida para que su señor pudiera escapar de aquellos que buscaban su destrucción. El guerrero cargó a sus hijos con la lealtad eterna y el servicio de la preparación del último retorno de Set.

Tres de la estirpe del Anciano han llevado el título de *qufur am-heru* ("el más grande que me protege", según un etnónico dialecto Setita) a lo largo de los siglos. Cada uno, movido por una premonición de su próxima e inminente destrucción, abraza a un chiquillo y le adoctrina respecto a los ritos y responsabilidades de su posición hereditaria antes de realizar ese último sacrificio en nombre de su señor, dejando atrás a su sucesor para que comience un nuevo ciclo. Apartando los detalles, esta leyenda, extraña y adulterada por el tiempo, tiene raíces reales. El último Cainita hasta la fecha en ocupar el título, hijo de un sacerdote y aprendiz de escriba en la corte de Amasis, recibió el Beso en el siglo VI d.C. la noche antes de que las hordas Aqueménidas entrasen en el corazón de Egipto para realizar pillajes y arrasar todo a su paso. Incluso el Templo de Set y su guardián, el sire del muchacho, acabaron convertidos en cenizas. El neonato, que vigilaba desde lejos, se escondió y se hizo fuerte golpeando la amenaza persa repetidamente hasta que los infieles fueron expulsados de los desiertos de arena.

Debido a la Sangre de su antiguo o, quizá, a un inflexible sentido del deber, ha pasado la mayoría de la eternidad en el frío sueño del sopor. Se ha alzado durante una o dos décadas no más de una docena de veces a lo largo del milenio, generalmente cuando eran necesarios sus servicios como defensor de la fe. Los cuatro siglos de subversión del Bajo Egipto por Alejandro fueron testigos de las negociaciones encubiertas de este Setita con generales macedonios para promover la regencia faraónica, un compromiso que aseguraba la supervivencia de su gente. También estuvo involucrado en el asedio musulmán de Alejandría, durante el cual financió personalmente la reconstrucción de incontables Casas de Arte y de museos para evitar que los tesoros dinásticos fuesen trofeos de guerra. Presenció la caída y la posterior reconstrucción del Cairo después de la Tercera Cruzada, cuando las calles se tiñeron de escarlata por la sangre de infiel



que derramaba su espada. Incluso la presión napoleónica respecto a la erradicación cultural no se vio libre de sus servicios debido a que instruyó a huérfanos y a escolares bajo la luz de las antorchas para que no se sumiesen en la propaganda francesa. La derrota de Rommel en 1942 en El-Alamein (donde el qufur había tenido que realojarse debido a que los británicos destruyeron su antiguo refugio) y unos cuantos sucesos más, inadvertidos, se alzan como testamento de su habilidad para cambiar al compás de los tiempos, una empresa titánica que muchos vampiros de su edad jamás logran dominar.

El fin del siglo XX parece ser una de esas ocasiones. En las noches presentes qufur continúa la cruzada de su señor desde un local oculto de la costa marroquí. Debido a la rapidez preternatural de su capacidad de aprendizaje sabe que la espada y el escarabajo son solamente dos de la multitud de utensilios con los que se combate una guerra, y que la presente batalla debe ser abordada por otros frentes. La velocidad con la que se ha adaptado al mundo moderno es realmente deslumbrante; ya le ha prestado atención a la arena económica mundial (especialmente al Mercado Común Europeo) para establecer como uno de los más importantes jugadores, habiendo llegado incluso a amenazar en algunos puntos a la prominencia de los Ventrue. Jamás ha creado un chiquillo, pero sus seguidores mortales (e inmortales) han comenzado, a pesar de todo, a infiltrarse en los círculos académicos y teológicos de todo el globo y el sólo cuestión de tiempo es que la cantidad de sus agentes alcance cuotas críticas, lo que podría denominarse un culto.

Un observador no podría etiquetar de otra manera a qufur que no sea la de "vampiro tradicional": es atractivo, agradable y, aparentemente, está libre de malicia. Nunca muestra, y mucho menos utiliza, sus colmillos. Incluso cuando se alimenta bebe de copas, vasos o jeringas ya que prefiere evitar todo contacto con la vena. No profesa ninguna animosidad respecto a alguien "de la Sangre", sea cual sea su linaje o lealtades. Aún más, agradece las conversaciones con otros Vástagos porque las considera oportunidades para demostrar su calidad verbal o, simplemente, de tráfico de información. El Setita ha comenzado a considerar la ciudad de Tánger su dominio particular y los visitantes Cainitas que se asientan allí durante mucho tiempo tienen la desafortunada costumbre de desaparecer. Sus compañeros de clan (aquellos que le reconocen) parecen considerarle un paria, aunque mantiene algunos contactos frágiles con los más viejos supervivientes, que parecen aceptarle como un par hace tiempo enajenado. Incluso cuando asiste a una reunión con ellos y escucha las incesantes preguntas sobre cuáles son sus planes al despertarse en esta época que muchos consideran la de las Noches Finales, el qufur permanece intrigantemente silencioso. Para los Setitas modernos sólo tiene desprecio; incluso los más ejemplares e importantes se han ganado su desdén: ve a Hesha como un "rústico campesino" y a Kemintiri como a una "meretriz ribeteada de miseria". Este antiguo parece tener su propia visión del sueño del fallecido Set y poca tolerancia con los demás puntos de vista.

Imagen: tiene la complexión de un atleta aficionado y la gentileza de un acróbata. Viste con trajes caros, a medida (de

hecho, uno de sus criados es su sastre y fabricante de telas) con el corte de las más elegantes fábricas del mundo. La piel de sus brazos lleva las marcas de escarificaciones tribales: cientos de pequeñas cicatrices redondeadas que permanecen al haber sido realizadas por un utensilio caliente para, posteriormente, impregnar la herida con ceniza. Luce un nudo en el cabello que cuelga sobre su ojo izquierdo, lo que sugiere alguna clase de nobleza egipcia, pero un pequeño tatuaje en la base de su nuca implica que podía haber sido un criminal o un esclavo durante su vida mortal.

Sugerencias de Interpretación: hablas suave y pausadamente; estás verdaderamente convencido de que tus sentimientos son los correctos: la inevitable e innecesaria destrucción de este mundo para que otro pueda tomar su lugar. La anticipación impregna cada palabra y hecho tuyo; aunque no eres tan naïve como para anunciar al mundo cuales son tus verdaderas intenciones consideras la mentira desagradable. Ya estás lleno de precavido entusiasmo, inflamado por el fervor religioso, o conversando suavemente en una fiesta, siempre parece que estás de buen humor: una rareza absoluta entre los condenados. Incluso frente a una situación donde esté en juego tu no-vida permaneces entero, digno y te comportas honorablemente. Sabes lo que se avecina y lo que eso significa para ti y los tuyos, por lo que debéis estar preparados. Tu claridad de visión y encanto falto de controversia podrían (y, de hecho, lo hicieron) influenciar naciones. Es correcto que aquellos que infectas sin éxito sin tu fervor no tengan ni idea de que intentas desatar sobre la tierra.

Clan: Seguidores de Set

Sire: Qufur am-Heru (fallecido)

Naturaleza: mártir

Conducta: visionario

Generación: 7^a

Abrazo: 525 a.C.

Edad Aparente: de adolescencia a principios de la veintena, dependiendo del atuendo y los acontecimientos.

Físicos: Fuerza 5, Destreza 3, Resistencia 5

Sociales: Carisma 6, Manipulación 3, Apariencia 4

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 6, Astucia 5

Talentos: Alerta 6, Atletismo 4, Esquivar 6, Expresión (jeroglíficos poéticos) 4, Empatía 3, Intimidación 3, Liderazgo 4, Pelea 5, Subterfugio 3

Técnicas: Armas C.C. 6, Armas de Fuego 1, Cabalgar 4, Herbalismo 6, Etiqueta 5, Interpretar 2, Pericias (alfarería) 3, Sigilo 5, supervivencia 3, Trato con Animales 3, Tiro con Arco 5

Conocimientos: Academicismo 6, Ciencia (alquimia) 4, Finanzas 5, Investigación 4, Informática 1, Leyes 3, Lingüística (las lenguas del norte de África y Europa del este) 6, Medicina (embalsamar) 4, Ocultismo 6, Sabiduría Popular 6

Disciplinas: Animalismo 2, Auspex 2, Celeridad 1, Dominación 3, Fortaleza 4, Ofuscación 5, Obtenebración 2, Potencia 3, Presencia 6, Serpentina 6, Taumaturgia 4, Protean 1

Senderos de Taumaturgia: Encanto de las Llamas 3, Manipulación Espiritual 2, Poderío de Neptuno 2, Senda de la Sangre 4, Senda de la Corrupción 3.

Trasfondos: Criados 4, Influencia 4, Recursos (Tesoro Farónico) 6

Hijos de la Noche

CÓNCLAVES, COFRADÍAS Y CONCILIOS

En el mundo de los Vástagos, los vampiros acechan detrás de cada sombra, planeando sus maquinaciones y vigilando a sus presas. ¿Pero quién vigila a los vigilantes? Hay Vástagos poderosos en todas las sectas y ninguno hace un movimiento entre sus iguales, protegiendo la Mascarada, interpretando las Tradiciones de Cain, conduciendo al Sabbat contra los Antediluvianos o manejando hilos de forma soterrada tras el escenario. ¿Quiénes son los más temidos y poderosos Cainitas del Mundo de Tinieblas?

UNA MALDAD INMORTAL DESVELADA

Hijos de la Noche describe por completo a los más importantes seres del Mundo de Tinieblas vampírico, incluyendo a los Justicar y a muchos arcontes de la Camarilla, al igual que a príncipes clave, obispos, sacerdotes de manada, cardenales y príncipes del Sabbat, así como a un par de inescrutables Inconnu.

HIJOS DE LA NOCHE INCLUYE

- Los Vástagos más poderosos e influyentes del Mundo de Tinieblas.
- Numerosos personajes conductores e ideas narrativas para crónicas políticas, sobre la Gehena y para todas las intermedias.
- Personajes de la Camarilla, el Sabbat, de los Clanes independientes y del misterioso Inconnu.

VAMPIRO
LA MASCARADA



La Factoría-LF1055

ISBN-84-8421-165-7

