

Es posible que ni siquiera se tome la molestia de leer esta carta, pero eso no me importa.

Si sigo escribiendo en estos momentos, es porque existe la posibilidad de que se digne a leerla. Por otro lado y, por el bien de todos, le agradecería que solamente usted conservara en su mente el recuerdo de lo que aquí queda plasmado. También lamento no tratarle como se merece; he intentado escribir esta misiva con el mayor respeto, respeto que por otra parte se merece y, respeto que por mi simple existencia soy incapaz de transferir. Seguiré escribiendo lo mejor que pueda y evitando ofenderme.

Los hados han querido que me convirtiese en un infernalista. En efecto, vendí mi alma al infierno para conseguir el poder necesario para conquistar la ciudad vecina de Sabadell.

En principio mi arrogancia me hizo creer que me correspondía por derecho propio. Se que antes de ser creado por mi Sire, y antes de prometerle a este que Sabadell seria de nuevo anarquista, existía usted. Y ahora se, porque usted mismo me lo dijo, que la ciudad le correspondía; y que por mucho que yo me creyese importante y poderoso, no era mas que un cero a la izquierda a su lado.

He visto su poder y su presencia de cerca y he quedado anonadado. Es mas, estoy seguro que cuando se sentó frente a mi sabia quien era yo y, todo lo que había hecho por conseguir poder. Y, con solo un vistazo sintió mi rabia y furia por usted y lo que había creado. Y ahí, en ese instante, supo que yo había vendido mi alma, como ya hiciese Fausto, por conseguir lo que usted posee, pues no sentía rabia sino envidia.

Pero eso no es todo. No solo se entero de lo que soy sino que me perdono la vida; me dijo que me marchase y me ignoro cuan mosquito. Es aquí cuando me di cuenta de lo estúpido que he sido al intentar plantarle cara; se ha tragado mi orgullo de un bocado.

He estado a punto de suicidarme y dejar que el diablo juegue con mi alma por el resto de la eternidad. Mas ni para esto he tenido valor.

Le doy las gracias por haberme quitado la venda de los ojos, por haberme mostrado cuan estúpido he sido. Pero esto no puede acabar así. Es posible que la muerte me asalte antes de poder redimirme; y es por ello que le escribo, para que me recuerde y en algún lugar quede constancia de lo ingenuo que fui.

A partir de ahora le debo la vida y, hasta que no consiga mi objetivo no estaremos en paz. Por ello voy a conseguirle la ciudad de Sabadell cueste lo que cueste. Ya di mi alma por una insensatez, ahora, voy a dar mi existencia por vos.

Sin mas provecho para saludarle y darle las gracias.

-Alfredo López, de una carta a Javier Montoya, 3 de Junio de 1997.

"NOCHES CLARAS, DESIGNIOS OSCUROS"

"...Barcelona, archivo de la cortesía, albergue de los extranjeros, hospital de los pobres, patria de los valientes, venganza de los ofendidos y correspondencia grata de firmes amistades, y en sitio y belleza, única."

- Cervantes, "Don Quijote de la Mancha".
Parte 2, cap.LXXII.

Introducción a la ciudad

En el llano hierve la ciudad, al pie de la montaña de Montjuic, que coronada por un castillo, controla la zona portuaria. Desde ella, los magos ultiman sus planes para la enconada lucha que mantienen contra los Tremere. Detrás queda la barrera de Collserola, montañas paralelas a la costa, que a modo de verja, protege la urbe. ¿Protege? No opinan así las manadas de lupinos que desde ella vigilan los movimientos de sus enemigos, los miembros de la estirpe que dudan en abandonar la seguridad de los edificios y aventurarse en sus boscosas laderas.

Cuando la noche cae, los verdaderos gobernantes de la ciudad se despiertan, conscientes de que en sus fronteras el peligro acecha. El Sabbat se frota las manos, pues sabe que tarde o temprano la urbe caerá en sus manos, pero por el momento, Barcelona se erige orgullosa como último bastión de la Camarilla en España.

Los vástagos son conscientes de que el peligro no sólo está fuera de sus límites. Pueden percibir que algo mucho más poderoso que las manadas de lupinos reside en la ciudad.

Esto no parece preocupar a los anarquistas que se siguen rigiendo por las leyes que ellos mismos se imponen, tomando lo que les viene en gana. Por ello, continúan enfrentándose en luchas fratricidas a pesar de las restricciones que les impone la presencia de la Orden de Sant Jordi en la ciudad, un grupo que sólo existe con la finalidad de cazar y exterminar vástagos.

Imprudentemente, los Antiguos continúan con sus juegos de poder, atacando y fintando para dejar a sus adversarios en ridículo, impasibles ante el cúmulo de problemas que se cierne sobre ellos.

En este marco de traiciones y conjuras se mueven los personajes que tratarán de sobrevivir en este infierno llamado Barcelona.

La ciudad en equilibrio

Barcelona es una ciudad en equilibrio. Nadie se atreve a mostrarse tal cual es, puesto que sería quedar en evidencia y convertirse en una diana perfecta. Todos se reprimen, guardan su potencial para el momento de la verdad. Siempre hay una fuerza opuesta de poder semejante y que puede combinarse con otras facciones, multiplicando los efectos y sus consecuencias hasta perder toda posibilidad de control.

La estirpe esta supeditada a la presencia de Jan Ibarz, pero incluso él mismo nota que no puede manifestarse en su plenitud

puesto que otros poderes podrían manifestarse poniendo en peligro su propia existencia. El Príncipe tiene en cuenta que el equilibrio entre los Antiguos es su principal baza para mantenerse en el poder. Este sentir se extiende hasta el último de los vástagos. Si algo llegase a desencadenar, aunque fuese una pequeña guerra entre ellos, la ciudad se desmoronaría como un castillo de naipes.

Cualquier rotura de la Mascarada podría poner sobre aviso a la Inquisición, y, hasta los hombres-lobo y los magos han comprobado que esta es una amenaza muy real. Toda la ciudad está a la expectativa de lo que pueda ocurrir, todo se mueve soterradamente. Es una ciudad en la que la diplomacia, las conjuras, los complots y los atentados están a la orden del día. Todo esto hace que se respire un ambiente de tensión constante; nadie se fía ni de su propia sombra. Cada acción esconde múltiples intenciones y dilucidar un hecho es casi imposible; esto hará que los jugadores, más que en cualquier otra ciudad, hayan de agudizar el ingenio. Cualquier acción impremeditada podrá suponer poner en contra suya a toda la ciudad, ya que pueden estar rompiendo múltiples planes que han sido cuidadosamente trazados desde hace años.

Como utilizar este libro

El material de este libro no ha de seguirse al pie de la letra. Puedes obviar parte de lo relatado; quizás decidas introducir nuevos personajes o situaciones políticas. Te recomendamos que utilices este suplemento para acabar de ambientar tus propias crónicas, o para ayudarte a crear tu propia ciudad.

La primera parte describe la ciudad y sus vástagos, mientras la segunda presenta una extensa crónica. Todo el material presentado a continuación también es aplicable a otras ciudades, por lo que podrás emplearlo aunque vivas en Zaragoza, Valencia o Sevilla. Por otra parte, la ambientación que aquí encontrarás te permitirá crear tus propias narraciones, con mayor facilidad, al conocer la estructura y los ambientes urbanos de Barcelona.

Ambiente

En Barcelona hay, como en las grandes ciudades del viejo mundo, múltiples ambientes que a lo largo de la historia han sido usados y reaprovechados, superponiéndose restos de cada etapa, destilándose un poso arqueológico que impregna las viejas calles del casco antiguo.

Es una metrópolis dinámica, muy activa, con un gentío inmenso que llena las calles a todas horas, ya que como ciudad mediterránea, la vida se desarrolla principalmente en las calles, y es en ellas donde transcurrirán la mayoría de acciones de tus crónicas. Los paseos, las terrazas de los bares, las luces y neones, el tráfico y el ambiente festivo, se combinan con las zonas residenciales, tranquilas, poco iluminadas, desiertas gran parte de las noches, con casas cercadas por altos setos y vallas que intentan guardar la intimidad y los secretos de sus habitantes.

Barcelona es una ciudad moderna de planteamiento, pero con una enorme herencia cultural y arquitectónica del pasado. Por ello, se entiende el enorme interés que siempre ha generado a los vástagos del clan toreador que, según ellos, han propiciado los momentos más brillantes de la ciudad en los últimos tiempos: las

exposiciones internacionales de 1888 y 1927; las olimpiadas de 1992 tras la fallida designación en 1936, frustrada por el estallido de la Guerra Civil, o la construcción del metro en los años veinte.

CAPÍTULO PRIMERO: Historia de Barcelona.

"Lo mismo da triunfar que hacer gloriosa la derrota"
- Valle-Inclán

La fundación

La ciudad de Barcelona fue fundada en el siglo I aC por Cesar Augusto. Barcelona fue erigida sobre una pequeña colina, por ser un lugar estratégico que domina el llano que se extiende entre las montañas de Collserola y Montjuic, frente al mar. La urbe fue construida según los patrones clásicos de los campamentos militares romanos, de forma rectangular y dividida en cuatro partes.

Durante los primeros siglos, la pequeña colonia va creciendo a la sombra de la Imperial Tarraco, capital de toda la Iberia Norte. Es un centro militar, por lo que se construyen grandes murallas.

En el siglo III empieza una feroz persecución contra los cristianos en todo el Imperio y eso lleva a una purga de los habitantes de la ciudad. Realmente se trata de una persecución enmascarada contra los Brujah, promovida por los Ventrues de Roma temerosos ante la pujante influencia que va adquiriendo en la Península el clan rival. La ofensiva fracasa y con ella se consolida el poder del clan Brujah que será uno de los principales en los siglos venideros. Con la paz de Constantino la ciudad recobra su ambiente pacífico y tolerante. Lucio Minicio, consigue su objetivo de lograr que Barcelona sea una ciudad próspera y tranquila.

Las invasiones: una tierra de tránsito

Con la invasión bárbara del norte, el imperio Romano se tambalea y cae. Distintos pueblos germánicos invaden la península pero son desplazados hacia el norte de Africa. Los visigodos, antiguos aliados de los romanos, se instalan en Barcelona, y esta queda entre dos potentes facciones: por un lado, la creciente influencia franca, atribuida a la alianza entre Toreadores y Ventrues, y por otro, los nativos de Iberia, tras los cuales están los Lasombra. Así, Barcelona crece comercialmente, en este estatus de interregno. Lucio Minicio Natalis, el protector de Barcelona, después de una sangrienta batalla contra lupinos, se retira y entra en letargo.

Con la invasión árabe, empiezan a establecerse los Assamitas en la Península y es el inicio de la persecución de los antiguos por su preciada vitae. Iberia se convierte en un campo de batalla entre encontrados intereses comerciales, culturales y territoriales, tanto a nivel vampírico como humano.

En el año 985, Barcelona es saqueada por Al-Mansur, visir del califa de Córdoba, obteniendo un cuantioso botín. Aulard, un joven noble, cae prisionero junto con varios compañeros de desdicha, para ser vendidos en el mercado de esclavos de Granada. Es comprado por un descendiente de Al-Gamiz, Arslan ibn Hassani, que es un Gangrel que intenta introducir una organización entre

los dispersos miembros de su clan. Aulard es abrazado y devuelto a Barcelona como informador por su estatus entre los mortales de la ciudad ya que los francos y con ellos los Toreador y Ventrues han tomado Barcelona. Por este sistema, Arslan controla una vasta red de información que abarca prácticamente toda Iberia. Hoy en día, quedan restos de esta red, principalmente entre las ciudades de Bilbao y Barcelona.

El Condado de Barcelona.

Los Antiguos obligan a sus chiquillos a establecer vínculos de sangre con sus mayores que controlan el derecho a crear más vástagos y los terrenos de caza de los más jóvenes. Este férreo dominio oprime a los cainitas de los clanes menos favorecidos que no saben como liberarse.

La ciudad entra en una etapa de relativa paz. Es en estos momentos cuando se produce una escisión entre los antiguos, de manera que la ciudad se independiza de los vástagos de allende los Pirineos con lo que se crea, a nivel mundano, un nuevo reino independiente, el condado de Barcelona.

La Iglesia, flagelo de lo sobrenatural.

En el año 1216 se crean las órdenes de predicadores encargadas de velar por la fe y son las precursoras de la Inquisición que empieza a actuar abiertamente a partir de 1230. La persecución de los herejes pronto deriva hacia la búsqueda de seres sobrenaturales, entre ellos los vástagos, y es cuando aparece la Sociedad de Leopoldo y la Orden de San Jordi. Los antiguos, temiendo atraer la atención de estos tenaces perseguidores, no permiten que los jóvenes entren en sus territorios. España se siembra de hogueras con innumerables vástagos jóvenes inmolados.

En el siglo XIV, en toda Europa y por ello en Barcelona, se dio la Rebelión Anarquista que azotó los pilares de la sociedad cainita. En el siglo anterior, con la corte de Violant de Hungría, esposa de Jaime I el Conquistador, llega a Barcelona un tzimisce conocido como Barón de Prat D'Ip, que se instala en el campo, cerca de Tarragona. Con los acontecimientos antes reseñados, el Barón enseña a los jóvenes vampiros el secreto de romper los vínculos de sangre mediante un ritual secreto. Los rebeldes pudieron así, libres de sus cadenas, lanzarse a la persecución de sus antiguos, ayudados por los Assamitas que vieron una clara ocasión de conseguir vitae de vástagos poderosos. En Barcelona, se produjeron violentos enfrentamientos, pero nunca los rebeldes pudieron tomar el control de la situación. Fue un bastión de los antiguos, que se fueron refugiando en la ciudad conforme los anarquistas arrasaban las zonas de donde provenían. Toda Iberia cayó bajo la furia de los rebeldes.

En el resto de Europa Occidental, no tan azotada por la guerra, los Ventrue realizan un llamamiento a los antiguos de los otros clanes para unirse contra los jóvenes: es la creación de la Camarilla, a la que Barcelona se adhiere rápidamente.

El contraataque de la Camarilla acaba con la guerra abierta y un gran número de anarquistas se rinden.

El Sabbat, la secta maldita: primer enemigo de la Camarilla.

" A veces es necesario y forzoso
que un hombre muera por un pueblo,

pero jamás ha de morir todo un pueblo
por un solo hombre."

- S.Espriu, Antología poética.

Los Lasombra continúan la tarea iniciada por los rebeldes y, junto con jóvenes vástagos de otros clanes, crean el Sabbat que continúa dominando todo el territorio de Iberia, excepto Barcelona y sus zonas de influencia. Por ello, la ciudad tiene un momento de gran expansión ayudada por sus aliados europeos que, considerando la ciudad un punto estratégico, refuerzan la vigilancia temiendo la expansión del Sabbat a través del Pirineo.

La ciudad es un polvorín con tantos antiguos en ella. Se crea una espiral de ambiciones, traiciones y luchas de intereses que tiene su cenit con la creación del Primer Consejo formado por Toreadores y Ventrués. Muchos antiguos desaparecen y otros marchan a otras ciudades. A pesar de las disensiones, la Camarilla de Barcelona sigue mostrándose tan fuerte como en el momento de su creación y los intentos sabbat de infiltrarse en la ciudad siempre son repelidos. Sin que nadie sepa porqué, parece que un poder vela sobre Barcelona y sus vástagos. Los acontecimientos que en otro lugar revestirían mucha gravedad son soslayados con pocas bajas.

La Guerra de la Independencia.

A pesar de las diferencias internas, la ciudad florece con los toreadores que acercan los últimos movimientos culturales y artísticos, destacando a Claudi de Bonesvalls que introduce la ópera en Barcelona (1713), que es la primera que se representa en España.

La creación de zonas de dominio lleva al enfrentamiento entre los vástagos. Con sus influencias entre los mortales, llevan sus luchas internas a escaramuzas y a verdaderas guerras civiles, sobretodo por los intentos Tremere de conseguir la supremacía, nunca conseguida totalmente, aunque si dando períodos de alternancia de poder en el Consejo.

En medio de este clima la Camarilla de París pretende hacerse con el poder en España, derrotando al sabbat y haciéndose con el control de la Ciudad Condal, que según ellos ha sido mal regida desde un principio al no tener un Príncipe y al detectar de nuevo grupúsculos anarquistas que pueden hacer peligrar la estabilidad de un centro tan importante.

El Consejo acepta en principio la entrada de los franceses creyendo que van luchar tan sólo contra el sabbat, pero al descubrir las verdaderas intenciones que esconden los invasores, estalla la Guerra de la Independencia en 1808. Tanto el sabbat como la Camarilla de Barcelona en sus respectivas zonas de influencia se lanzan contra las tropas napoleónicas. En la lucha de guerrillas que se desarrollará durante cuatro sangrientos años se pierden importantes vástagos y peones humanos.

Es en esta época cuando Eudald de Salisachs y Mercè de Fontrubí se enfrentan abiertamente por primera vez. Eudald acusa a Mercè de traer a los franceses a la ciudad para su propio beneficio. Los vástagos se dividen entre las dos facciones y aunque no se llega al derramamiento de sangre, las relaciones entre ambos grupos se agrían.

La insurrección de las colonias americanas en el Nuevo Mundo crea un nuevo cisma en el Consejo. Hay graves conflictos de intereses que estallan. Mercè tacha de incompetente a Eudald, ya que para ella ha llegado el momento de potenciar las infiltraciones en los territorios Sabbat y minar su supremacía.

Incluso regresa temporalmente a los territorios que conoció como mortal para crear una red de informadores. Intenta hacer quedar a Eudald ante los demás como un inepto que no ha querido aprovechar la ocasión. Mercè con el apoyo de los consejeros Toreador logra, al menos, que Eudald no pueda proclamarse Príncipe de Barcelona.

Las grandes edificaciones

En 1845, los Toreador consideran que los viejos eliseos, el Hospital de la Santa Creu (hoy sede de la biblioteca de Catalunya) y un palacio gótico de la calle montcada (hoy sede del Museo Picasso), han quedado muy anticuados y, desde el Consejo, auspician la construcción de un gran teatro de la ópera, junto al cual se edificará un club, muy exclusivo, el Cercle del Liceu, nueva sede de las reuniones del Consejo de la ciudad a partir de 1847, en que se inaugura.

A finales del siglo XIX, se inician las obras de la Sagrada Familia, capilla Tremere de la ciudad. Este oscuro asunto lleva al enfrentamiento dentro del Consejo entre los dos clanes que lo componen. Eudald, al sentirse engañado y manipulado, planea la muerte del arquitecto humano Antonio Gaudí como represalia hacia los Toreador que de nuevo le afrentan, aunque otros asuntos le preocupan por el momento.

La Setmana Tràgica.

Es en 1909 cuando estallan las hostilidades y el encono que se ha ido fraguando en el último siglo: es el enfrentamiento que se conocerá como la "Setmana Tràgica", real guerra civil entre vástagos. Las dos facciones eliminan a los principales peones humanos de su rival y destruyen sus recursos económicos con huelgas, atentados, sabotajes y asaltos a manufacturas y fábricas. Las dos facciones se lanzan entre sí a una lucha sin cuartel entre vástagos. Las calles se llenan de barricadas y se lucha casa por casa, aún poniendo en peligro la mascarada. En medio de la confusión, los anarquistas conducidos y organizados por Jaume Coll "el Maquis", y viendo que al Consejo, la situación se les ha ido de las manos, también se lanzan a la caza del antiguo. Esto conlleva que la Sociedad de Leopoldo y la Orden de Sant Jordi tomen cartas en el asunto, percibiendo indicios de lo que realmente está ocurriendo en la ciudad. Muchos cainitas mueren a manos de sus congéneres y a manos del pueblo que, manipulados por los anarquistas y los cazadores de brujas, se lanzan a la quema de refugios de los cainitas, en especial los situados en conventos e iglesias. La imagen de ataúdes abiertos y expuestos al sol dan la vuelta al mundo.

La aparición de Javier Montoya, misterioso personaje de procedencia desconocida, es la que pone fin a la revuelta mediante la ayuda del ejército y poderes fuera del conocimiento de los cainitas del Consejo. Montoya se proclama Príncipe en menos de una semana y nadie se atreve a oponerse, sobretodo los responsables del conflicto que dejan para otra ocasión resolver sus diferencias.

El Principado.

El siglo XX es el siglo de Montoya ya que es el que ha gobernado la ciudad con mano de hierro envuelta en guante de seda, haciendo que todas las disposiciones polémicas sean tomadas por los consejeros, de manera que él siempre ha quedado limpio

ante los caínitas. Su política tortuosa y maquiavélica le ha permitido estar siempre al margen de los revuelos políticos y de las tormentosas situaciones, tomando un papel de juez imparcial en querellas de los Antiguos del Consejo o de las hostilidades entre la Primogenitura.

Es más, ha conseguido que en la ciudad, la Camarilla nunca haya sido puesta en entredicho, ni aún en los momentos difíciles como fueron en la Guerra civil Española (1936-1939), en la que los Lasombra y los Brujah se enfrentaron, reclutando mortales en ambos bandos y lanzándolos a uno de los conflictos precursores de la Segunda Guerra mundial. La lucha se inició con el levantamiento del ejército de África, entre los que había Assamitas.

Barcelona fue un foco de ayuda a los Brujah (movimientos anarquistas y comunistas), con el reclutamiento de milicianos que se mandaron a los diversos frentes. La ciudad estuvo en la retaguardia y, aunque bombardeada, no padeció directamente los efectos del conflicto. Tan solo en mayo de 1937, Roc "el Roig", aprovechando la situación, incitó a sus aliados a levantarse contra Jaume Coll "el Maquis", pero el enfrentamiento entre anarquistas terminó pronto y la ciudad continuó con su estatus de retaguardia.

También es en esta época cuando se producen duros combates con los lupinos de Collserola, especialmente con los radicados en el bosque que rodea el Castell de l'Oreneta, en el límite de la ciudad. Con la confusión creada por la entrada del ejército nacional en la ciudad, los cainitas consiguen que se fusile a los propietarios del terreno sobre el que se levanta el castillo, y el título de propiedad cae en manos de Mercè de Fontrubí que ordena la inmediata destrucción del Castillo de l'Oreneta y la construcción de un ladrillar. Los lupinos, una vez desprovistos de su túmulo, asesinada su parentela y acosados por el ejército optan por retirarse hacia zonas más protegidas de los montes y bosques de Collserola, que convierten en un feudo cerrado a los vástagos, aislando en parte la ciudad.

Con el dominio Lasombra del resto de España que siguió al conflicto se propiciaron varias invasiones del territorio Camarilla, intentando infiltrar exploradores entre la corriente migratoria humana y vampírica que se instaló en Cataluña durante la década de los sesenta. Los topes fueron descubiertos uno a uno y eliminados: Lucio Minicio continua velando por su ciudad y por su propia seguridad, ya que los Lasombra se jactan de haber eliminado a todos sus antiguos.

Hacia finales de los años sesenta, los terrenos que ocupaba anteriormente el Castell de l'Oreneta son recalificados como parque público, pero las obras de acondicionamiento no terminan hasta 1975, convirtiéndose en el Parc de l'Oreneta. Es en este momento, cuando los lupinos, notando que de nuevo el túmulo es activo, vuelven a la ciudad con la intención de no volverlo a perder.

La expansión

El 31 de enero de 1994 se produce un violento ataque sabbat contra el principal edificio del Eliseo de Barcelona, el Cercle del Gran Teatre del Liceu. Es la ocasión buscada por una manada del sabbat para asestar un duro golpe a Montoya mediante el empleo de ghouls que, en pleno mediodía, incendian el teatro, con la esperanza de que el fuego destruya todo el edificio y la sede del gobierno vampírico sea pasto de las llamas.

Por suerte, el Guardián del Eliseo se despierta gracias a

los rituales que le protegen y, aunque no puede impedir la total destrucción del teatro de la ópera, si consigue, por el dominio que posee sobre las llamas, que el incendio respete el Cercle del Liceu, sede del gobierno. En este feroz ataque se demuestra la falta de información fidedigna por parte del Sabbat de la ciudad, ya que su ataque hierra el objetivo por poco.

La reacción no se hace esperar y por una vez se mueven todas las influencias y contactos del Consejo de la ciudad para activar la reconstrucción del teatro anexo al Cercle. En este clima creado por la agresión exterior se desencadena la búsqueda de cómplices y culpables del atentado. Montoya encarrila la furia de los vástagos a fin de llevar a cabo una expansión del área de influencia del Principado a todo el noreste español, al tiempo que aprovecha para depurar de sus filas a los cainitas más molestos enviándolos a los puestos de mayor peligro.

La pujante implantación de la Camarilla, en zonas hasta ahora fuera de su esfera de acción, se realiza mediante la formación de consejos locales, que creen gobernar autónomamente mientras sus directrices no afecten al gobierno central de Montoya. Todos saben que dependen del apoyo que puedan conseguir, en momentos de crisis, de Barcelona.

Pax Barcinonis

En Barcelona se ha establecido la tradición, ya desde los tiempos del hacinamiento debido a la Revolución Anarquista, de establecer duelos verbales públicos entre los vástagos que quieren dirimir sus diferencias, para evitar el debilitamiento que una lucha abierta puede producir entre sus filas.

Con Montoya, esta costumbre se ha visto reforzada, aunque los Antiguos evitan ponerse en evidencia subiendo a la tribuna, siendo Claudi Bonesvalls la excepción puesto que es un maestro en esas lides, por lo que ya ningún vástago se atreve a enfrentarse a él cara a cara, por su cinismo y agudeza. El auditorio, en este debate público, no duda en decantarse indefectiblemente por las tesis de Claudi. Este es el gran ascendiente que disfruta entre los demás vástagos y la principal fuente de la envidia que sufre Adolfo de Sanpedro hacia el primogénito del clan.

Una desafortunada actuación en este duelo verbal supone la pérdida de posición para el derrotado; lo mismo puede ocurrir para el ganador que se ceba en un enemigo que se ha dado por vencido, dando prueba de mal gusto.

CAPÍTULO 2: GEOGRAFÍA.

Inspirando el aire salobre del Mar Mediterráneo se encuentra la ciudad, cabecera de uno de los rincones más productivos y prósperos de la nación española: Barcelona. Su clima, típicamente mediterráneo, se caracteriza por veranos calurosos y secos e inviernos suaves, con una temperatura media anual de 16°C.

El paisaje físico se compone de una ancha llanura junto al mar, regada, a lado y lado, por las aguas de los ríos Llobregat y Besós.

Barcelona, conocida también por Ciudad Condal, se halla rodeada por la sierra de Collserola, donde destaca el Tibidabo, su punto más alto (512 m.) y, junto al mar, se alza la montaña de Montjuic que vela sobre el puerto.

Esta ciudad ofrece unos variados paisajes arquitectónicos,

cada uno de ellos fruto del paso de los siglos, aunque uno que la caracteriza y singulariza es la estructura en manzanas octagonales de casas, siguiendo la planificación conocida como el plan Cerdà (s.XIX).

Sus rincones y sus edificios la convierten en un espléndido paraje arquitectónico, cultural y monumental. Grandes sucesos históricos le han dado nuevos impulsos, como las Olimpiadas a las que hay que agradecer el derribo de las fábricas, talleres y almacenes que no le permitían vivir de cara al mar, construyendo en su lugar nuevas infraestructuras y parques.

La ciudad de Barcelona.

El núcleo urbano de Barcelona se compone de la ciudad antigua, el Eixample (ensanche), los antiguos pueblos englobados y la zona periférica construida posteriormente.

Algunas de las zonas que ofrecen mayor atractivo son la Plaza Cataluña; el paseo por las Ramblas; adentrarse en las callejuelas preñadas de historia del barrio gótico; descubrir las hermosas playas a la luz de la luna; visitar la zona de la Sagrada Familia, en el Eixample, con las formas fantasmagóricas de gárgolas y volutas; aproximarse brevemente al modernismo barcelonés, con los palacios y edificios levantados por industriales enriquecidos por las fábricas textiles, que rivalizaban entre ellos brindando su mecenazgo a artistas y arquitectos revolucionarios que dejaron en las audaces formas su particular visión de conformar la realidad; dejarse encantar por los jardines y palacetes de Montjuic, revitalizados con las infraestructuras deportivas levantadas para las competiciones de los Juegos Olímpicos; la zona alta de la ciudad, con su placidez nocturna, sus anchas avenidas y las mansiones que los edificios modernos han ido suplantando, ganando en altura lo que han perdido en señorío; y, por último, la sierra de Collserola, el amplio espacio boscoso que rodea la ciudad con sus misterios y la horda de salvajes lupinos que en ella habitan.

La noche transforma la ciudad y la luz deja paso a las sombras. Los vástagos se despiertan y buscan su alimento. No es difícil hallarlo en una ciudad que vive, de noche, en el exterior como la mayoría de ciudades del Mediterráneo. El calor diurno hace que la vida social se active en cuanto el astro rey desaparece. Las plazas, con sus terrazas al aire libre; los paseos que invitan a deambular tranquilamente; los chiringuitos que sirven comidas a los viandantes; en fin, todo, hace que hasta altas horas de la noche la ciudad vibre.

Algunas veces se sabe de la terrible muerte, por despedazamiento, de alguien en los montes de Collserola. Los cainitas sospechan que algo turbio se oculta tras esos asesinatos. Los lupinos cargan con las culpas pero no hay nada concreto. De confirmarse los datos, seguro que habrán serias represalias.

Viajar a y por Barcelona.

Hay varios modos de acceder a la ciudad. Javier Montoya, príncipe de nuestra ciudad, cuida con sus métodos que la llegada de cualquier vástago, bueno... de casi cualquier vástago, sea lo más fácil posible. Sus redes de información en cada núcleo de población mayor de cien mil personas le permiten saber la gran mayoría de vástagos que tienen la intención de visitarnos. Al

menos, eso se cuenta por ahí...

En el plazo de una semana, cualquier miembro "extranjero" de la estirpe ha de presentarse ante el príncipe. Como él mismo conoce de antemano casi cualquier intrusión, puede llegar a ser muy severo si no se cumple esta tradición. ¡Bienaventurado sea aquel que no se atenga a sus leyes!

Sus medios de información son muy eficaces ya que sólo se conocen muy pocos casos de visitas desconocidas por el príncipe, pero como Javier Montoya es muy celoso de su ciudad, se rumorea que tiene un séquito de ghouls trabajando para él que se encargan de rastrear cualquier indicio de llegadas no advertidas. Es habitual tener visitas turísticas por parte de cainitas, aunque en menor número en temporada baja, principalmente aprovechando la ocasión por motivo de negocios o política. Javier Montoya suele preocuparse en demasía por posibles incursiones no aceptadas por él.

Normalmente, los neonatos y ancillae suelen anunciar su llegada a través de carta, fax, y últimamente, vía internet. Este es un buen método para ahorrarse problemas, aunque algún anarquista incontrolado ha sido víctima de su insensatez. Los príncipes de otras ciudades, sobretodo, y algunos antiguos llegan con su consabida arrogancia, pero eso sí, siempre suelen dar a conocer su presencia en la ciudad nada más llegar. Normalmente, cuando nuestro príncipe recibe una de estas cartas, manda otra facilitando todas las comodidades para tan arduo viaje.

Al igual que para los mortales, Barcelona en el mundo de la estirpe es muy hospitalaria si juegas de acuerdo con las reglas de Javier Montoya.

Como llegar por carretera.

La forma más frecuente de llegar a Barcelona por esta vía es a través de camiones de gran tonelaje. Cuando un vampiro decide viajar de este modo es aconsejable que se aprovisione de alimento a través de un hospital bien abastecido por un banco de sangre; normalmente, no suele haber problemas en su obtención. La forma más habitual de acceder al contenedor que transportará el camión es colándose en cualquier almacén con un ghoul o compañero, abrirlo, y que el acompañante o ghoul vuelva a sellarlo. Parece complicado, pero para cualquier vástago esto es un juego de niños.

Otra manera de viajar por carretera es en coche, pero son inevitables las paradas. Para ello, hay algunos moteles con recepcionistas bajo la influencia de Barcelona, que saben muy bien como ocuparse de las peticiones más extrañas. Si por desgracia un vástago no consiguiera acceder a uno de estos moteles, no le quedará más remedio que el dormir dentro del armario, que siempre es más seguro que hacerlo debajo de la cama, cerrar a continuación las ventanas y cortinas y colocar el letrero de "no molestar" en la puerta. Estos casos son muy poco frecuentes, ya que el vástago normalmente prepara con sumo cuidado su viaje, suele saber cuales son los refugios adecuados y como llegar a tiempo a ellos.

Pero el modo más usado de llegar a Barcelona mediante carretera es a través de caravanas perfectamente equipadas con cristales negros, postigos, persianas y cortinas. De día el cainita descansa dentro de la caravana y, de noche, viaja al lado de su criado. Es mucho mejor llevar a dos sirvientes que sepan conducir, así las paradas son mínimas y el viaje es mucho más rápido y cómodo. Este modo de viaje es extremadamente sencillo

y de lo más recomendable.

Las autopistas más importantes para acceder a Barcelona son: la A-2, entrando por la Diagonal y la comarcal 246, entrando por la Gran Vía de Les Corts Catalanes (autovía de Castelldefels). Entrando por el lado norte y por la Meridiana nos encontramos con la A-17, que enlaza con Girona. Os recuerdo que el Sabbat está muy cerca, por lo tanto, no caigáis en la tentación de seguir adelante y llegar a la última ciudad mencionada. Partiendo de Sabadell y Terrasa, podéis acceder a la ciudad por la A-18; la N-152 es otro camino si estás cerca de Vic. Finalmente, podéis optar por la A-19 que va a dar también a la Gran Vía y a la Plaza de las Glorias. Tened precaución, amigos; a pesar de ser un viaje bastante simple nunca olvidéis el peligro, siempre acechante, del Sabbat y los lupinos.

Como llegar por aire.

Si viajar por carretera es la forma más habitual de los cainitas con menos recursos económicos, este modo de trasladarse es más utilizado por los Ventrue y Toreador. No hay mucho secreto en viajar en avión, pero es más caro.

Un método factible, pero muy poco utilizado, es el siguiente: un vástago es depositado dentro de un amplio y preparado ataúd, después se procede al soborno del funcionario de turno, se consigue el papel oficial del traslado del muerto y asunto resuelto. Si no se considera apropiado recurrir a estas artimañas, se puede conseguir un baúl de grandes dimensiones donde descansará el vástago y lograr que dicho baúl sea considerado como valija diplomática. Tanto de una forma como de otra, hemos de tener cuidado en calcular que la llegada sea por la noche y no olvidarse de los cambios de horario. Si se tiene algún contacto en la ciudad se recomienda destinarlo a la dirección del mismo. Si por el contrario no se conoce nadie, no hay ningún problema, ya que normalmente se suelen anunciar las llegadas de nuevos cainitas a la ciudad y el príncipe manda a uno o dos ayudantes suyos a recoger al visitante donde fuera necesario, y, posteriormente, llevado a su presencia.

A las afueras de Barcelona se encuentra el aeropuerto del Prat de Llobregat, donde la seguridad de un vástago está garantizada la mayoría de las veces, pero de esto ya hablaremos más tarde. El modo más habitual de llegar a Barcelona por aire es a través del aeródromo de Sabadell, alquilando aviones privados y perfectamente equipados para el viaje, no vaya a ser que el día se cruce en el traslado de uno de la estirpe. Si se hace con discreción, la llegada no tiene porque ser desarmonizada por algún atentado Sabbat. Tras el aterrizaje, la forma de acceder por carretera mediante la A-18 a Barcelona es muy sencilla, pues la autopista está a menos de un minuto del aeródromo.

El veintiséis de agosto de 1991 se inauguraron los túneles de Vallvidrera, con la finalidad de hacer más rápida y segura la circulación, ya que la carretera de la Rabassada es de una calidad pésima ofreciéndonos una amplia gama de curvas, sin olvidar la de lupinos que pueden encontrarse en la zona.

Por todos es conocido que España está principalmente dominada por el Sabbat, y tampoco es desconocido su ataque al aeropuerto en un intento de incomunicar la ciudad de Barcelona. Es por ello que el principado barcelonés ha procurado los últimos años encontrar otras formas de viajar por Barcelona y sus zonas de influencia y fuera de éstas; por estas razones se construyeron

los túneles de Vallvidriera y se acondicionó el aeródromo para que pudiesen aterrizar avionetas de mayor envergadura.

"La masacre provocada por el Sabbat aprovechando el factor sorpresa de nuestros amigos cainitas ha sido la causa de nuestra rabia dirigida contra ellos. A partir de ahora, reforzaremos la seguridad en el aeropuerto y las carreteras, y emprendemos en su memoria mi venganza."

Javier Montoya, príncipe de Barcelona. Extracto de un discurso pronunciado en el eliseo a raíz de este acontecimiento.

Y así se hizo, los ataques del Sabbat menguaron de una manera casi absoluta, pero es imposible garantizar al cien por cien la seguridad en el aeropuerto. Por eso se recomienda aterrizar en Sabadell y no en el aeropuerto del Prat de Llobregat.

En vista de que el aeródromo de Sabadell era el lugar más empleado para aterrizar, algunos expertos Ventrue y Toreador unificaron una idea rápida en el transporte en vehículos de los visitantes que llegaran al aeródromo. La idea acabó en la construcción de los ya mencionados túneles de Vallvidriera, de peaje, con tres carriles reversibles según las necesidades de las operaciones salida y retorno, y, sobretodo, con cámaras de vídeo distribuidas a lo largo de los túneles que están controladas por ghouls, para asegurar el tranquilo viaje de los vástagos. Ahora bien, se cercionaron de que no hubiese ningún puesto policial cercano para dar tiempo a la Camarilla a reaccionar si se presentase algún problema.

Como llegar por tren.

Por los hechos acontecidos en el aeropuerto, algunos vástagos prefieren viajar en tren. Si se tienen medios económicos, se puede viajar en un vagón privado y perfectamente equipado para tener un cómodo trayecto, aunque se recomienda discreción. Si no se puede acceder a un vagón privado, se puede viajar en un tren comercial dentro de un contenedor sellado.

La empresa RENFE se ocupa de los viajes en tren en todo el territorio español. Es un punto que la Camarilla barcelonesa prefiere no tocar por el momento, ya que el Sabbat parece dominar la empresa. No olvidemos que el ancho de vía de los trenes en España es distinto del resto de Europa para evitar invasiones. Pero en Barcelona y en sus respectivas zonas de influencia, la seguridad se acrecienta y a medida que nos acercamos a la Ciudad Condal, hay mayor cantidad de empleados al servicio de la Camarilla.

RENFE tiene varias estaciones principales en Barcelona: la de Sants, la de Francia, la de la Plaza Cataluña, la del Paseo de Gràcia y la de Sant Andreu de l'Arenal. Normalmente los últimos trenes suelen partir hacia las once de la noche. Si vais a utilizar el tren para moveros por Barcelona, tened en cuenta que sólo pasa por las estaciones arriba mencionadas, por lo que a veces deberéis recurrir al metro, que, aunque más lento, tiene un mayor número de paradas.

Moverse por Barcelona.

Bienvenidos a la ciudad condal. Seguro que tendréis que moveros dentro de nuestra urbe. No os preocupéis, tenemos varias formas de traslado dentro de nuestra metrópoli y sus alrededores. Os recomendamos no alejaros demasiado de los límites de Barcelona, pues el Sabbat podría daros caza. Por supuesto, sed sensatos y no os acerquéis por Collserola sino queréis acabar con el pecho desgarrado por los lupinos que habitan allí. En conclusión, vuestro sentido común os debería prohibir ni siquiera pensar en visitar estas zonas.

Tráfico rodado.

Si queréis visitar Barcelona disponéis de una amplia red de autobuses y metro que no suelen ser muy aconsejables, por lo menos, de lunes a jueves, ya que todas las líneas de autobús y metro cierran a las veintitrés horas, hora muy temprana para lo que es la vida nocturna de la ciudad; los viernes y sábado, ya podéis disfrutar de estos transportes, pues sus puertas cierran a la una de la madrugada. En invierno en Barcelona suele oscurecer alrededor de las seis o siete de la tarde, y en verano sobre las nueve de la noche. Así que si queréis viajar por estos medios tenedlo en cuenta.

Pero también disponemos de autobuses nocturnos, una idea genial transmitida por uno de los nuestros. Estos autobuses, están en funcionamiento hasta las tres y media o hasta las cinco y media de la mañana, dependiendo de la ruta del autobús.

Por el contrario, si deseáis viajar con mayor comodidad, tenéis a vuestra disposición una red de taxis, que van pintados de negro, con las puertas y el capó de amarillo, que asciende a unos cinco mil vehículos en toda el área metropolitana y que podéis utilizar durante toda la noche. A pesar de todo, a ciertas áreas de la ciudad, poco concurridas, se pueden negar a llevaros.

Aún así, si preferís moveros más a lo grande, disponéis de aproximadamente siete empresas que se encargan de alquilar sus limusinas. En total, en toda la zona metropolitana se estipula que hay entre veinte o veinticinco limusinas. Normalmente, si la visita es de cariz político, el mismo Javier Montoya suele ser generoso y corre con los gastos del alquiler.

Como moverse en tren dentro de la ciudad.

Los ferrocarriles metropolitanos, conocidos como el "metro", se inauguraron en los años veinte, por la exposición internacional. Posteriormente se han ido ampliando a cinco grandes líneas que unen los distintos barrios, con una periodicidad de cinco minutos. Es el medio más rápido y frecuentado de la urbe ya que evita los frecuentes embotellamientos de tráfico que caracterizan el centro urbano. A cada línea se la ha caracterizado por un color y un número.

Los Ferrocarriles Catalanes, son otra opción ya que además de unir la plaza Catalunya con Sarriá y Sant Gervasi, llevan también hasta las poblaciones vecinas de Sabadell y Terrassa. Los que salen de la plaza de España no se te ocurra usarlos. Llevan a otros núcleos innombrables ya que son zona Sabbat. Procura no equivocarte de línea.

Barcelona, de día y de noche.

Las Ramblas.

Uno de los puntos más céntricos de la Ciudad Condal es la Plaza Cataluña. Por todos es conocido que la Plaza Cataluña es el centro principal de comunicaciones y que está rodeada de importantes edificios que representan a sedes bancarias o a grandes comercios y almacenes.

De ella, sale el paseo de las Ramblas que no era sino un torrente que corría al pie de las murallas medievales de la ciudad, alrededor del s.XIII, en las que se abrían diferentes puertas como las de Santa Ana, Puertaferri, la Boquería o Atarazanas. A través del tiempo, los muros que rodeaban la ciudad fueron derruidos mientras se urbanizaban zonas exteriores, entre ellas esta rambla.

Se construyeron, sobre todo, edificios públicos como hospitales, conventos y colegios, para acabar siendo lo que es hoy: un gran paseo, con árboles centenarios brindando su sombra y un sinfín de quioscos de prensa, puestos de floristas, de animales, terrazas donde tomar café o unas copas y, más abajo, paradas y tenderetes de vendedores ambulantes, echadoras de cartas del tarot o los numerosos artistas que improvisan su espectáculo en medio de un gentío curioso. Lo más interesante para la Estirpe es que nunca, a ninguna hora, deja de haber humanos paseando por esa arteria, por lo que no es difícil acecharlos en las callejuelas que desembocan en ella.

En la parte alta del paseo podemos encontrar la Real Academia de Ciències i Arts, con el actual teatre Poliorama, que ocupa algunas de sus salas desde el año 1929. La idea fue concebida, como no, por Claudi Bonesvalls, en un exitoso intento de recopilar, organizar y estructurar el mundo del arte y de las ciencias. Esta academia nació en el s.XVIII tras la desaparición del Estudio General, colegio donado a los jesuitas por la familia noble de los Cordelles, que diera nombre al tramo conocido como la Rambla dels Estudis.

Jacint Forasté, un Ventrue poco conocido, amigo de los nobles de Cordelles, al conocer la noticia de la desaparición del colegio, se lo comentó a Claudi que quiso aprovechar el edificio para lo que es en la actualidad.

Cerca de las Ramblas, entrando por la Calle del Carme, se encuentra el Hospital de Santa Creu (s. XV). En él eran acogidas las personas que pretendían entrar en la ciudad, durante la edad media, ya que se hallaba extramuros. Durante el Renacimiento, los vástagos lo convirtieron en uno de los primeros Eliseos de la ciudad.

Es en las mismas Ramblas donde se ubica el mayor y más importante de los Eliseos de Barcelona: el Gran Teatre del Liceu, ya cerca de la calle Ferran, calle estrecha que conduce al monte Taber, centro del Barrio Gótico, donde antaño se levantara el foro romano y, siglos más tarde, donde se construyeron los palacios de la Generalitat y del Ayuntamiento, alrededor de la plaza de San Jaume.

Ya cerca del mar, cercana al paseo, se abre la Plaza Real. Es un ancho espacio de edificios porticados y grandes ventanales. Bajo los soportales se alinean bares con terrazas. En el centro de la plaza se encuentra una fuente y el resto del espacio está decorado con farolas de seis brazos diseñadas por Gaudí y altas palmeras. Aquí se puede encontrar todo tipo de gentes, de cualquier país y procedencia. Últimamente numerosos artistas e intelectuales residen aquí, dando así una pincelada intelectual

a la zona. Se rumorea que Eudald de Salisachs tiene uno de sus refugios por este lugar. A algunos Toreadores, sobretodo a Claudi Bonesvalls, podéis encontrarlos en la zona debatiendo con artistas mortales.

Junto al puerto descubrimos uno de los museos más queridos por los vástagos de Barcelona: el Museo de Cera. Es muy especial para los vástagos ya que se ha podido inmortalizar a amigos o servidores que compartieron su vida con ellos.

Las Ramblas dividen la ciudad antigua en dos sectores: por un lado, el sector comercial, donde hay los grandes centros de decisión de la urbe: Ayuntamiento, Generalitat, Arzobispado, catedral, archivos y museos; y, por el otro, el barrio del Raval, donde se puede profundizar en el lado oscuro de la ciudad, que esconde sórdidos locales nocturnos, donde las mujeres venden su cuerpo y el dinero es la llave que abre cualquier puerta. Aquí puede encontrarse con relativa facilidad a los miembros de los Libertarios, que consideran esta zona como propia, además de celebrar en ella la mayoría de griteríos.

Al final de la Rambla se erige el monumento a Cristóbal Colón, coronado con la estatua del célebre descubridor que, según se cree popularmente, señala la ruta hacia América. En realidad es una broma malkavian de Jordi Canals, que en Carnaval de 1890, hizo correr ese rumor, contando con la credibilidad de los visitantes, ya que calculó que un 85% de ellos caería en ese error, sin cuestionarse que en realidad, la estatua, señala hacia Africa.

Frente a la estatua de Colón, empieza la antigua zona portuaria, actualmente acondicionada con paseos, zonas comerciales y restaurantes. Gran parte del intenso tráfico de mercancías se ha trasladado hacia la nueva zona portuaria, al pie de Montjuic, denominada Zona Franca.

El casco antiguo.

El casco antiguo, con la solera que dan las piedras milenarias, es el barrio monumental, de tranquilas callejuelas, rincones apacibles y recogidas plazas que invitan al paseo. Tradicionalmente, es la zona predilecta de los vástagos de los clanes Ventrue, Toreador y Tremere, donde suelen tener ubicados la mayoría de sus refugios, pero, últimamente en algunos de los locales de la zona, suelen ser frecuentados por los Libertarios que, traspasando las Ramblas y los alrededores de la plaza Real, se van afincando en la zona. Actualmente, no es extraño encontrarlos saliendo del "Tequila", sentados departiendo junto a humanos en la plaza Sant Felip Neri o la plaza del Rey o, sencillamente, acechando a sus víctimas en las estrechas calles del barrio.

Es una buena zona para buscar el sustento diario aunque se rumorea que es por ahí, en las cercanías de la catedral, donde se reúne la secta fanática de la Orden de Sant Jordi esperando destruir a los miembros de la Estirpe, por lo que hay que extremar las precauciones y velar por la Mascarada.

Hay que distinguir varios sectores: el Barrio Gótico, centro de la zona monumental, con la catedral y las dependencias de los centros de gobierno de Barcelona y Cataluña, con calles tranquilas ya que el tipo de edificios hace que estén muy controlados, recovecos de la ciudad donde se encuentran a sus anchas vástagos Tremere, Ventrue y Toreador, aunque algún Brujah también se infiltra en ese sector; el barrio comercial, con tiendas y comercios en bajos y pisos de la zona - suelen ser casas de tres a cinco pisos- que se extiende desde la catedral

hacia la plaza Catalunya y las Ramblas, es una zona muy vital y concurrida, más frecuentada por los Ventrue; la zona del barrio de Ribera, entre la plaza de Sant Jaume y el puerto y, sobretodo, el Raval, ya son barrios populares, de calles húmedas e inhóspitas, donde se hacinan en pisos centenarios los que disponen de pocos medios, aunque también es cierto que algunos Toreador, han restaurado algunos palacetes, recuperando parte del barrio. Es en esta zona donde sientan sus reales los Brujah, especialmente Alfons que se encuentra con sus cómplices mortales del mundo delictivo. Los demás clanes evitan estos lugares para no tener confrontaciones y rencillas que pudieran terminar ante Montoya.

Un lugar de especial interés es la calle Montcada, donde además del Museo Picasso se encuentra el palacio gótico de Claudi Bonesvalls, centro de las fiestas más renombradas de la ciudad.

L'Eixample.

Con este nombre se denomina a la extensa urbanización que se llevó a cabo al derruir las murallas, en 1864, y ocupar todo el llano, contactando con los pueblos exteriores a la ciudad hasta ese momento (Sants, les Corts, Sarrià, Gràcia y Sant Andreu). En esta parte, hay una urbanización uniforme, con manzanas de casas bien trazadas que dejan un amplio espacio interior ocupado por parques y jardines, garajes, talleres o zonas de equipamiento; de aceras y calzadas anchas - cinco carriles en la mayoría de calles, aunque las hay más amplias-. Las aceras están orilladas por árboles, normalmente plátanos, que brindan su sombra al paseante y por los altos faroles que disipan las sombras nocturnas. Esta zona es la que escogieron los burgueses de Barcelona para levantar edificios más acordes con sus deseos de modernidad. Las casas suelen tener largos balcones con balaustradas de piedra o de forja.

La altura de las fachadas de las casas son de seis a ocho pisos, aunque modernamente, algunos edificios han sido substituídos por otros más modernos que alcanzan alturas muy superiores. A pesar de todo, los suelos sedimentarios del llano no favorecen los altos edificios y rascacielos, de los que en la ciudad hay muy pocos.

Es en esta zona donde suelen buscar su refugio algunos vástagos de los clanes Ventrue, Toreador y Malkavian, aún demasiado ligados a su vida mortal, puesto que el ambiente que hallan a su despertar crepuscular - aunque ahora acelerado por la actividad frenética propia de una gran ciudad-, aún les recuerda su vida mortal. Barcelona es una ciudad que no duerme nunca, ya que aunque pueda disminuir su ritmo, siempre hay gente por la calle, coches circulando y locales para acoger esta muchedumbre noctámbula.

La Sagrada Familia, templo empezado a levantarse a finales del siglo XIX, es un edificio de especial significación para los vástagos de la ciudad, ya que en su cripta se reúne la Capilla Tremere, velando la intimidad y misterio de sus conciliábulos las ominosas gárgolas.

La zona en el que el Eixample toca al mar, el barrio del Poblenou, es un feudo de Roc el Roig y su Hermandad Oscura, que desde las cloacas dirige a su reconstituida banda, y lanza ataques contra los Libertarios de Jaume Coll, siempre y cuando los encuentre solos, ya que aún no ha llegado el momento de dar a conocer su poder. Suelen reunirse en los alrededores de la Sala Zeleste, un local donde suelen actuar grupos musicales.

Un punto a comentar es la reciente construcción del Museo

del Alcantarillado, sito en el Eixample, promovido por el clan Toreador que ha aprovechado la debilidad del clan Nosferatu al desaparecer su Primogénito, para perpetrar su intromisión y descubrir parte del complejo subterráneo que los Nosferatu llaman casa.

Los pueblos agregados

Los antiguos pueblos del llano de Barcelona, ya sumergidos por una metrópolis creciente, aún guardan un cierto carácter particular, con una vida de barrio organizada alrededor de su centro: la plaza mayor con la iglesia y el ayuntamiento, que recuerda otras épocas y le dan un aire de gran pueblo. Las callejas son más estrechas que en l'Eixample, con un trazado irregular y exiguas aceras. Las casas son bajas -dos o tres pisos- en las partes más conservadas, pero en otras, ya han sido substituidas por edificios modernos, más altos y despersonalizados.

Los vástagos suelen evitar estos barrios, donde la gente se conoce y es más difícil pasar desapercibido. Las preguntas, que el paso del tiempo convierte en inevitables, hacen que sean zonas en las que la Estirpe evite residir, reservándolas a zonas de caza y poco más.

En el barrio de Horta se halla el Laberinto, parque de una antigua residencia noble, que contenía un laberinto vegetal, de cipreses, que hoy en día se conserva. Este lugar parece ejercer un atractivo particular a algunos miembros del clan Malkavian, que suelen deambular durante horas, sin que nadie entienda que encuentran de especial en este sitio.

La periferia.

La fuerte inmigración, sobretudo en los años sesenta, facilitó una construcción anárquica, en barrios suburbanos sin planificación, ni servicios imprescindibles. Se construyeron enormes bloques-nichos, donde se almacenaba la mano de obra barata, necesaria para el desarrollo industrial y comercial de la urbe. Son estas colmenas humanas la gran reserva de alimento, donde la movilidad de residencia, el continuo flujo de gentes de todas partes y las tensiones sociales brindan una cobertura a la mascarada sin igual. Es el nuevo feudo de los Brujahs, consentido por los demás clanes, a pesar de la oposición de los Nosferatu, ya que así se crea un feroz colchón, al que van a topar los intentos de invasión del espacio urbano por parte de los enemigos que permanentemente velan desde fuera de la urbe, esperando un signo de debilidad para intentar rendirla.

La excepción periférica la constituyen los barrios del pie de Collserola, desde la Zona Universitaria hasta Sant Gervasi, pasando por Pedralbes, las Tres Torres y la Bonanova. Son los barrios altos con torres, mansiones, jardines y edificios de alto nivel. En ese lugar, la distancia entre las edificaciones, los jardines y las altas tapias, junto con las medidas de seguridad, velan por la intimidad y la tranquilidad de sus habitantes. La zona es ideal para los que quieren vivir su no-vida sin intromisiones, a pesar del riesgo que conlleva la vecindad de la montaña. Los acaudalados Ventrue, los Toreador afamados y algún Malkavian con suerte se han instalado ahí, pero, su habitante más emblemático, encerrado en su caserón, cautivo de su propia cautela, es Jan Ibarz, el Brujah vencido una vez a las puertas de cuando Barcelona sólo era una ciudadela del llano, y ahora,

de nuevo activo en su torre, desde donde observa y vigila la febril actividad que se desarrolla a sus pies.

Montjuic y el Parc de la Ciutadella

En la montaña que se alza sobre el puerto se erigió un castillo para velar el tráfico naval y, sobretudo, las inquietudes revolucionarias de la urbe. Del otro lado de la ciudad, y también junto a la orilla del mar, se levantó una ciudadela, la Ciutadella, con el mismo fin. En el s.XIX, con la pérdida de función militar de la ciudad, se derriban las murallas y la Ciutadella. En el lugar donde se ubicaba la fortaleza se realiza la Exposición Internacional de 1888, de la que quedan algunos edificios integrados hoy en el gran parque denominado Parc de la Ciutadella. En su interior también está instalado el Parque Zoológico, el Umbráculo, el Invernadero y museos (Geología, Zoología,...). Por todo ello, es la zona de la ciudad en la que los Gangrel se encuentran a sus anchas, y se reúnen para narrar historias y ganar prestigio entre el clan. Bien es cierto que la mayoría de los vástagos de este clan o abandonan la ciudad por una periferia con menor presión urbanística pero de enorme peligro, o se deleitan en los grandes parques urbanos, bien protegidos, de Montjuic y de la Ciutadella. Así pues, esta parte de la ciudad representa la retaguardia de los que plantan cara a los lupinos de Collserola y a las bandas de Sabbat, sedientas de sangre.

En la falda de Montjuich los Toreador han sentado sus reales. Museos de arte, teatros, palacios de congresos, ferias y exposiciones se suceden continuamente, lo que parece no perturbar a la cábala de magos que se oculta en las antiguas canteras. Son estos últimos los que mantienen a raya a los Tremere que rehuyen la vecindad de la montaña, ya que saben, o al menos intuyen, lo que en ella se esconde. Esto es fuente de discusiones en la Capilla, donde se escuchan las primeras voces que apuntan que los Toreador pueden tener un trato especial con los magos, a costa de ellos. La encargada de enterarse que hay de cierto en todo ello ha sido Alicia de Avellaneda, enviada por Guerson Misrhaji.

CAPÍTULO TRES: Los vástagos.

"...Estoy tan teñido en sangre que un crimen traerá otro".
- Shakespeare, "Ricardo III".

Numerosos vástagos han visitado Barcelona en distintas épocas. Tantos han pasado por ella que ni el más antiguo podría recordarlos a todos: muchos murieron víctimas del sabbat o los lupinos; otros huyeron buscando zonas más acordes a sus aspiraciones o huyeron por miedo. Aún así, un importante grupo de vampiros se han establecido en la ciudad, medrando a un ritmo paralelo a los habitantes mortales de la urbe.

En el siguiente capítulo tienes una completa descripción de los vástagos actuales, aunque eres libre de añadir o quitar tantos como desees. Los Gangrel, por ejemplo, tienen miembros que visitan la ciudad de vez en cuando, pero suelen preferir la vida rural, más apacible, a la de la gran urbe. Lo mismo ocurre con algunos Brujah del País Vasco, después de realizar ataques relámpago contra Sabbat.

La peculiar situación de la ciudad, rodeada de territorios

enemigos, la convierte en un refugio para determinados vástagos, con enemigos poderosos que se lo pensarán dos veces antes de arriesgarse a atravesar zonas dominadas por el Sabbat, en pos de los fugitivos.

Así pues, añade a tantos vástagos como desees en tu crónica, ya que con los peligros que acechan, no es fácil que Barcelona quede superpoblada: ya caerán.

CLAN BRUJAH

Los miembros de este clan, normalmente se han distinguido por protagonizar los movimientos de rebeldía y de renovación social dentro del mundo de la Estirpe y, sobretodo, de los mortales. Por esto, se han visto vinculados a los movimientos del proletariado, a los intentos de abolir los privilegios de la aristocracia o, en algunos casos de la burguesía, según quienes detentan el poder. Su influencia se extiende por los barrios obreros, y en algunos sectores de la Iglesia (Teoría de la Liberación, curas obreros,...). Suelen escoger a sus miembros entre los que muestran mayor preocupación por la estructura social, y dentro de ellos, a los más críticos hacia la oligarquía.

Jan Ibarz. (Brujah) (204 Ac) .IV.

Hanni Barca, nombre verdadero de Jan, es un hijo de Troile, procedente de Cartago de donde huyó el 146 Ac. cuando Ventrues y Malkavians incitaron a las tropas romanas a arrasar la ciudad de la utopía anarquista.

Se esconde en Iberia, territorio antiguamente aliado de los cartagineses, donde recomienza su lucha para conseguir una nueva Cartago, su Neocartago, en la que convivan en paz vástagos y humanos. Tras siglos de organizar movimientos de revuelta contra el Imperio romano, intentando debilitar el militarismo y la burocracia fomentando la expansión del cristianismo y su difusión entre los visigodos, termina por ver su obra otra vez relegada por la invasión árabe de la península Ibérica. Nunca cesa en su obsesión y se le supone muy vinculado a los tristemente famosos episodios de la Rebelión Anarquista, en la que, incluso participa personalmente, encabezando uno de los intentos de tomar Barcelona. Es herido y entra en sopor, ocultándose en una de las múltiples tumbas que, desde el siglo III, aún jalonan la Vía Augusta a la entrada de la ciudad de Barcelona.

En el año 1864, con la expansión de la ciudad, tras ser derribadas las murallas, el refugio corre peligro, por lo que debe desviar la atención de los que realizan las grandes obras de expansión, facilitadas por la exposición internacional de 1888, para que su refugio no quede al descubierto, con lo que vuelve a la actividad, adoptando el nombre de Jan Ibarz.

Precisa sangre de mayor potencia que la humana por lo que entra en contacto con Javier Montoya, un Tremere recién llegado a la ciudad, estableciéndose una relación de mutuo interés: Jan apoyará con el poder que tiene entre los Brujah de la ciudad para que Javier alcance el principado y a cambio, Javier, desde el poder, velará por mantener oculto el poder de Jan, además de hacer la vista gorda sobre la desaparición de los vástagos que el Antiguo precisa para alimentarse.

Con la aparición del Libro de los Orígenes y el revuelo que ha levantado en la sociedad de los vástagos, Jan ve la ocasión de revolucionar la sociedad regida por los Ventrues, y conseguir

una nueva sociedad, como en la antigua Cartago.

Jan mantiene su anonimato, sin revelar su verdadero potencial, por diversas razones: por un lado, le cuesta adaptarse a esta nueva sociedad a la que ha despertado, con sus rápidos cambios sin sentido, y con una mentalidad tan contrastada con sus ideales; por otro, nota el poder que le venció en el pasado, una fuerza oculta, un potencial tan antiguo como el suyo, un poder intangible pero letal: si actúa sin saber que hay detrás, será él el que quedará al descubierto y será vulnerable. Hasta que no sepa cuál es la base de su nuevo mundo debe ser cauto y no efectuar movimientos sin conocer exactamente todos los factores que están en juego. Por ello, se recluye en la vieja mansión de San Gervasio, manteniendo su contacto con el exterior a través de sus ghouls o a través del controlado aunque ignora serlo, Jaume Coll el "Maquis", líder de los Brujah.

Sire: Troile

Clan: Brujah

Naturaleza: Visionario

Conducta: Idealista

Generación: 4ª

Abrazo: el 175 Ac. (nacido el 204 Ac)

Edad aparente: entre 40 y 50 años.

Físicos: Fuerza 9, Destreza 7, Resistencia 8.

Sociales: Carisma 9, Manipulación 7, Apariencia 4.

Mentales: Percepción 7, Inteligencia 6, Astucia 7.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 5, Coraje 5.

Talentos: Alerta 9, Callejeo 5, Esquivar 8, Empatía 6, Intimidación 4, Liderazgo 7, Pelea 7.

Técnicas: Armas C.C. 8, Armas de fuego 2, Etiqueta 3, Seguridad 1, Sigilo 6, Supervivencia 5, Trato con animales 3.

Conocimientos: Burocracia 1, Ciencias 2, Informática 2, Investigación 6, Castellano 4, Latín 4, Fenicio 5, Griego 2, Medicina 2, Ocultismo 6, Política 7.

Disciplinas: Animalismo 5, Auspex 7, Celeridad 10, Dominación 5, Fortaleza 6, Ofuscación 4, Potencia 8, Presencia 7, Protean 4.

Trasfondos: Contactos 6, Criados 9, Influencia 5, Posición 6, Recursos 5.

Humanidad: 4

Fuerza de Voluntad: 10

Reserva de Sangre/Max.por turno: 50/10

Imagen: Pelo blanco rizado que se complementa con una larga barba cuadrada, sin bigote. Todo ello enmarca una cara de rasgos regulares entre los que sobresale una nariz recta y bien perfilada. Sus grandes ojos negros esconden una profundidad que sólo el paso del tiempo puede plasmar. Su voz, profunda, subyuga a los que tienen el privilegio de escucharle, convenciendo más que dominando a todos. Actualmente viste con trajes informales y un pañuelo alrededor del cuello.

Sugerencia de interpretación: No hables mucho, tu expresión indica mucho más de lo que pueden hacer las pobres palabras. No emplees la fuerza, podrías despertar el poder oculto que, en el fondo, temes.

Refugio: Una vieja mansión en Sant Gervasi.

Influencia: Es el más influyente de los vástagos de la ciudad: controla con promesas de poder al Príncipe; a los Libertarios mediante Jaume Coll; y, sus ghouls le mantienen informado de todo lo que acontece en la ciudad. Pablo es el más importante de sus ghouls y está infiltrado entre los sirvientes de Conrad Darnius. Nada ocurre sin él saberlo y consentirlo.

Notas: Su alto nivel de Celeridad le permite trasladarse sin que

el ojo sea capaz de seguir su movimiento pareciendo que más que moverse se teleporte; el primer nivel adicional de Auspex le permite proyectar sus sentidos a un lugar que conozca con antelación, con lo cual puede ver, oír y sentir como si realmente estuviese allí; su segundo nivel le permite proyectar su esencia, de manera que puede usar disciplinas en lugares remotos, si previamente los ha reconocido.

**Jaume Coll "el Maquis". (Brujah) (1776).VIII.
Primogénito y líder**

Jaume tiene una cuenta pendiente con la Justicia, pero no en el sentido habitual: es Ella quién le debe mucho.

De pequeño, paseando con su padre, descubrió una bella imagen esculpida en la fachada de un edificio. Aún ahora, cuando cierra los ojos, puede ver el cuerpo soberbio tallado en mármol, las facciones delicadas y serenas de la bella dama sosteniendo una balanza en una mano y una espada en la diestra, con una venda cubriéndole los ojos. Jaume preguntó a su padre quién era, a lo que éste respondió:

- Se trata de dama Justicia ¿Verdad que es bonita?

Jaume quedó fascinado y se enamoró del grácil y delicado perfil: era su amor platónico. Aquella figura tenía un significado y un poder muy especial para él. No dejó de visitarla tantas veces como pudo, ni incluso cuando se fue a vivir fuera de la ciudad al casarse con una joven que le recordaba a su particular Galatea.

Fue entonces cuando, con la entrada de las tropas napoleónicas, estalló la Guerra de la Independencia y con ella el fin del flujo de visitas que ya nunca más se producirían.

Una tarde, después de la dura jornada de recogida de la aceituna, se encontró un escenario dantesco. El sol se había puesto y las últimas luces del crepúsculo quedaban empañadas por una espesa columna de humo que brotaba del pueblo. Al llegar a las casas vio las llamas y, por las calles, los cadáveres esparcidos de sus habitantes. Algunos habían intentado luchar, otros huir, pero todos habían corrido la misma suerte. Junto a la tapia del cementerio se apilaban los cuerpos sin vida de los fusilados, con la sorpresa y el horror pintados en sus heladas facciones. Entre ellos, descubrió a su joven esposa embarazada, cosida a balazos. Quedó hierto, sin habla, frío como la noche que se avecinaba. Deambuló durante horas gritándole a su dama si era justo lo ocurrido, si era justo el fusilamiento de su mujer, si era justo continuar viviendo mientras su hijo había muerto. Dama Justicia era una furcia que se acostaba con el Poder y la Fuerza.

Al amanecer, su metamorfosis se había completado. Su amor a la Justicia se había trocado en ansias de venganza, rencor y sed de sangre: se había desatado toda la furia que albergaba su corazón.

Creó un grupo de guerrilleros que se dedicó a cortar las vías de suministro del ejército invasor. Jaume gozaba cada vez que podía hundir su daga en las blandas barrigas de los mamelucos o cortar gaznates de los coraceros franceses. Para acciones de mayor envergadura se unían a otras guerrillas bajo el mando de un vástago. Éste lo nombró su lugarteniente y, finalmente lo abrazó, vinculándolo.

Jaume estuvo vinculado a su Sire durante tres años, hasta que, por suerte, un assamita lo asesinó. Gracias a ello, Jaume se pudo quitar el yugo y las cadenas que le tenían atado.

Jaume fue a Barcelona donde conoció a otros vástagos y las

reglas de la estirpe, pero hizo caso omiso de ellas ya que no respetaba ninguna ley, fuese mortal o inmortal. Se convirtió en el anarquista más peligroso de la ciudad; respetado y temido por partes iguales por sus seguidores; realizando acciones para desestabilizar el consejo.

Durante la Setmana Tràgica, su grupo fue parte importante en los hechos que acontecieron llamando la atención de Jan Ibarz. Fue este el que consiguió que Jaume detuviese la caza a todo antiguo que se pudiese a tiro que había iniciado.

Jaume es el Primogénito del clan Brujah, aunque asiste a pocas reuniones de la primogenitura. Cuando lo hace es para reírse de sus homólogos y ponerlos en evidencia. Disfruta haciéndoles ver que posee igual o mayor poder que ellos, sin tener que obedecer sus absurdas reglas. Con el tiempo ha conseguido unir a los anarquistas de la ciudad en una sola facción, después de derrotar a su rival Roc el Roig en mayo del 37.

La influencia de Jan se ha dejado notar y Jaume empieza a cambiar su forma de pensar. Se sorprende a sí mismo con pensamientos como ocupar un lugar en el Consejo para desde ahí poder ayudar a los menos favorecidos de la estirpe.

Ha comenzado a tener contactos con Claudi Bonesvalls pero actúa con cautela: si se llega a saber su intención de formar parte del Consejo, sus compañeros anarquistas darán buena cuenta de él. Por ello, continúa fingiendo ser el rebelde que siempre fue.

Sire: Oriol Berenguer

Clan: Brujah

Naturaleza: Visionario *

Conducta: Rebelde

Generación: 8ª

Abrazo: 1812 (nacido en 1776)

Edad aparente: unos treinta años.

Físicos: Fuerza 5, Destreza 5, Resistencia 5.

Sociales: Carisma 4, Manipulación 2, Apariencia 2.

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 4.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 5.

Talentos: Alerta 3, Atletismo 2, Callejeo 4, Esquivar 3, Intimidación 3, Liderazgo 4, Pelea 5.

Técnicas: Armas C.C. 4, Armas de fuego 3, Conducir 1, Seguridad 2, Sigilo 2.

Conocimientos: Investigación 2, Leyes 1, Catalán 2, Medicina 2, Política 1.

Disciplinas: Celeridad

5, Potencia 5, Presencia 2, Fortaleza 3.

Trasfondos: Posición 2, Contactos 2, Rebaño 4, Aliados 1.

Humanidad: 5

Fuerza de Voluntad: 7

Reserva de Sangre/Max.por turno: 15/3

Imagen: Pelo negro rizado. Sus oscuros ojos tienen algo de la expresión de un animal acorralado y desesperado que intenta defenderse. Su cuerpo fibroso, aunque parece delgado, esconde un gran poderío físico. En su cuello ostenta una tremenda cicatriz, recuerdo de su época mortal como guerrillero. Viste tejanos desgastados, zapatillas deportivas y camisetas sin mangas.

Sugerencia de interpretación: Sonríe mostrando tus dientes. Acércate a tus personajes en silencio, hasta quedarte cara a cara, lo más cerca posible. A partir de ese momento, diles lo inútiles que son y lo que podrías hacer con ellos si lo desearas. Si alguno se muestra asustado atácale especialmente. Cambia la

típica expresión de "tío" por "menda". Recuerda siempre que has de fingir seguir siendo un anarquista y a la vez controlarlos.

Refugio: Una destartalada casa del Paralelo.

Influencia: La influencia de Jaume se basa sobretodo en el grupo de los Libertarios y los vástagos que lo componen. Es miembro de la Primogenitura, por lo que en teoría tiene un cierto peso aunque nunca la utiliza.

Notas: La naturaleza de Jaume ha cambiado por la influencia de Jan Ibarz. Si este desapareciese de la ciudad, adquiriría de nuevo su antigua naturaleza de Rebelde.

Alfons Muntaner. (Brujah) (1885). IX.

No conoció en su infancia otra cosa que el hospicio. Sus padres le abandonaron frente a él con una triste nota agradeciendo de antemano su aceptación en la institución.

Le criaron entre sermones y plegarias, castigos y ocasionales palizas. Fue una etapa dura para él: la comida era escasa y los chicos mayores se aprovechaban de los más pequeños. Alfons no se rindió sino que se hizo más fuerte y agudizó su ingenio. Reunió un grupo con los que se dedicaba a robar comida de la despensa y mantas para combatir los duros inviernos, cuando el viento helado se colaba por las cristaleras rotas del dormitorio común. Esto llegó a oídos de uno de los mayores que se dedicaba a negociar con estos productos. La pelea que hubo entre ellos acabó con un Alfons victorioso que, aunque fue castigado, ganó prestigio y poder entre la chiquillería que ya no osaron molestarle más.

A los trece años se escapó del orfanato junto con varios de sus camaradas, refugiándose en una de las casas de veraneo de la zona de San Gervasio, ahora abandonada y cerrada. Robaban y timaban para sobrevivir y no pocas veces estuvieron a un tris de ser capturados por los serenos o los municipales. Aunque vivían en una situación precaria, eran felices.

Alfons era el líder de tan extraña panda y su palabra era ley. Aunque respetaba la libertad de sus compañeros, no admitía discusión sobre a quién debían robar o cualquier otra disposición que afectase a todos.

Un día se equivocó de víctima, robando a Jaume Coll, que lejos de enfadarse encontró divertida la actitud rebelde de esos jóvenes pilluelos. Cuando Alfons, que sólo contaba con catorce años, le plantó cara con una navaja, Jaume fingió estar aterrorizado y les entregó la cartera. Alfons le había gustado por su decisión y arrojo y tenía planes para él, aunque le dejaría crecer un poco antes de abrazarlo. Jaume veló desde las sombras por la seguridad de su futuro chiquillo durante tres años, sobretodo, cuando los dueños de la casa aparecieron y estuvieron a punto de hacer encerrar a todos los rateros que se habían refugiado en ella.

Cuando pensó que había llegado el momento, le ofreció la inmortalidad al joven rebelde.

Alfons ha estado junto a su sire desde entonces y es su mano derecha. Aunque aprecia a éste, el hecho de ser un líder nato hace que su situación de segundón le sea incómoda. Es el más combativo y violento de los anarquistas hasta tal punto que no le llega a importar ni la mascarada. El mismo Jaume ha tenido que frenarlo en alguna ocasión, por lo que Alfons empieza a creer que su sire está empezando a ser demasiado blando y viejo.

Sire: Jaume Coll "el Maquis"

Clan: Brujah
Naturaleza: Rebelde
Conducta: Fanático
Generación: 9ª
Abrazo: 1902 (nacido en 1885)
Edad aparente: veinte años.
Físicos: Fuerza 5, Destreza 5, Resistencia 3.
Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 5.
Mentales: Percepción 2, Inteligencia 3, Astucia 5.
Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 5.
Talentos: Alerta 4, Atletismo 2, Callejeo 5, Esquivar 2, Intimidación 3, Liderazgo 4, Pelea 4.
Técnicas: Armas C.C. 4, Armas de fuego 3, Conducir 2, Seguridad 3.
Conocimientos: Informática 2, Investigación 2, Leyes 1, Catalán 2.
Disciplinas: Potencia 4, Celeridad 5, Presencia 2, Fortaleza 2.
Trasfondos: Recursos 3, Contactos 2, Aliados 2.
Humanidad: 6
Fuerza de Voluntad: 7
Reserva de Sangre/Max.por turno: 14/2
Imagen: Presenta la imagen de un adolescente engullido por las tribus urbanas. Su escuálido cuerpo va enfundado en un pantalón de cuero negro, un chaleco del mismo material que deja ver gran parte de su pecho y unas botas negras con espuelas. Complementa su vestuario con unas muñequeras de tachuelas y una hombrera metálica a la que ha implantado púas de veinte centímetros. Se pinta la cara como si brotasen lágrimas negras de sus ojos.
Sugerencia de interpretación: Vacila, vacila todo el rato sobre lo duro que eres, lo buen amante o conductor. Si alguien te lo pone en duda, rétalos: eres el mejor y lo sabes. Utiliza comentarios burlones y sarcásticos hacia todos. Cuando Jaume está presente intentarás espolearlo a realizar acciones que según tú son dignas de un líder.
Refugio: Una buhardilla en un edificio ruinoso del Raval.
Influencia: Cuando Jaume no está es el líder de los Libertarios.
Notas: Suele llevar una pistola Astra escondida en la motocicleta.

Ignasi Busquets. (Brujah) (1974). X.

Prácticamente toda la vida de Ignasi ha estado ligada a los ordenadores. A los ocho años le regalaron el primero, un Spectrum de 16 K. Debido a la afición que mostró, sus padres le apuntaron a unos cursillos de informática donde aprendió lenguaje Basic y código máquina. En tres años su ordenador era un aparato obsoleto y convenció a sus padres para que le comprasen lo mejor que había en el mercado, en ese momento, esa última maravilla se llamaba Amiga 500.

Con la adquisición de ese portento, sus conocimientos informáticos fueron en ascenso mientras sus notas descendían al mismo ritmo. Sus padres intentaron recortar el tiempo que Ignasi pasaba ante la pantalla para que estudiase, pero esta estrategia se mostró del todo inútil puesto que con la excusa de ir a estudiar a casa del algún amigo, lo que hacía era usar el ordenador del amigo hasta que podía volver a su casa a utilizar el propio. Por fin, sus padres se rindieron y le permitieron estudiar lo único que le motivaba.

Pasados cinco años entró a trabajar para una empresa con la que se vio obligado a seguir cursos de reciclaje puesto que en

el empleo que desempeñaba debía estar siempre a la última. Sus conocimientos eran increíbles para alguien de su edad y a los veinte años logró independizarse. Estaba en posesión de un equipo informático de primer orden, con las últimas novedades en hardware y de software. Su gran día pero empezó cuando consiguió navegar por las autopistas de la información, adquiriendo una habilidad sin límites.

Su pasatiempo favorito fue, desde entonces, entrar en las bases de datos, tanto del Estado como privadas, alterándolas según su humor. Fue por ello que tuvo que enfrentarse a un juicio del que salió indemne por no estar aún bien legislada la ley de delitos informáticos.

Por el revuelo que se montó, Alfons reparó en él y lo abrazó. Alfons vio en Ignasi la posibilidad de minar el Estado y la sociedad mortal desde la información, provocando el caos. Alfons cree en el dogma de que quien tiene la información, tiene el poder, así que con la ayuda de Ignasi pretende que la información pueda llegar a todos por un igual y si no lo consigue, al menos, alterarla.

Ignasi es feliz con su nuevo estado ya que disfruta de todo el material y toda la eternidad. En realidad no se da cuenta de lo peligroso del terreno en el que se ha metido ya que no sabe que enemigos se está creando; para él, sus únicos rivales son los creadores de los sistemas de seguridad.

Sire: Alfons

Clan: Brujah

Naturaleza: Bufón

Conducta: Conformista

Generación: 10ª

Abrazo: 1996 (nacido en 1974)

Edad aparente: unos 20 años

Físicos: Fuerza 2, Destreza 4, Resistencia 3.

Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2.

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 5, Astucia 3.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 4, Coraje 2.

Talentos: Alerta 1, Esquivar 1, Empatía 3, Pelea 1.

Técnicas: Armas de fuego 2, Conducir 2, Etiqueta 1, Reparaciones 2, Seguridad 2.

Conocimientos: Ciencias 2, Informática 5, investigación 3, Leyes 1, Inglés 2, política 1, Electrónica 3.

Disciplinas: Potencia 1, Celeridad 3, Presencia 2.

Trasfondos: Fama 1, Recursos 3, Aliado 1.

Humanidad: 8

Fuerza de Voluntad: 4

Reserva de Sangre/Max.por turno: 13/1

Imagen: Un hombre joven de pelo rubio y ojos oscuros. Viste pantalones tejanos, mocasines y camisas lisas de color blanco. Luce un fino bigote descuidado y teñido de nicotina y unas gafas oscuras de cristales ovalados. siempre lleva un ordenador portátil encima.

Sugerencia de interpretación: Piérdete en conversaciones técnicas sobre los últimos adelantos de la informática; después habla de tus batallitas personales y tus anécdotas informáticas; después discurrea sobre los nuevos programas que han aparecido en el mercado; y, cuando hayas terminado, sigue con el maravilloso mundo de la informática y ameniza todo con chistes informáticos que solo tu entiendes. Recuerda que eres un fanático de la informática.

Refugio: Un pequeño apartamento abarrotado de aparatos electrónicos, modems, ordenadores, consolas, monitores y...

Influencia: Ninguna.

CLAN GANGREL

Es un clan que no ha tenido excesivo peso en la ciudad. Aunque algunos han protagonizado hechos puntuales destacables desde sus territorios urbanos: Montjuich y Ciutadella, como la defensa contra las manadas de lupinos y Sabbat, o el servicio que alguno ejerce. El clan, dadas sus características, es un grupo muy cambiante, con una población de paso que se renueva constantemente. Los miembros, al cabo del tiempo, suelen desplazarse a nuevos territorios menos poblados. En algunos casos se les puede considerar responsables de algunos movimientos ecologistas, neorrurales, excursionistas y conservacionistas.

Miquel "Toma-Toma" Capdevila (Gangrel) (1626) VIII
Alguacil

Miquel nace en medio de los terribles acontecimientos que convulsionaron Cataluña a mediados del siglo XVII: el alojamiento de tropas imperiales, en guerra contra Francia, que tienen que ser mantenidas por los campesinos en sus propias casas, y que ha generado un movimiento de repulsa y de descontento.

Nace como fruto de la violación de una jovencísima doncella en manos de la soldadesca ante sus propios parientes. Estos y otros muchos roces entre las tropas y el campesinado llevará al levantamiento armado de la gente del campo, que se produce años más tarde, cuando ya Miquel sea un adolescente.

Desde pequeño, su mundo no va más allá de las tierras enclavadas en los inhóspitos parajes de las Guillerías, que su familia cultiva para un terrateniente. Los pocos desplazamientos que realiza con su abuelo a la ciudad de Vic, siempre son entretenidos y excitantes; mientras aquel negocia la venta de las cosechas puede observar las maravillas con que funámbulos, malabaristas y titiriteros deleitan al gentío de la feria.

En uno de estos viajes, al regresar del mercado, son asaltados por un grupo de bandoleros, capitaneados por Joan de Serrallonga, que descargando un trabuco a bocajarro sobre el abuelo, lo matan en el acto, y roban los pocos recursos que debían mantener la familia durante el invierno, la mula y el carro.

Para el niño es traumático el suceso y le marca para el resto de su vida. La miseria de su joven madre, la muerte por hambre y frío de su abuela, y el extenuante trabajo que tiene que emprender para poder subsistir le endurecen y, sobretodo, le convierten en un infatigable luchador en pro de la justicia, a la que dedicará ya todos sus esfuerzos.

En 1640, siendo un fuerte y joven bracero, junto con otros muchos segadores, entra en la ciudad de Barcelona a sangre y fuego, durante la revuelta llamada el Corpus de Sang, siguiendo su ideal de crear una sociedad más justa. Los desmanes que contempla, el linchamiento de funcionarios reales, el asalto y saqueo de ricas mansiones le recuerdan los atropellos que sufrió su familia y comprende que no hay mucha diferencia entre él y sus odiados enemigos. Por ello decide dedicar su vida a defender el orden.

En 1649, con la guerra que continúa asolando el país, en medio de un tiroteo, ve a una bella doncella, de ojos y cabellos negros, que corre a esconderse hacia un viejo molino que se

levanta junto a un torrente de rumorosas aguas. La sigue, siendo conducido a un jardín, rodeado de altos muros, en medio del cuál hay una laguna de tranquilas y profundas aguas, rodeada de sauces, donde la bella aparición se zambulle. Miquel no duda en seguirla, pensando que intenta quitarse la vida pero no es así; al conseguir alcanzarla, María le roba el corazón y la vida. El Abrazo le desgarrar y el hambre se apodera de él. En esta noche, de guerra y dolor, se inicia en la no-vida con un festín de sangre y lujuria.

Sabiendo que ya nada le espera en su antiguo hogar, empieza a vagar con su Sire, al que adora, por los bosques de Collserola, luchando contra los lupinos por el dominio de las zonas lindantes con el llano. Forman grupo con Andrea, una inquieta gangrel que ocasionalmente actúa junto a ellos. Un malhadado día, la hermosa María muere en una reyerta contra los hombres-lobo. Miquel queda sin el puntal que le alentaba en su lucha.

Con el paso de los años conoce a un vástago, con el carisma de su María y una enorme fuerza de voluntad, al que seguirá en sus empresas. Es Montoya, el Tremere, al que ayuda a pacificar la ciudad en la "Setmana Tràgica" y al que sirve posteriormente como Alguacil. Este puesto, al tiempo que le permite ayudar a Montoya a imponer el orden y la justicia, también le acerca a la Primogenitura y al Consejo, de los que espera una postura más decidida a erradicar a los lupinos de Collserola, esos asesinos de su María.

Sire: María

Clan: Gangrel

Naturaleza: Fanática

Conducta: Juez

Generación: 8ª

Abrazo: 1649 (nacido en 1626)

Edad aparente: unos 25 años

Físicos: Fuerza 5, Destreza 4, Resistencia 5.

Sociales: Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 3.

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 5.

Talentos: Alerta 4, Atletismo 3, Callejeo 2, Esquivar 4, Intimidación 5, Liderazgo 1, Pelea 5.

Técnicas: Armas C.C. 4, Armas de fuego 3, Seguridad 2, Sigilo 4, Supervivencia 4, Trato con animales 3.

Conocimientos: Investigación 3, Leyes 2, Catalán 3, Medicina 1, Política 1, Conoc.lupinos 3, Conoc. Sabbat 2.

Disciplinas: Animalismo 3, Protean 6, Fortaleza 4, Celeridad 3, Potencia 3,

Trasfondos: Mentor 3, Contactos 2, Aliados 1, Posición 3, Recursos 2.

Humanidad: 7

Fuerza de Voluntad: 8

Reserva de Sangre/Max.por turno: 15/3

Imagen: Un hombre de mediana edad con pelo corto que empieza a encanecer, ojos oscuros como la noche, mal afeitado. Su cara de mandíbula prominente e imponente nariz, está curtida por las inclemencias climatológicas. Posee un cuerpo poderoso, que aún conserva rastros de bronceado de su etapa mortal. Gusta exhibirlo para intimidar a sus contrincantes. Viste pantalones de pana, camisa a cuadros rojos y amarillos y alpargatas o sandalias sin calcetines.

Sugerencia de interpretación: No hables si no es necesario. Cuando lo hagas muéstrate como alguien inculto al que le molesta que le hablen con tecnicismos. Anda arrastrando los pies de forma

lenta, dejando colgar los brazos como si no tuviesen vida. Cuando vayas a castigar a un infractor, aprieta los dientes hasta que se marquen los pómulos, estalla en un ataque de vitalidad y mientras golpeas al culpable repite una y otra vez: "Toma, toma".
Refugio: Vive en una pequeña casa en las cercanías del Parque de la Oreneta, desde donde atisba para ver si hay movimiento de lupinos.
Influencia: Como primogénito de clan no ha demostrado poseer demasiada influencia, no así como alguacil que es temido y respetado por partes iguales.
Notas: Odia a los lupinos; un encuentro con un lupino acabará inevitablemente en un combate a muerte.

Jordi "Eko" Bosch (Gangrel) VIII 1939/

Jordi "Eko" Bosch nace en 1939, a bordo del "Corrientes", barco que hace la travesía de Marsella a Buenos Aires. Es el hijo de exilados españoles. Su padre es uno de los fundadores del Sindicato Libre de Dibujantes, destacado militante del PSU, que huye de la confrontación que intuye se desencadenará en el continente europeo.

Jordi estudia Ingeniería de estructuras en la Universidad de Rosario, siendo elegido representante del Sindicato estudiantil, donde conoce a Ernesto Guevara de la Serna, que le fascina con sus ideales anti-imperialistas, tan de acuerdo con las ideas imbuídas por su propia familia.

En el mes de diciembre de 1956, desembarca del "Gramma" en Cuba, junto a su ídolo, el "Che" y con Fidel, junto con los que lucha en Sierra Maestra hasta derrocar a Batista el día de año nuevo de 1959. Su nombre de guerra ha sido "Eko".

Mientras se desarrolla un período de reconstrucción del país, Jordi opta por continuar su lucha a favor de cualquier pueblo oprimido, por el método que sea, con lo que entra en contacto con los aliados soviéticos y es entrenado en una base guerrillera de Tbilisi en el manejo de explosivos y otras formas de lucha terrorista.

A su regreso a Cuba en 1966 vuelve a partir con el "Che", a Bolivia donde este último es asesinado y la guerrilla se disuelve.

Jordi se traslada a Africa, al Congo, luchando con la guerrilla, donde descubre la actividad depredadora de las grandes compañías madereras, mineras y ganaderas que están destruyendo el planeta con fines lucrativos.

Pero lo que definitivamente le hace abrir los ojos es descubrir que es la rivalidad por las materias primas -que pasa por encima de los ideales-, lo que mueve a las dos superpotencias, y que ninguna lo hace por altruismo.

En plena selva ecuatorial es herido, mientras escapaban de un grupo de mercenarios, y abandonado en la tienda de un viejo hechicero, que le esconde.

Durante meses va recuperándose y conviviendo con el shaman. Es un estilo de vida muy especial: viven de noche y duermen durante el día. Jordi cree que es debido al intenso calor diurno, pero, con el tiempo descubre los hábitos alimenticios del hechicero a su propia costa: cada día le chupa sangre y recuerda las leyendas sobre vampiros. En el fondo, no le importa ya que está descorazonado y deprimido, sin ánimos de continuar la lucha de toda su vida.

N'Bowane, el hechicero, finalmente le hace el don de la no-vida eterna, le abraza y tras un corto período de aprendizaje,

en el que le explica que él es un miembro del clan gangrel, le indica que debe buscarse su propio destino.

Vuelve en 1975 a Catalunya, la tierra de sus padres, y se instala en un pueblo abandonado del Pirineo, donde espera pasar el resto de su existencia en paz y tranquilidad, olvidando su agitada vida, dedicándose a la lectura, la meditación, a la música y diseñando un pueblo urbanísticamente perfecto, que no agrede el medio ambiente y que utilice energías renovables.

Sueña con su "pueblo", edificado en el paradisíaco valle de Rocabruna, como su legado a la humanidad, en compensación por las muchas muertes que pesan en su consciencia.

La noche del 15 de setiembre de 1984 es el inicio de su nueva lucha: al despertar descubre, con horror, que "su valle" ha sido arrasado por una filial de la compañía maderera Acme&Woods, la Woods Española. Algo estalla con rabia en su interior y jura vengar a la Naturaleza: van a aprender que "Mamá Gaia" no está tan indefensa como creen y que la fiebre especuladora ha de ser erradicada de forma "definitiva".

El 16/IX, vuelan excavadoras y casetas de leñadores; el 17/IX, saltan por los aires los puentes de acceso al valle; y, el 18/IX, el valle es tomado por la Guardia Civil y Jordi debe desaparecer.

Nadie sabe de él, nadie le ha visto, pero Jordi sabe que alguien le persigue por los hechos. Entrevió su forma, cargada con un pesado maletín, entre las brumas del río, cuando huía. Le habían hablado de él: el mayor caza-vampiros de Iberia, Justo Cruces. ¿Cómo había adivinado su existencia? ¿Qué sabía de él? Sólo la distancia es un seguro de no-vida.

Sire: M'Bowane

Clan: Gangrel

Naturaleza: Fanático

Conducta: Rebelde

Generación: 8ª

Abrazo: 1969 (nacido en 1939)

Edad aparente: unos 30 años

Físicos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 2.

Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2.

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 2.

Virtudes: Conciencia 1, Autocontrol 4, Coraje 5.

Talentos: Alerta 3, Esquivar 3, Intimidación 2, Liderazgo 1, Pelea 4.

Técnicas: Armas C.C. 3, Armas de fuego 3, Supervivencia 3.

Conocimientos: Ciencias 2, Catalán 2, Política 3, Demoliciones 4, Arquitectura 3, Química 3, Electrónica 4.

Disciplinas: Protean 3, Fortaleza 3.

Trasfondos: Recursos 3, Contactos 2.

Humanidad: 5

Fuerza de Voluntad: 7

Reserva de Sangre/Max.por turno: 15/3

Imagen: Su aspecto general es de un hombre de mediana edad, de cabello negro y tez curtida por el sol de los trópicos. Su cara enjuta, es de rasgos duros y luce un largo bigote de guías caídas que en momentos de tensión suele mordisquear. Tiene nariz aguileña y ojos muy claros. Suele vestir con ropas paramilitares y de su costado pende un abultado zurrón. Se toca con un gorro de cazador.

Sugerencia de interpretación: Habla poco y actúa más. Suelen permanecer al margen de lo que ocurre, como si no fuera contigo, pero si algo te llama la atención, actúa sin mediar palabra. Tus odios son lo que sustenta tu existencia: si tienes ocasión arrasa

cualquier cosa que se oponga a tus venganzas. Siempre hay una solución: un estallido y la nada.

Refugio: Suele deambular por las cercanías de Barcelona, donde tiene varios refugios en el bosque.

Influencia: Ninguna.

Notas: Siempre lleva un revólver Magnum, cal. 44 y en el zurrón su equipo de demoliciones con C-4.

Sergi Pons. (Gangrel) (1867).X.

Sergi ha pasado toda su vida en el ejército. Empezó siendo un joven soldado de diecisiete años y a terminó como capitán a los veintiséis años. Lo cierto era que no había entrado nunca en combate, y que no deseaba hacerlo. Estaba en el ejército por una sencilla razón: tenía un sueldo y trabajo fijo. Pero lo bueno, no dura para siempre. Así que en el día de su 30 cumpleaños fue embarcado como muchos otros catalanes hacia la colonia de Cuba, que se había levantado en armas. Fue asignado a la 3ª compañía de cazadores y pusieron a una compañía de jóvenes reclutas a su mando, con la misión de proteger un puente que unía dos ciudades cercanas.

Sergi pagó su inexperiencia de combate, ya que realizó un despliegue táctico nefasto. Cuando los rebeldes atacaron la posición, protegidos por la manigua, sus hombres fueron eliminados rápidamente. Sergi, escondido detrás de unas piedras, y totalmente sólo y aterrado, podía oír el rugir de las armas y los gritos agónicos de sus hombres moribundos. Totalmente fuera de sí, corrió por la floresta hasta quedar totalmente desorientado y perdido. Le parecía que tras cada mata podía surgir el fogonazo fatal, que tras cada tronco se escondía el machete que debía cercenarle el cuello. No pudo frenar su carrera hasta que, tropezando y cayendo, fue a parar a un lodazal.

Intentó analizar su nueva situación. No podía volver con los suyos, por temor a ser declarado desertor, y tampoco podía permitirse el lujo de ser descubierto por el enemigo que le tacharía de espía.

Así que decidió quedarse en el bosque y buscar alimento y refugio en él hasta que acabase la guerra. Pero sus costumbres urbanitas no le habían preparado para situaciones semejantes, así que la inanición y la fiebre hizo pronto mella en él. Después de una semana de hambruna se desplomó sin sentido.

Cuando despertó se encontraba en una improvisada cama hecha con paja, bajo un techado de palma. Intentó ponerse en pie, pero una anciana mujer se lo impidió. Pasaron varias semanas hasta que Sergi estuvo completamente recuperado, y cuando esto ocurrió su idea se volver a Barcelona ya estaba madura. Preguntó a la anciana la manera de dejar aquel pueblucho y dirigirse hacia algún puerto, pero ésta no quiso indicárselo. Enojado, Sergi cogió sus pertenencias y se encaminó hacia la puerta, mientras la mujer le suplicaba que no se marchase. La anciana al ver tan decidido a Sergi le indicó el camino y le habló de cierto demonio que acababa con la vida de los viajeros que se aventuraban por él. Riéndose de estos cuentos de viejos salió de la aldea.

Pronto averiguó lo que había de cierto en ellos. Mientras hacía un alto en el camino para descansar, algo le atacó y le mordió el cuello. De esta forma pasó Sergi a la no-vida. El tiempo perdió el sentido para él y pasó varios años con Pablo en el bosque hasta que su deseo de volver a Barcelona se hizo demasiado imperioso para ser resistido. Se despidió de su sire y partió hacia su hogar para encontrárselo sumido en la Guerra

Civil.

Desembarcó en Burdeos, en Francia, y pasó la frontera por Navarra. Caminaba cada noche hacia su destino, la ciudad que le vio nacer.

Una noche, cerca de un pueblo medio destruido por la guerra, se encontró con los cuerpos de una familia gitana que habían sido atados de manos y ejecutados. Siguió el rastro de los asesinos encontrándolos un par de kilómetros más al sur. Lo que vio le hizo enfurecer y caer en un frenesí salvaje: tres requetés estaban violando a una chica gitana. Al verle aparecer, uno de ellos sacó un arma y disparó contra la muchacha. Fuera de sí, Sergi acabó con los tres hombres en un santiamén. Su furia le llevó a desgarrar cuerpos y miembros, sin piedad.

Cuando recuperó el autocontrol, se acercó a la muchacha que aún hacía esfuerzos por respirar. Era una mujer joven, de ojos claros y de gran belleza. Sergi pensó que era demasiado especial para dejarla morir, así que la abrazó.

Sergi se convirtió en el sire de Lucía y en su protector, de algún modo. En la actualidad, Sergi se dedica a ayudar al ganado. Ha montado una agencia de detectives en la que Lucía y él ayudan en lo posible a sus clientes. Sergi no ha olvidado la muerte de sus hombres, de la cual se culpa, así que se ve en la obligación de ayudar al necesitado para redimirse. La agencia Pons y Lucía sólo acepta casos de los que no podrían pagar por este servicio. Sumas ridículas suelen ser el precio habitual para dichas personas.

Sergi pocas veces se mete en la política de la estirpe y sólo apoyará a un vástago si cree que está llevando a cabo una noble acción.

Sire: Pablo.

Clan: Gangrel.

Generación: 10ª

Naturaleza: Mártir.

Conducta: Protector.

Abrazo: 1897 (nacido en 1867)

Edad Aparente: Treinta.

Físicos: Fuerza 4, Destreza 5, Resistencia 4.

Sociales: Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 3.

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4.

Virtudes: Conciencia 5, Autocontrol 4, Coraje 5.

Talentos: Actuar 2, Alerta 4, Atletismo 3, Callejeo 3, Esquivar 1, Empatía 4, Intimidación 3, Pelea 3, Subterfugio 2.

Técnicas: Armas C.C. 3, Armas de fuego 4, Conducir 4, Etiqueta 1, Reparaciones 2, Seguridad 3, Sigilo 4.

Conocimientos: Burocracia 2, Informática 1, Investigación 3, Leyes 3, Política 2.

Disciplinas: Protean 5, Fortaleza 2, Animalismo 4.

Trasfondos: Contactos 3, Aliados 2, Recursos 2, Rebaño 1.

Humanidad: 9

Fuerza de Voluntad: 7

Reserva de Sangre/Max.por turno: 13/1

Imagen: Rechoncho, de estatura media, con rasgos faciales anchos y ojillos mezquinos y escurridizos. Viste tejanos azules, zapatos náuticos, camiseta blanca y una americana azul oscuro. Lleva en una sobaquera, debajo de la americana un revólver del calibre 38.

Sugerencia de interpretación: Te muestras amistoso y condescendiente con los demás aunque tienes especial precaución cuando tratas con vástagos. Siempre intentas solucionar los problemas de los demás: te hace sentirte mejor. Nunca rechazas una llamada de auxilio aunque sea de tu peor enemigo y nunca

pondrás en peligro a nadie de forma consciente.

Refugio: En el piso en el que tienen la Agencia, en el Eixample.

Influencia: Ninguna.

Notas: Suele relacionarse más con el rebaño que con la Estirpe.

Lucía Benítez. (Gangrel) (1923).XI.

Lucía es de cuna humilde, pero no por ello ha carecido de alegría. Nacida en el seno de una familia gitana, su vida nómada le ha llevado de una ciudad a otra, residiendo en ellas, en gran medida, según el tiempo que tardase la policía en fijarse en ellos. Llegados a este punto, recogían sus pertenencias y se ponían de nuevo en camino hacia un nuevo destino.

Lucía se enamoró de esta forma de vida ambulante, de los nuevos paisajes y de las gentes que descubría en su peregrinar. Echaba de menos a los amigos que dejaba atrás, pero siempre quedaba la esperanza de un retorno que casi nunca acontecía.

No le era difícil hacer amigos; sus verdes ojos y su brillante mata de cabello castaño cobrizo, junto a su simpatía y alegría llamaban la atención. Además, a los catorce años ya estaba hecha una adorable mujercita a la que los muchachos soñaban con enamorar.

Su forma de vida acabó con el inicio en 1936 de la Guerra Civil española. Su familia decidió que lo mejor era refugiarse en Francia hasta que la guerra terminase. Se pusieron en camino, pero, una noche, en las afueras de un mísero poblado, fueron detenidos por una patrulla paramilitar que les acusó de robo. Sus padres y hermanos fueron declarados culpables y ejecutados de inmediato, pero a ella la llevaron a un descampado para violarla.

Cuando alguien interrumpió a los agresores, unos de ellos le disparó en el estómago por lo que al poco perdió el sentido. Lo primero que vio al despertar fue la cara de Sergi que intentaba explicarle atropelladamente lo que le había pasado y en lo que la había convertido. Lucía, entre lágrimas de miedo y dolor, se mostró exceptica, pero los poderes que exhibió Sergi fue suficiente para convencerla de que había entrado en el mundo de lo sobrenatural.

Desde entonces ha pasado su no-vida con Sergi que se ha convertido en su única familia. Lucía está de acuerdo con Sergi en no mezclarse demasiado con el resto de los vástagos y comparte con éste la agencia de detectives. Lucía forma parte de algunas organizaciones filantrópicas de ayuda al pueblo gitano.

Lo único que no aprueba de Sergi es su afán de seguir tratándola como a una niña. Hace tiempo que dejó esta faceta atrás y ya ha madurado lo suficiente como para enamorarse de él pero no se lo confiese por temor a la reacción que éste pueda tener.

Sire: Sergi Pons

Clan: Gangrel.

Generación: 11ª

Naturaleza: Juez.

Conducta: Protectora.

Abrazo: 1936 (nacido en 1921)

Edad Aparente: Quinceañera.

Físicos: Fuerza 1, Destreza 3, Resistencia 2.

Sociales: Carisma 4, Manipulación 1, Apariencia 5.

Mentales: Percepción 2, Inteligencia 4, Astucia 2.

Virtudes: Conciencia 5, Autocontrol 3, Coraje 3.

Talentos: Alerta 2, Callejeo 3, Esquivar 2, Empatía 4, Pelea 1, Subterfugio 2.
Técnicas: Armas de fuego 2, Conducir 1, Etiqueta 2.
Conocimientos: Burocracia 3, Informática 2, Investigación 4, Leyes 3, Política 1.
Disciplinas: Protean 2, Fortaleza 2, Animalismo 1.
Trasfondos: Contactos 3, Aliados 1, Recursos 2, Fama 1.
Humanidad: 1.
Fuerza de Voluntad: 6.
Reserva de Sangre/Max.por turno: 13/1
Imagen: Es una preciosa adolescente de cabello rojizo y ojos claros . sus rasgos faciales son finos y suaves, destacando en su rostro los carnosos labios que siempre sonríen. Realza su esbelto cuerpo con vestidos elegantes y medias oscuras y altos zapatos de fino tacón, que le dan una apariencia elegante pero de mas edad de la que tienen.
Sugerencia de interpretación: se dulce y simpática. Sonríe siempre . Si algo te resulta gracioso estalla en carcajadas. Intenta parecer elegante y atractiva para no ser tratada como una cría, no hay nada que te enfurezca mas que eso. Bueno en realidad si: el racismo, el abuso de poder y la explotación de las etnias.
Refugio: El piso del eixample donde tienen la agencia.
Influencia: ninguna

CLAN MALKAVIAN

Aunque en principio, parece que el clan Malkavian no participa de la estructura de poder de la ciudad, nadie puede quedar impasible ante sus actuaciones excéntricas, que , en más de una ocasión, ponen en un compromiso a las actividades de toda la estirpe, como es el caso del Carnaval. Los miembros actuales del clan son bastante jóvenes aunque esto no ha apartado al clan de ocupar cargos importantes como es el caso de las dos arpías Malkavian.

Algunos Malkavian se han visto involucrados, a través de la historia de la ciudad, en innovaciones científicas, médicas e incluso estéticas. Algunos genios de la pintura se han visto claramente inspirados por los Malkavian con la creación de la corriente surrealista en el arte.

Jordi Canals. (Malkavian)(IX).
Primogénito

Jordi nació y creció en una colonia fabril de Sabadell dedicada al ramo textil. Empezó ya desde la infancia a trabajar como aprendiz, con el único propósito de conseguir una beca de estudios de las que concedía la fabrica, de tanto en tanto, a sus trabajadores mejor dotados para el estudio. Cuando por fin consiguió la beca dejo de trabajar para dedicarse totalmente al estudio, ya que no quería ser un simple trabajador como el resto de su familia.

Sus estudios de perito mercantil fueron realmente bien hasta el ultimo curso, momento en el cual no pudo aprobar matemáticas al no asimilar el apartado de probabilidad. Lo intento, lo intento de veras, pero ni el hecho de repetir dos cursos solucionó su problema. La fabrica le retiro la beca, y el, en reproche nunca volvió a trabajar en dicho lugar.

Busco un empleo apropiado a sus cualidades y, finalmente

consiguió un puesto de bibliotecario. Por aquel entonces ya estaba un tanto obsesionado con el estudio de las probabilidades y porcentajes, y se le podía ver haciendo cábalas sobre cualquier cosa. Esto llamo la atención de Eugeni, Primogénito del clan Malkavian, que viendo la conducta alienada de Jordi decidió reclutarlo para el clan.

Eugeni le enseñó todo lo referente a la estirpe y le hablo de uso que hacían los Antiguos de su prole. Jordi calculo que había un 87% de posibilidades de que su Sire hiciese uso de el en la guerra que acababa de estallar entre los vástagos, y lo asesino y bebió su sangre. Cuando la Setmana Tràgica acabo, todo el mundo atribuyo la desaparición de Eugeni a la Orden de Sant Jordi. En vista de que tan solo quedaba el como Malkavian, fue nombrado primogénito del clan y facultado para crear su propia progenie. La vida para Jordi tan solo es un porcentaje de probabilidades.

Sire: Eugeni

Clan: Malkavian

Naturaleza: Solitario

Conducta: Autista

Generación: 9ª

Abrazo: 1898 (nacido en 1875)

Edad aparente: unos 25 años

Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3.

Sociales: Carisma 6, Manipulación 2, Apariencia 3.

Mentales: Percepción 6, Inteligencia 4, Astucia 5.

Virtudes: Conciencia 5, Autocontrol 5, Coraje 3.

Talentos: Alerta 3, Esquivar 2, Empatía 5, Liderazgo 2, Pelea 1, Subterfugio 5.

Técnicas: Armas C.C. 1, Armas de fuego 1, Conducir 2, Etiqueta 1, Sigilo 4.

Conocimientos: Ciencias 4, Finanzas 1, Informática 2, Investigación 4, Leyes 3, Catalán 4, Matemáticas 5, Ocultismo 2, Política 3.

Disciplinas: Auspex 4, Dominación 3, Fortaleza 3, Ofuscación 5.

Trasfondos: Contactos 2, Mentor 2, Posición 2, Recursos 3.

Humanidad: 6

Fuerza de Voluntad: 5

Reserva de Sangre/Max.por turno: 14/2

Imagen: Jordi es una persona de estatura media y complexión débil. Sus ojos de color miel parpadean sin cesar, su fino pelo castaño siempre esta despeinado haciendo juego con su descuidada ropa. Siempre lleva los dedos manchados de tinta de estilográfica debido a su manía de calcular con pluma y papel los porcentajes mas dispares.

Sugerencia de interpretación: habla en calculo de posibilidades y porcentajes. Nunca mientes, tan solo ofreces un baremo de posibilidades de que suceda cualquier cosa. No le digas a un personaje que no quieres hablar con el, sino: "¿Sabes?, con tu actitud y tu hortera forma de vestir, tan solo tienes un 25% de posibilidades de que te preste atención. Si te muestras mas amable ese porcentaje puede incrementarse hasta el 45%".

Refugio: Un piso en el barrio de Horta.

Influencia: Jordi posee cierta influencia sobre su prole. Además en las reuniones de la primogenitura goza de una singular posición de pitoniso.

Notas: Sospecha que Montoya posee más poder del que aparenta.

Edgard González. (Malkavian) (1898). IX.
Arpía

Las calles de Detroit siempre fueron duras para él. Hijo de inmigrantes portorriqueños, nacido en un barrio sucio y pobre, no tuvo ninguna oportunidad en la vida.

Cuando en la pandilla, mientras holgazaneaban en grupo, se enteró que algunos hacían "trabajos" para los contrabandistas de alcohol, enseguida comprendió que era la ocasión de salir de la miseria y dar una finalidad a su vida.

Trabajó para una pequeña banda que intentaba hacerse un hueco en el difícil mundo de los alijos contrabandeados desde Canadá.

Su campo de actividades se amplió y pronto empezó a actuar de sicario, en Chicago, para un grupo de gánsteres. Edgard, actuando sin escrúpulos, pronto adquirió renombre en el negocio; eliminaba rivales y, la verdad, es que disfrutaba con ello. Se fue transformando en un frío asesino que gozaba viendo el dolor reflejado en el rostro crispado de sus víctimas. Sus sádicos métodos llegaron a oídos de Capone que, al principio lo tanteó, contratándole para algunos trabajos esporádicos, hasta que le ofreció un puesto en su organización si superaba una prueba. Le propuso acabar con sus antiguos s y aportar una prueba de ello a uno de sus hombres de confianza.

Edgard fue en busca de sus víctimas. Los reunió a todos en un almacén y, les convenció, Thomson en mano, de que se atasen entre ellos con cadenas; liberó a uno de ellos, le dio una navaja de afeitar y le prometió, que si acababa con sus tres socios, le permitiría escapar.

Fue una maravillosa experiencia: las caras de terror, las súplicas inútiles, la carne abriéndose, la sangre resbalando...

Cuando terminó la masacre, Edgard encadenó al enloquecido y gimiente verdugo, cogió un hacha y lo descuartizó junto a los cadáveres del suelo, metiéndolos luego en el maletero de su coche.

A las 22 horas se hallaba, en el puente Columbus, esperando al emisario de Capone, pero el Rey del Hampa tenía otros planes para él: eliminada la fastidiosa competencia, aunque fuese a pequeña escala, era mejor ahorrarse el pago de la traición. Cuando el coche negro apareció por el otro lado del puente, mientras se acercaba, una ventanilla se abrió y una Thomson le descargó una furiosa ráfaga.

Herido, se resguardó como pudo interponiendo el coche; se subió a él arrancando el motor antes de que pudieran rematarlo; y escapó con la idea de haber sido utilizado, martilleando en su cerebro.

Conocía un local de Capone hacia el que enfiló su "carro". Penetró en él entre una lluvia de cristales rotos, gritos de clientes atropellados, mesas tumbadas y rostros helados por el miedo y el estupor. Nadie acertó a reaccionar y, cuando lo intentaron, cayeron bajo las certeras balas de la Thomson de Edgard, que no hizo distinciones entre hombres de Capone o no.

Cuando todo acabó, encendió un cigarrillo y salió, tambaleándose, hasta que se desmayó por la pérdida de sangre y el shock, en un oscuro callejón.

Allí hubiese muerto si no se encontrase entre los clientes del local Jason Newberry (ver Chicago nocturno), que encontró graciosa la actuación del hombrecillo. Jason Abrazó a Edgard y se convirtió en su mentor, enseñándole por partes iguales las leyes de la estirpe como nuevas formas sádicas de matar a sus víctimas. Cuando Edgard empezó su guerra particular contra los

esbirros de Capone, atrajo la atención de Lodin (ver Chicago nocturno) que ordenó la presencia del nuevo vástago ante él. Edgard creyó que era mejor cambiar de aires, hizo las maletas y se marchó a Barcelona, ciudad de donde sus antepasados eran originarios.

Edgard ha hecho algunos trabajos para el Consejo, pero al ocupar el puesto de Arpía, ha dejado su antigua profesión.

Disfruta alimentándose del ganado de la forma más cruel y sádica posible, casi tanto como, después, leyendo las portadas de los periódicos que relatan los horribles asesinatos perpetrados.

Edgard ve con buenos ojos a los vástagos más salvajes y brutales, y es posible que un vástago que haya estado a punto de romper la mascarada por un brutal homicidio gane posición en lugar de perderla.

Sire: Jason Newberry

Clan: Malkavian

Naturaleza: Pervertido

Conducta: Brabucón

Generación: 9ª

Abrazo: 1927 (nacido en 1898)

Edad aparente: unos 25 años

Físicos: Fuerza 3, Destreza 5, Resistencia 4.

Sociales: Carisma 3, Manipulación 1, Apariencia 2.

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 4.

Virtudes: Conciencia 1, Autocontrol 4, Coraje 5.

Talentos: Alerta 3, Callejeo 2, Esquivar 1, Intimidación 3, Pelea 4.

Técnicas: Armas C.C. 3, Armas de fuego 4, Conducir 2, Seguridad 1.

Conocimientos: Leyes 2, Inglés 3, Medicina 1.

Disciplinas: Auspex 2, Dominación 1, Ofuscación 3, Celeridad 1.

Trasfondos: Posición 2, Recursos 1, Contactos 2.

Humanidad: 2

Fuerza de Voluntad: 7

Reserva de Sangre/Max.por turno: 14/2

Imagen: Edgar es un individuo delgado de ojos negros, nariz aguileña y finos labios que dibujan una media sonrisa. Su cara es delgada con pómulos pronunciados y frente estrecha. Su pelo negro, siempre engominado hacia atrás, contrasta con su extrema palidez. Viste con trajes oscuros, gabardinas, sombreros de ala estrecha, excéntricas corbatas y zapatos blancos.

Sugerencia de interpretación: Fija tu mirada en un punto, sonríe dejando ver tus colmillos y mordisquea los labios. Cuando no venga a cuento, pregunta a los jugadores si han visto alguna muerte últimamente. En caso afirmativo, hazles preguntas morbosas.

Refugio: Vive en una buhardilla del Raval.

Influencia: La que tiene como arpía.

Notas: Siempre lleva un arsenal encima compuesto de dos cuchillos de carnicero, una estaca, una pistola del 44 y un revólver del 32 escondido en la pernera.

Pere Arnau Benet. (Malkavian) (1961).X.

Arpía.

la familia de Pere parece estar perseguida por una maldición, o eso cree él. Cuando nació, su madre murió en el parto; su hermano mayor falleció atropellado por un tren mientras

jugaba a fútbol en el parque que linda con la estación; y, su hermana, quedó en estado de coma al despeñarse el autocar del colegio por un barranco.

A los nueve años, tan solo le quedaba su padre, con el que mantenía una entrañable relación, propiciada por los duros momentos que habían pasado y, creían, superado juntos.

La maldición volvió a azotar a Pere cuando su padre, de naturaleza enfermiza, se dejó morir, y ello acabó de destrozar la ya frágil cordura de Pere que hubo de ser internado en un hospital psiquiátrico, donde su vida transcurrió desde los 15 hasta los 21 años, rodeado de otros enfermos mentales y las odiosas medicaciones.

Nunca hubiese salido del centro si Jordi Canals no hubiera pronosticado que había un 31% de que el abrazo podría ayudarlo en su trastorno, por lo que lo rescató de "esa casa de locos", como la llama él, y le dio la no-vida.

Lo cierto es que el abrazo no tan solo no ayudó a equilibrarlo, sino que empeoró su dolencia: Pere habla con su padre constantemente y, según él, lo ve. Si eso es cierto o tan sólo ilusiones es algo que ningún vástago puede saber.

Pere consiguió el puesto que ocupa gracias a Jordi Canals, que se siente responsable de él y a la influencia que posee en la ciudad como primogénito del clan Malkavian.

Pere cree, como su Sire, en las tradiciones y reglas propias de la ciudad, pero al igual que éste comprende las motivaciones de la lucha anarquista. Por ello, las acciones realizadas por vástagos descontentos con sus mayores y que tengan detrás un ideal por el que realizarlas, y siempre y cuando no entren en conflicto directo con las tradiciones, no serán mal vistas por Pere.

Sire: Jordi Canals

Clan: Malkavian

Naturaleza: Niño

Conducta: Sicofante

Generación: 10ª

Abrazo: 1982 (nacido en 1961)

Edad aparente: unos 25 años

Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 2.

Sociales: Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 1.

Mentales: Percepción 5, Inteligencia 2, Astucia 3.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 4, Coraje 2.

Talentos: Actuar 1, Alerta 3, Atletismo 2, Esquivar 2, Empatía 2, Subterfugio 4.

Técnicas: Armas C.C. 1, Reparaciones 2, Seguridad 1, Sigilo 1, Supervivencia 2, Trato con animales 2.

Conocimientos: Informática 1, Investigación 1, Leyes 1, Ocultismo 2.

Disciplinas: Auspex 4, Dominación 2, Ofuscación 2.

Trasfondos: Posición 2, Rebaño 2, Mentor 2.

Humanidad: 8

Fuerza de Voluntad: 4

Reserva de Sangre/Max.por turno: 13/1

Imagen: Pere tiene la expresión de un joven trastocado por una enfermedad. Sus ojos están desmesuradamente abiertos y sus labios esbozan una estúpida sonrisa, mientras un hilillo de baba brota de sus comisuras como si estuviese continuamente sedado a causa de su costumbre de alimentarse de drogadictos. Viste con pantalones de pinza, camisas a cuadros y zapatos de piel, pero su dejadez y la expresión de su cara le da la imagen de un indigente.

Sugerencia de interpretación: Murmura en voz baja, babeando. Ríe estúpidamente, con cara de ido, y habla con tu padre como si realmente estuviese a tu lado derecho. Después de conocer el juicio de tu padre, da tu opinión a los jugadores.

Refugio: Ninguno fijo: casas deshabitadas, estaciones de metro y cualquier lugar apropiado para él.

Influencia: La propia de una arpía. Su relación, tan especial, con Jordi Canals y con su progenie, Raúl Muñoz, le dan una cierta influencia en el clan.

Raúl Muñoz. (Malkavian) (1957). XI.

Siempre le han gustado los juegos y la compañía del sexo contrario que la del propio. En su infancia, mientras los demás chicos jugaban a fútbol a policías y ladrones, él prefería jugar con las niñas a hacer comidillas y, sobretodo, diseñar trajes para vestir y acicalar a las muñecas. Aunque debía sufrir las burlas de todos sus compañeros, a sus padres nunca les importó los pasatiempos de su retoño, así que le solían regalar muñecas y vestiditos para ellas.

A los dieciséis años, su colección de muñecas abarrotaba su cuarto y destinaba todo su tiempo libre a confeccionarles nuevas prendas. A los veintitrés años, tras una larga velada junto a sus muñecas, recibió la visita de Pere Arnau, que después de pasar ayudarle a vestirlas, le abrazó.

Pere vio en Raúl la viva imagen de su hermana muerta desde hacía años, por lo que, no queriendo volverla a perder, decidió crear al nuevo vástago.

A la noche siguiente, Pere volvió a por Raúl, para llevárselo a su refugio, por lo que tuvieron que mudar también a toda la colección de muñecas, de las que Raúl no se separaría jamás.

Raúl, ahora, trabaja en un funeraria de su propiedad. Ha encontrado en el hecho de vestir y maquillar a los muertos una divertida alternativa a sus queridas muñecas. Algunos vástagos contactan con Raúl para que les disponga un viaje sin problemas. Es un buen modo de viajar si uno está dispuesto a que Raúl cambie el vestuario del viajero al gusto particular y un tanto extravagante que tiene. Algunos cainitas, forzados por las circunstancias, se han tenido que someter a esta humillación a cambio de seguridad, para aparecer en destino ridículamente trajeados.

Sire: Pere Arnau Benet

Clan: Malkavian

Naturaleza: Pervertido

Conducta: Rutinario

Generación: 11ª

Abrazo: 1989 (nacido en 1967)

Edad aparente: unos 25 años

Físicos: Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 1.

Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 4.

Mentales: Percepción 2, Inteligencia 5, Astucia 4.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 2, Coraje 4.

Talentos: Actuar 5, Alerta 1, Atletismo 1, Disfrazarse 4, Esquivar 1, Empatía 3, Subterfugio 3.

Técnicas: Conducir 1, Música (piano) 2, Sigilo 4, Trato con animales 2.

Conocimientos: Burocracia 3, Ciencias 1, Informática 1, Leyes 2.

Disciplinas: Ofuscación 2, Auspex 1, Dominación 3.

Trasfondos: Recursos 3, Criados 1, Contactos 1.

Humanidad: 6

Fuerza de Voluntad: 6

Reserva de Sangre/Max.por turno: 12/1

Imagen: Hombre de baja estatura, delgado, de complexión media, de caderas escurridizas, ojos marrones sombreados por largas pestañas, pelo castaño y corto por los lados y labios sensuales. Viste con pantalones muy ajustados, camisas y jerseys cortos de color granate o toreras y un reloj de pulsera que consulta constantemente.

Sugerencia de interpretación: Haz comentarios sobre los personajes mal vestidos. Sugiereles un vestuario más apropiado según su color de piel, pelo o estatura. Intenta acercarte a los personajes desaliñados y ponles su ropa en condiciones: endereza las corbatas, mete las camisas por dentro del pantalón, sacúdeles motas imaginarias de las americanas, quítales hilos,...disculpándote cortésmente. Recuerda todas las frases de las madres sobre el vestuario de sus hijos y viértelas sobre los personajes.

Refugio: Su empresa de pompas fúnebres.

Influencia: Ninguna.

Notas: Mediante él se puede entrar y salir de la ciudad con relativa seguridad. Este servicio no es público y lo conocen unos pocos vástagos.

CLAN NOSFERATU

"Se ha roto mi prisma. No soy capaz de ver los diversos colores que la vida, como si de un pintor se tratara, utiliza. El Destino ha querido que el matiz que prime a mi alrededor sea el gris. Miro la ciudad gris; observo a los vástagos con los que me cruzo, tan grises como yo. La ironía del Hado me hace reír; mi risa es gris.

Soy un parásito, un devorador de sueños e ilusiones ajenas. Pero esto ha de acabar, he de buscar una solución a lo que somos y a lo que hacemos. Hemos de pagar por nuestros actos, y nuestra deuda es larga desde hace siglos.

Pobre de aquellos que se crucen en mi camino pues voy a ser la herramienta de nuestra propia destrucción."

Eduard Campabadal. Último discurso del primogénito Nosferatu,

antes de desaparecer misteriosamente.

Con la desaparición del anterior Primogénito, el clan Nosferatu ha ido perdiendo importancia en la ciudad. Esto ha ocurrido, en parte, por la animosidad que siente el influyente clan Toreador hacia ellos, y que no se había manifestado de forma tan abierta por el prestigio que ostentaba el desaparecido.

Son los que tienen un mayor conocimiento de cuanto ocurre en la ciudad velando desde el alcantarillado, la red del metro y las excavaciones arqueológicas.

**Francesc Abascal. (Nosferatu) (1845).VII.
Primogénito**

Francisco era un buen actor. Le encantaban las obras de Shakespeare, en especial Romeo y Julieta. Su carrera se vio truncada por un accidente casero que le ocasionó unas horribles quemaduras en el brazo derecho, tronco y parte de la cara.

A partir de ese momento su trabajo en el teatro dejó de ser requerido. Sus cuentas bancarias fueron quedando vacías a medida que los meses pasaban y las ofertas de trabajo no llegaban a causa de su deformidad.

Los siguientes dos años fueron de penuria económica para Francisco, que llegó a verse pidiendo dinero en la calle, enseñando su cara deformada para inspirar lástima en los viandantes.

Pero la fortuna volvió a llamar a la puerta de Francisco. Se iba a estrenar el Fantasma de la Ópera en Barcelona y se estaba realizando una selección de actores para la obra. Se presentó para la prueba de fantasma y cautivó al director con una espléndida actuación. Además Francisco necesitaba poco maquillaje para parecerse al protagonista.

Pasaron varias semanas entre ensayo y ensayo. Francisco estaba nervioso, no por el papel que ya lo tenía bien asimilado, sino porque se sentía observado por alguien.

El tiempo pasó raudo hasta la fatídica noche del estreno de la obra. Mientras Francisco se dirigía hacia el teatro la luna se elevaba en el cielo. De pronto, Francisco fue atacado por alguien, rápido y fuerte, que lo cogió y lo metió hacia una calle poco iluminada. Eduardo Campabadal, el primogénito Nosferatu, le había estado observando en los ensayos del teatro. La representación del personaje por parte de Francisco le había conmovido. Eduardo pensó que a Francisco no le gustaba explotar su fealdad, pero que para subsistir había que hacerlo por obligación. Así que le abrazó para que su existencia mortal no le obligase a humillar su ego, después lo llevó a su reino subterráneo: el alcantarillado de la ciudad.

Francisco al darse cuenta de en qué se había convertido, y de que su carrera como actor había terminado al no presentarse el día del estreno le maldijo, una y otra vez. Eduardo, al darse cuenta del error que había cometido, se sumió en una terrible depresión de la que no llegó a salir del todo nunca. Durante los siguientes años Francisco estuvo recordando a Eduardo su error de forma cruel, carente de tacto y dolorosa. Fue su forma particular de vengarse de lo que éste le había robado: su carrera como actor y sus últimos vestigios de humanidad.

Después de la desaparición de Eduardo, quedó como el primogénito del clan. Por este hecho algunos sospechan de él, e incluso hay quien se atreve a afirmar que fue él el responsable de la "desaparición". Por lo sospechoso del caso nadie se fía de él y tan sólo Eudald ha acercado posturas. Francisco espera aliarse con Eudald pues teme a Claudi, que apenas si tolera su presencia.

Está arrepentido, pues después de la desaparición de su sire se encuentra sólo y perdido en este mundo de intrigas y traiciones que la primogenitura.

Sire: Eduard Campabadal.

Clan: Nosferatu.

Generación: 7ª

Naturaleza: Crítica.

Conducta: bravucón.

Abrazo: 1889 (nacido en 1845).

Edad aparente: Entre 50 y 60.

Físicos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 5.

Sociales: Carisma 5, Manipulación 4.

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 3.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 3.

Talentos: Actuar 5, Alerta 3, Atletismo 1, Esquivar 2, Empatía

3, Pelea 2, Subterfugio 4.

Técnicas: Armas C.C. 3, Armas de fuego 1, Conducir 1, Etiqueta 2, Música (órgano) 2, Sigilo 2, Supervivencia 1.

Conocimientos: Burocracia 1, Ciencias 3, Inglés 3, Francés 3, Latín 2, Ocultismo 1, Política 2.

Disciplinas: Ofuscación 5, Potencia 4, Animalismo 4, Fortaleza 2.

Trasfondos: Criados 2, Rebaño 3, Contactos 4, Aliados 2, Posición 2.

Humanidad: 6

Fuerza de Voluntad: 4

Reserva de Sangre/Max.por turno: 20/5

Imagen: Un hombre mayor, con la cara cubierta de pústulas, arrugas y verrugas. Aunque es calvo, su cuerpo es extremadamente peludo y el vello asoma por las partes más insospechadas: nariz, orejas, ... Aún viste los restos de ropa de cuando lo abrazaron, sucias y raídas por el tiempo.

Sugerencia de interpretación: Quéjate, quéjate y cuando hayas terminado, vuélvete a quejar. Muéstrate amenazador y muy seguro de ti mismo. Haz ver que lo tienes todo bajo control. Sabes que si pareces débil terminarás por serlo y eso será tu muerte definitiva.

Refugio: Alcantarillado de Barcelona.

Influencia: Aunque es un primogénito tiene poca o nula influencia en la ciudad, por eso busca la alianza con Eudald.

Nicolau Perelló. (Nosferatu) (1973). XI.
Informador

Fue un hijo no deseado y pagó por ello. Su padre, sumergido en un mundo de alcohol, siempre le hizo la vida imposible. Sus recuerdos de esa época son dolor, palizas, miedo y un deseo incontrolado de desvanecerse, de desaparecer. Soledad y desamparo frente a la bestia embrutecida por la bebida son todo lo que consiguió en su primera infancia y, sobretodo, sentimiento de rebelión cuando su padre, con mirada de asco, le llamaba "monstruo". A veces, su triste madre, una mujer sumisa, sin voluntad ni carácter, intentaba consolarlo, pero era inútil.

Intentó escapar un par de veces de su infierno particular pero, una vez la policía y otra su propio padre, dieron con él. Las palizas que recibió por esto le disuadieron de volverlo a intentar.

Aquella noche, su padre llegó más borracho de lo habitual y empezó a golpearlo. Algo estalló dentro de sí y empujó a su progenitor para alejarle, pero por efecto del alcohol el beodo cayó de espaldas recibiendo un fuerte golpe en la nuca. Quedó en el suelo inconsciente, en medio de un charco de sangre. Asustado, Nicolau huyó buscando un sitio donde esconderse. Sabía que nadie le protegería, que no había refugio para él. en una obra vio la trapa del alcantarillado abierta y, sin dudarlo, se metió en el laberíntico subsuelo de la ciudad.

Pronto perdió el sentido de la orientación y la noción del tiempo. Vagó por la penumbra hasta que el hambre y el sueño le empezaron a pasar factura. En la lejanía, una música empezó a dejarse oír por encima del rumor de las aguas. A medida que se acercaba, se distinguía mejor la suave melodía hasta que llegó al lugar de procedencia: un anticuado radiocasete y un anciano, cubierto por una manta. La luz de la única vela reveló un rostro horriblemente deformado.

Nicolau no se sorprendió, ni se asustó puesto que su propio aspecto no era mucho mejor al del desconocido. El viejo le explicó que le había estado observando, y que el destino le había conducido hasta él para que crease un semejante. Acto seguido, le abrazó.

Para Nicolau era lo mejor que podía haberle sucedido ya que conoció a otros que, como él, habían sido vejados por no ser apreciados. Ya asumida su nueva naturaleza fue a contar a su madre lo ocurrido, pero esto llegó a oídos de Montoya que ordenó la presencia del nuevo vástago ante él. Como castigo por su rotura de la Mascarada, el Príncipe hizo que se ejecutase a la mujer y después vinculó por sangre a Nicolau.

Nicolau adora a Montoya debido al vínculo, y es su informador secreto contándole todo lo que consigue saber de los vástagos de la ciudad. Si este hecho fuese conocido por algún vampiro, en especial por el primogénito Nosferatu, la no-vida de Nicolau valdría bien poco.

Sire: Alejandro Moreno

Clan: Nosferatu

Naturaleza: Pusilánime

Conducta: Confidente

Generación: 11ª

Abrazo: 1990 (nacido en 1973)

Edad aparente: quinceañero

Físicos: Fuerza 5, Destreza 3, Resistencia 4.

Sociales: Carisma 3, Manipulación 2.

Mentales: Percepción 5, Inteligencia 1, Astucia 2.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 4, Coraje 2.

Talentos: Actuar 1, Alerta 3, Callejeo 2, Esquivar 2, Pelea 2, Subterfugio 3.

Técnicas: Reparaciones 2, Seguridad 2, Sigilo 2, Supervivencia 1, Trato con animales 3.

Conocimientos: Informática 1, Investigación 2, Medicina 1.

Disciplinas: Animalismo 1, Ofuscación 4, Potencia 2.

Trasfondos: Rebaño 2, Criados 1, Contactos 1.

Humanidad: 8

Fuerza de Voluntad: 4

Reserva de Sangre/Max.por turno: 11/1

Imagen: Tiene un cuerpo raquitico. En su cabeza tan solo quedan algunos mechones de pelo dispersos y raídos. Su nariz esta horriblemente deformada y uno de sus ojos a crecido tanto que llega a medir el doble que el otro. Le gusta vestir ropa de muy buena calidad que se apresura a reemplazar, robándola, en cuanto la que lleva esta manchada.

Sugerencia de interpretación: muéstrate miedoso e ingenuo. Cualquier noticia ha de parecerte una novedad, aunque esto no sea verdad. Escucha las nuevas abriendo mucho los ojos y con exclamaciones de sorpresa.

Refugio: El alcantarillado de la ciudad.

Influencia: Ninguna.

Roc "el Roig".(Nosferatu)(1874).VIII.

Se crió en las calles, junto a la nube de chiquillos que intentaban sobrevivir a la malnutrición, las enfermedades y las infecciones. Roc sobresalió pues, aunque era de los pequeños, su decisión y su afán por vengar las afrentas le hacían temible y pronto se forjó un prestigio entre la chiquillería. A los ocho

años entró en el "vapor", la fábrica de tejidos, donde acarreaba el carbón que movía todo el complejo. Escarnecido por los adultos por el polvillo negro que se metía en los poros, malpagado y despreciado por todos, sólo consiguió trabar amistad con Julià, uno de los fogoneros. Este, con paciencia infinita, le fue instruyendo al tiempo que le explicaba las nuevas teorías sobre la igualdad de los hombres y su derecho a una remuneración justa. Descubrió qué significaba explotación y, sobretodo, revolución.

A los quince años participó activamente en la huelga: los telares pararon, la chimenea dejó de humear y ... el patrón se puso nervioso. Fue una experiencia enriquecedora: todos fueron aunados a reivindicar las mejoras en las condiciones infrahumanas en las que se debatían.

Frente a las oficinas les esperaba la Guardia Civil, montada a caballo y con los sables desenvainados, que ni siquiera les dejó hablar o acercarse al dueño y señor. La policía cargó y Julià murió con el cráneo aplastado por los cascos de los caballos. Roc recordaría para siempre jamás el ruido sordo bajo el que murió su único amigo. Impotencia y odio, amargura y rencor fueron las tristes secuelas de la huelga del vapor.

Con los bolsillos vacíos, el hambre les rindió a pesar de la solidaridad de los obreros de "La España Industrial", que intentaron apoyarles. Tuvieron que volver al trabajo con la mirada fatalista que marca a los que han perdido toda esperanza.

Roc no se resignó. Asumió el papel de Julià y empezó su labor de incitar a sus compañeros para que volviesen a la lucha. En una reunión clandestina, en la que aprendían esperanto, conoció a Meritxell. Era una joven hermosa y tierna que trabajaba en una de las naves de telares. se enamoró perdidamente de su timidez, de sus profundos ojos negros, de su mirada brillante y de su frágil sonrisa.

Pero los acontecimientos se precipitaron. Iba camino de la caldera cuando, desde la ventana, vio salir de su oficina a don Cosme, el gordo, sudoroso y calvo capataz. Este se acercó a Meritxell y le ordenó que acudiese a su despacho. Cuando salió la joven, la mirada se había apagado y su sonrisa desaparecido. El pelo revuelto y el rastro de lágrimas eran suficiente indicación de lo ocurrido. No era la primera vez que el barrigudo Cosme abusaba de sus empleadas. Roc no se pudo contener. Asiendo el destornillador, corrió hacia el infame gritando y, saltando sobre el bellaco, le clavó la herramienta en un ojo, matándolo en el acto. Continuó asestando golpes contra la fofa masa inerte en medio de un enorme charco de sangre que salpicaba la inmaculada lana de las balas apiladas.

La alarma cundió y varios empleados se abalanzaron sobre él para detenerlo, pero era ágil y, saltando por la ventana entre el estallido de mil cristales que se clavaron en cara y manos, consiguió escapar a la calle y correr, correr por su vida.

Cuando se pudo detener descubrió que su cara era un amasijo sanguinolento de cortes y que un trozo de mejilla colgaba. Se cubrió el rostro con el sucio pañuelo, impregnado de hollín y polvo de carbón, para ocultar a los escasos viandantes sus heridas. Sólo se le ocurrió meterse en uno de los tinglados del puerto para esperar las sombras de la noche. Con ello selló su destino ya que Francesc Abascal le descubrió y, viendo su repugnante rostro deformado, decidió abrazarlo.

Roc, desde la no-vida, quiso continuar la lucha que dejó interrumpida, siendo un claro inspirador de los movimientos anarquistas de Barcelona, llegando finalmente a chocar frontalmente con Jaume Coll, en mayo de 1937, en plena Guerra Civil. Su facción fue derrotada y Roc desapareció. Ahora es un

mito ya que circulan rumores sobre actuaciones suyas desde las sombras, pero nunca ha sido probada su existencia; quizás sea uno de los secretos Nosferatu.

Sire: Francesc Abascal

Clan: Nosferatu

Naturaleza: Rebelde

Conducta: Resentido

Generación: 8ª

Abrazo: 1897 (nacido en 1874)

Edad aparente: indefinible por la deformidad.

Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3.

Sociales: Carisma 3, Manipulación 4.

Mentales: Percepción 5, Inteligencia 5, Astucia 5.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 5.

Talentos: Actuar 2, Alerta 3, Atletismo 2, Callejeo 3, Esquivar 2, Intimidación 2, Liderazgo 4, pelea 3.

Técnicas: Armas C.C 3, Reparaciones 1, Seguridad 2, Sigilo 4, Supervivencia 1, Trato con Animales 2.

Conocimientos: Burocracia 3, Investigación 2, Leyes 4, Medicina 1, Política 3.

Disciplinas: Ofuscación 4, Potencia 5, Animalismo 3, Fortaleza 1, Celeridad 1.

Trasfondos: Contactos 4, Aliados 2, Recursos 2, Criados 3.

Humanidad: 6

Fuerza de Voluntad: 7

Reserva de Sangre/Max.por turno: 15/3

Imagen: Su cara es una masa informe, surcada de cicatrices y carne viva. Su ojo derecho, le cuelga por falta de párpado, y es un orbe verduzco, inyectado de sangre. Su columna vertebral está retorcida y sobresale como la de un reptil.

Sugerencia de interpretación: Tu voz es tu medio de expresión. Sale una voz cavernosa, como un estertor, de tu boca sin labios, pero lo que dices es tan sentido y justo que seduces a tu público. Si pudieses prescindir de sus miradas, aterradas por tu visión espeluznante, todo sería más fácil, pero a pesar de las dificultades nunca cejarás en tu lucha por un mundo más justo.

Refugio: En un refugio abandonado de la Guerra Civil, bajo el Poble Nou.

Influencia: Controla a los vástagos de la Hermandad Oscura.

Notas: Lleva una navaja albaceteña de muelles.

Rafael Vallejo. (Nosferatu) (1906). IX.

Rafael militó de joven en el ejército Nacional. Creía en el dogma del patriotismo y fue un ferviente miembro de la Falange. Aún hoy en día continúa creyendo en sus ideas de juventud, despreciando a comunistas y anarquistas.

El fin de la Guerra Civil con la victoria de su ejército, vino a confirmar sus tesis de la necesidad de expulsar al demonio comunista de la sociedad, no sólo en España, sino en el mundo. Por ello, se enroló en la División Azul y partió a luchar contra los "rojos" a la U.R.S.S. Junto con los alemanes, participó en los ataques a Leningrado, pero su aventura bélica duro poco.

En una fría y larga noche del terrible invierno ruso le tocó patrullar alrededor de un depósito de carburante para los tanques. Mientras trataba de conservar el calor corporal refugiándose de la ventisca entre los barriles se desencadenó un ataque soviético, con tan mala fortuna que, aunque trató de alejarse del peligro mortal, una granada hizo estallar el

carburante, quedando rociado de gasolina ardiendo.

Su cuerpo sufrió quemaduras en un 80% y, aunque milagrosamente no murió, fue devuelto a España convertido en un auténtico monstruo.

No habían pasado ni seis meses cuando fue Abrazado por Roc "el Roig", que estaba intentando reorganizar sus fuerzas, después de las importantes pérdidas sufridas a manos de Jaume Coll.

Desde entonces ha sido los ojos y oídos de Roc, que se mantiene oculto hasta que tenga el suficiente poder como para poder enfrentarse de nuevo al líder Brujah.

Pero lo que realmente pretende Rafael es que los dos bandos se destruyan mutuamente por lo que los informes que transmite a Roc, normalmente solo son verdades a medias.

Sire: Roc "el Roig"

Clan: Nosferatu

Naturaleza: Bufón

Conducta: Seguidor

Generación: 9ª

Abrazo: 1942 (nacido en 1906)

Edad aparente: no se puede determinar debido a las quemaduras.

Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 4.

Sociales: Carisma 1, Manipulación 4.

Mentales: Percepción 2, Inteligencia 3, Astucia 3.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 4.

Talentos: Actuar 3, Alerta 3, Callejeo 2, Empatía 4, Pelea 1, Subterfugio 2.

Técnicas: Armas de fuego 2, Conducir 3, Seguridad 2, Sigilo 3, supervivencia 3.

Conocimientos: Investigación 4, Política 2.

Disciplinas: Ofuscación 3, Auspex 1, Potencia 2, Fortaleza 2.

Trasfondos: Mentor 1, Recursos 2, influencia 1, Contactos 3.

Humanidad: 4

Fuerza de Voluntad: 6

Reserva de Sangre/Max.por turno: 14/2

Imagen: Rafael ya tenía un aspecto horrible incluso antes del abrazo. Ahora se le ha cubierto el cuerpo con pústulas y costras. Los párpados han desaparecido dejando ver los globos oculares. Los lóbulos de las orejas se han alargado de forma desmesurada. El pelo de la cabeza esta saturado de una gran cantidad de caspa que cae como una copiosa nevada. Viste traje, gorra y botas militares. Siempre lleva unas gafas de sol para ocultar sus ojos.

Sugerencia de interpretación: Has de enterarte de cualquier noticia y subvertirla. Actuaras como un mediador en el intercambio de información pero llevándote siempre la mejor parte. Solamente cuando estas a gusto entre gente de confianza sueles dar tu particular opinión sobre los comunistas, los negros y los homosexuales.

Refugio: El alcantarillado de Barcelona.

Influencia: Ninguna.

CLAN TOREADOR

El clan Toreador ha sido y es el más influyente de la ciudad, creciendo en poder e influencia a lo largo de los siglos. Son los que tienen mayor representación del Consejo y a ellos se achaca el advenimiento de Montoya. Han estado siempre unidos a los cambios que se han producido entre los mortales de la

burguesía y las clases medias, sin obviar, por supuesto, los movimientos artísticos. Se jactan de haber dado a Barcelona importancia mundial y de ser el clan que ha sabido escoger a los mortales que, con su genialidad, le han proporcionado mayor gloria, como es el caso de Picasso, Dali, Gaudí,...

**Claudi Bonesvalls i Taverner (Toreador) (1190). VI.
Consejero**

Juglar de las "Court d'amour" en los castillos del Lluenguadoc, en el condado de Tolosa. Actuó en los castillos de Lastours donde Pierre de Cabaret lo tenía en alta estima. Con la cruzada contra los cátaros se vio obligado a refugiarse en Catalunya, después de la derrota de las armas catalanas y occitanas en Muret, a manos de los francos.

En el castillo de Mataplana, donde actuó para el noble Huc, unos ojos no dejaban de admirarle por el arte de su música y el exquisito gusto de sus rimas. Al retirarse a dormir a su pequeña habitación, en medio de un corredor donde una humeante antorcha luchaba contra las sombras, una de ellas se abalanzó sobre él y le dio la eternidad para arrebatarlo a una muerte que no distingue entre los artistas y el ganado.

Siempre ha estado bohemio y ligado a los movimientos musicales y poéticos más novedosos. Cambiando de nombre a menudo, participa en el movimiento romántico; sigue las sucesivas etapas del Liceo desde el "gallinero"; actúa en la calle y en locales nocturnos del Paralelo y las Ramblas; colabora con la Nova Canço en contra del franquismo; se interesa por los movimientos más de vanguardia y últimamente se le ha visto promocionando la música Heavy metal, gótica y doom.

Es un inconformista, un desplazado. Su agrio carácter y su lengua viperina le hacen un enemigo mordaz y temible. En el Consejo pocos le llevan la contraria a menos que se quiera caer en el ridículo, por ello, su influencia es notable y su parecer casi nunca contradicho.

Es el anfitrión, en su piso de la Pedrera, de las fiestas más concurridas de la ciudad, centro de la vida social y mundana de los vástagos. Al menos hasta ahora, ya que Adolfo de Sanpedro parece estar jugando fuerte y sus fiestas van ganando renombre en detrimento de las de Claudi. Si a las de Claudi no faltan por miedo a sus ácidas críticas, a las de Adolfo acuden por el atractivo que emana del cainita.

Sire: Ermessenda de Durfort

Clan: Toreador

Naturaleza: Autócrata

Conducta: Crítico

Generación: 6ª

Abrazo: 1215 (nacido en 1190)

Edad aparente: unos 25 años.

Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 4.

Sociales: Carisma 6, Manipulación 4, Apariencia 4.

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 5, Astucia 4.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 5.

Talentos: Actuar 5, Alerta 3, Empatía 5, Intimidación 7, Liderazgo 6.

Técnicas: Armas C.C. 3, Etiqueta 4, Música (cuerda y cantar) 6, Sigilo 2, Supervivencia 4.

Conocimientos: Leyes 2, Occitano 5, Catalán 4, Latín 3, Francés 3, Inglés 2, Política 4, Heráldica 2, Poesía 5, Con. del clan Toreador 6.

Disciplinas: Celeridad 4, Presencia 3, Auspex 5, Dominación 5.
Trasfondos: Posición 5, Contactos 4, Fama 3, Recursos 4, Influencia 2.

Humanidad: 7

Fuerza de Voluntad: 9

Reserva de Sangre/Max.por turno: 30/6.

Imagen: Cara enjuta, alargada y afilada, que le confiere un aire aristocrático y lánguido. Lleva su larga cabellera castaña, recogida en una cola, que en ocasiones libera. Su mentón, adornado con una suave perilla le da un aspecto romántico. Suele esbozar una media sonrisa cínica. Viste ropas de color negro con una gabardina de cuero del mismo color. Cuando acude al Consejo, suele ponerse una camisa blanca de seda con chorreras de encaje en cuello y puños.

Sugerencia de interpretación: Cuando hables con los jugadores sonríe cínicamente como si realmente supieses mucho más de lo que te cuentan, y cuando terminen de hablar límitate a decirles: "... y eso es todo? Venga, no puedo perder el tiempo. ¿Pueden explicarme lo que realmente quiero oír?". Si ves que uno de ellos titubea atácale verbalmente con educación aunque de manera cínica y sarcástica hasta que confiesen todo lo que saben.

Refugio: Palacio gótico medieval de la calle Montcada.

Influencia: Es el más influyente de todos los consejeros y es el primogénito del clan más importante de la ciudad. En el plano humano, su peso, tanto dentro del Ayuntamiento de la ciudad como en los Departamentos de Cultura y Enseñanza son notables; en sus manos están la mayoría de actividades del mundo del teatro, conciertos, ópera e, incluso, las manifestaciones cívicas y populares.

Notas: Favorece la recuperación de antiguas fiestas populares perdidas en el tiempo y los Juegos Florales.

Adolfo de Sanpedro Cruz (Toreador) (1490).VII. Consejero

Su pasión por el arte le ha llevado a impulsar la creación de grandes centros desde el Museo Picasso o la Fundación Miró, hasta el Museo d'Art de Catalunya donde se ha podido preservar lo mejor del arte catalán.

Todo esto lo ha conseguido gracias al mercado de arte que regenta personalmente, de manera que su opinión crea escuela y eleva o hunde a quien cree que tiene, o no, valores. Empezó en el siglo XV, cuando su padre natural -es un hijo bastardo-, César Borgia (Borja, familia de procedencia valenciana) volvió a la península a morir en la corte de Navarra. El se quedó en Barcelona, donde llegó con las últimas tendencias del arte y enamorado de todo lo que había visto en Italia, donde le habían abrazado. A lo largo del tiempo ha ido cambiando de nombre, pero nunca se ha desvinculado de lo que le apasiona.

Siendo él un artista mediocre, se afana en proteger a los mortales que son capaces de jugar con la luz y la belleza, la forma y las texturas. Usa su poder e influencias para descubrir el genio oculto y, si es posible, darle como premio la no-vida. Por ello, encuentra injusto que el Príncipe tenga la potestad de permitir la creación de nuevos vástagos, cuando él, mejor que nadie, sabe quién merece pervivir para no dejar sin acabar las obras bellas.

Lucha por ganar prestigio dentro del clan, por lo que, con sus fiestas además de su atractivo personal, va ganando renombre en detrimento de los ya tradicionales guateques de Claudi

Bonesvalls. Persigue la primogenitura para imponer una nueva forma de relacionarse más "chic".

Sire: Alessio d'Alvento

Clan: Toreador

Naturaleza: Autócrata

Conducta: Confidente

Generación: 7ª

Abrazo: 1519 (nacido en 1490)

Edad aparente: unos treinta años

Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 2.

Sociales: Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 7.

Mentales: Percepción 5, Inteligencia 4, Astucia 4.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 4.

Talentos: Actuar 4, Alerta 4, Callejeo 1, Esquivar 3, empatía 5, Liderazgo 3. **Técnicas:** Armas de fuego 2, Conducir 3, Etiqueta 3, Sigilo 2.

Conocimientos: Burocracia 3, Finanzas 2, Informática 1, Investigación 4, Italiano 4, Medicina 2, Política 1.

Disciplinas: Presencia 5, Auspex 5, Celeridad 6, Dominación 2.

Trasfondos: Posición 3, Recursos 3, Contactos 5, Criados 2, Influencia 3.

Humanidad: 6

Fuerza de Voluntad: 7

Reserva de Sangre/Max.por turno: 20/5

Imagen: Joven muy apuesto, de cabello rubio, cortado a media melena. Sus ojos verdes reflejan la sabiduría de siglos de existencia. Su vestuario varía de lo más sofisticado y elegante a lo informal, pero le favorece cualquier tipo de ropa.

Sugerencia de interpretación: Muéstrate lo más seductor posible con los personajes, sobretodo con los femeninos, y esboza una sonrisa encantadora. Se simpático, correcto y educado con todos. Ponte a la altura de tu interlocutor para que éste no se sienta molesto en tu presencia. La seducción es tu gran arma para conseguir que tus propias fiestas desbanquen a las de Claudi, en tu camino hacia la primogenitura.

Refugio: Amplio piso en la Plaza Real, en el casco antiguo.

Influencia: La influencia que ejerce sobre Eudald le convierte en un gran peso en la ciudad. Además, va ganando prestigio entre los miembros de su clan y no pocos harían lo que él les pidiese. Pocos mortales o vástagos se pueden resistir a su elegante atractivo. Su opinión es escuchada en la prensa especializada de arte, del corazón y la amarilla; en la industria cinematográfica y, sobretodo, en todo el mundo de las galerías de arte y museos.

Bernat Amat i Vilanant (Toreador) (1785).VII.

Consejero

Arquitecto y urbanista. Actuó en la reforma de Mendizábal y en la mejora de la salubridad en la ciudad. Después de ser abrazado se vinculó a los movimientos más importantes del momento y estimuló las grandes reformas de 1864, con el derribo de las murallas, la reconversión de la Ciutadella en un parque y en el incipiente movimiento modernista, para el que buscó el soporte económico de los Ventrue, haciendo de mediador para la subvención de las obras principales de Domènech i Muntaner (El Palau de la Música), Puig i Cadafalch y, sobretodo, de Antoni Gaudí (la Pedrera, La Sagrada Familia,...).

Precisamente, es en esta última obra en la que se vio involucrado en un feo asunto. En su afán de promover las nuevas obras y a los grandes artistas, encontró en Javier Montoya un

aliado que le incitó a que los Toreador buscasen el apoyo de los Ventrue para financiar una nueva catedral modernista, más acorde con los tiempos. Los Ventrue, para no desairar a los influyentes Toreador y personalmente a Bernat Amat, que tiene muchos contactos dentro de las obras públicas y del Ayuntamiento, dieron el respaldo y las obras empezaron. Cuando se descubrió que realmente, Javier Montoya era Tremere y lo que se estaba construyendo era la capilla Tremere de la ciudad, los Ventrue cortaron la financiación, dejando la obra inacabada. Bernat no ha olvidado que Javier Montoya le utilizó para sus propios fines y, aunque públicamente le apoye incondicionalmente como Príncipe, como si siempre hubiese estado al corriente de los planes del Tremere, no le perdona la afrenta de haberlo manipulado. Bernat siempre adopta un aire de misterio, como si fuese un confidente de Montoya; confesar haber sido utilizado sería caer en el ridículo ante toda la sociedad de los vástagos.

Sire: Domènec Claret

Clan: Toreador

Naturaleza: Irresoluto

Conducta: Arquitecto

Generación: 7ª

Abrazo: 1840 (nacido en 1785)

Edad aparente: unos 60 años

Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 4.

Sociales: Carisma 5, Manipulación 3, Apariencia 4.

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 5, Astucia 2.

Virtudes: Conciencia 5, Autocontrol 4, Coraje 3.

Talentos: Actuar 2, Alerta 2, Esquivar 1, Subterfugio 3.

Técnicas: Armas C.C. 2, Armas de fuego 3, Conducir 2, Etiqueta 3, Reparaciones 3, Seguridad 2, Sigilo 3.

Conocimientos: Burocracia 3, Ciencias 5, Leyes 3, Ocultismo 2, Política 3, Arquitectura 4.

Disciplinas: Celeridad 3, Auspex 5, Presencia 4, Fortaleza 3, Ofuscación 3.

Trasfondos: Aliados 4, Contactos 7, Influencia 2, Recursos 3, Posición 3, Rebaño 2.

Humanidad: 7

Fuerza de Voluntad: 4

Reserva de Sangre/Max.por turno: 20/5

Imagen: Alto, delgado, de piel muy sonrosada para un vástago y ojos claros. Tiene poco pelo y este es canoso al igual que su bien recortada barba. Viste pantalón negro, camisa clara y una cazadora negra.

Sugerencia de interpretación: Adopta un aire de misterio y habla crípticamente. Nunca digas nada directamente. Opta por contar historias que tengan cierto paralelismo con el asunto en cuestión, pero no tomes decisiones. Podrías lamentar haberlo hecho.

Refugio: Vive en un amplio piso de la Plaza Francesc Macià. Vive en medio del desorden, entre planos y libros a medio consultar.

Influencia: Aunque domina el Departamento de Obras Públicas es el menos influyente de los miembros del Consejo por sus dudas y lealtades poco claras.

Roderic Moncunill i Salvià (Toreador)(1523). VII.
Consejero

Noble caballero, rama colateral de la familia de los Cardona, que luchó en las guerras de Italia. Su sensibilidad y

su gusto por la belleza le llevó a enamorarse de las obras de arte clásicas. Las bellas diosas de griegos y romanos, presas en el mármol, yaciendo en jardines y ruinosos templos, despertaron más su interés que las cruentas batallas contra las tropas francesas. Por suerte, cayó herido con lo que su honor quedó a salvo, pudiendo permanecer en un convento de la Toscana mientras se recuperaba, dedicando su tiempo a luchar por hacer aflorar las figuras enterradas en los bloques de mármol. Su delicadeza y su pasión se complementaban para cincelar los detalles llenos de vigor de unas obras que iban apareciendo con mayor esplendor medida que la técnica era dominada por el novel artista.

A su regreso a Barcelona se encontró con el vacío y la incompreensión hasta que fue descubierto por Claudi Bonesvalls, que embelesado por las obras que nacían de las manos de Roderic, le abrazó, dándole la no-vida eterna. Para Claudi, las obras de Roderic son poesías en piedra. Le abrió las puertas de su palacio de la calle Montcada, lo presentó a sus amistades y le consiguió que las puertas, hasta entonces cerradas, se abrieran de par en par.

Adolfo de Sanpedro siempre ha envidiado la suerte de Claudi, de descubrir a tan eminente artífice de la forma y no descarta cautivar algún día a Roderic con su carisma, aunque sabe que será difícil ya que el artista le debe mucho a Claudi.

Sire: Claudi Bonesvalls

Clan: Toreador

Naturaleza: Hosco

Conducta: Pusilánime

Generación: 7ª

Abrazo: 1542 (nacido en 1523)

Edad aparente: unos 20 años

Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 2.

Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 4.

Mentales: Percepción 6, Inteligencia 5, Astucia 4.

Virtudes: Conciencia 5, Autocontrol 5, Coraje 5.

Talentos: Actuar 2, Alerta 2, Atletismo 3, Empatía 2, Liderazgo 1, Pelea 2.

Técnicas: Armas C.C. 4, Armas de fuego 2, Etiqueta 2, Música 3, Reparaciones 2, Sigilo 2, Supervivencia 3, Trato con animales 2.

Conocimientos: Burocracia 1, Catalán 4, Italiano 3, Medicina 2, Política 1, Escultura 6, Pintura 3.

Disciplinas: Auspex 5, Celeridad 3, Presencia 3, Potencia 4, Fortaleza 3.

Trasfondos: Posición 3, Fama 4, Mentor 4, Influencia 1, Criados 2, Rebaño 2.

Humanidad: 8

Fuerza de Voluntad: 7.

Reserva de Sangre/Max.por turno: 20/5

Imagen: Un joven alto, robusto y fuerte. Su pelo es corto y desaliñado al igual que su barba rala. Suele vestir tejanos, camisetas y camisas desabrochadas. Siempre lleva un bloc para tomar notas y apuntes al natural.

Sugerencia de interpretación: Desenfoca la mirada como si mirases al infinito. Asiente continuamente como si tuviesen razón, para que se marchen y te dejen en paz. Quédate ensimismado en medio de una conversación y dibuja esbozos en tu bloc; cuando hayas terminado retoma la conversación. Puedes reaccionar violentamente si se meten con tu honor personal o tu sire.

Refugio: Tiene un ático con un amplio estudio en las cercanías de las Ramblas.

Influencia: La influencia le viene sobretodo por ser su sire Claudi Bonesvalls más que por el puesto que ostenta.

Notas: En el mundo mortal es considerado un gran escultor.

Albert Sabaté Llobet. (Toreador) (1925).X.

Arpia

Albert siempre dio una increíble importancia a su vestuario. En cuanto tuvo uso de la palabra, se negaba a salir a la calle si no era con la ropa que prefería, ante la desesperación de su madre. Ya en la adolescencia, su vestimenta varió con las modas y el tiempo, desde el corte más clásico a los modelos más innovadores y atrevidos. La culminación de esta etapa llegó, al licenciarse en Filosofía, al concluir: una persona que no sabe que ropa le gusta es una persona que no se conoce a sí mismo y, lo más importante, que no se deja conocer.

desde entonces ha adoptado un estilo de vida propio, acorde con su modo de vestir. Como hombre seguro de sí mismo, responsable e incapaz de amilanarse ante ninguna situación le corresponde llevar trajes de corte italiano, corbatas de seda natural y camisas hechas a mano que le den una impecable imagen.

Estas cualidades atraieron la atención de Bernat Amat, que siendo un tanto inseguro, vio en Albert la fuerza que le faltaba. Así que le abrazó y lo presentó al Príncipe. También le ayudó, mediante el Consejo, a alcanzar la posición que ahora ostenta.

A Albert le ha costado casi toda su vida mortal averiguar quién es, pero ahora está satisfecho. Aprecia sobremanera a los vástagos con estilo, gente que sepa vestir elegantemente y de forma acorde con la situación.

Aprecia a los autosuficientes: piensa que hay momentos en la vida y la no-vida que hay que atravesar puertas en solitario, sin dependencias castradoras, con la mirada desafiante.

Sire: Bernat Amat

Clan: Toreador

Naturaleza: Perfeccionista

Conducta: Vividor

Generación: 8ª

Abrazo: 1958 (nacido en 1925)

Edad aparente: unos 35 años

Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2.

Sociales: Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 3.

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 3.

Virtudes: Conciencia 5, Autocontrol 5, Coraje 5.

Talentos: Alerta 1, Empatía 1, Liderazgo 3.

Técnicas: Armas de fuego 1, Conducir 2, Etiqueta 6, Música (flauta travesera) 2, Sigilo 1, Supervivencia 1, Trato con animales 2.

Conocimientos: Burocracia 1, Ciencias 2, Leyes 3, Ocultismo 1, Política 2.

Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 2, Presencia 3.

Trasfondos: Mentor 3, Posición 2, Recursos 3, Criados 2.

Humanidad: 9

Fuerza de Voluntad: 7

Reserva de Sangre/Max.por turno: 15/3

Imagen: Un apuesto hombre joven, con el pelo impecablemente cortado a navaja y peinado hacia un lado. Viste elegantes trajes italianos con preferencia por los colores claros a primeras horas, corbatas y camisas de seda cruda. A medianoche cambia su vestuario por un elegante smoking y una airosa capa española, complementado con sombrero de copa, guantes gris perla y un

bastón con puño de plata.

Sugerencia de interpretación: Te muestras caballeroso, elegante y con aplomo. Eres incapaz de amilanarte y racionalizarás todo hasta el extremo. Tu vocabulario estará sembrado de citas filosóficas y máximas en latín. No es necesario decir grandes cosas, pero sí decirlas bien. Para ti, cualquier actitud está ligada a la elegancia y a la forma de vestir y puedes sacar increíbles conclusiones sobre un vástago tan solo observando su vestuario.

Refugio: Un piso en el Eixample, acogedor y tan bien decorado como el vestuario que suele lucir. El mobiliario clásico combina con grandes espejos.

Influencia: La propia de una arpía.

Notas: Suele ser consultado por Montserrat Sanahuja sobre etiqueta en las grandes ocasiones.

Alfred Borràs. (Toreador) (1919).VIII.

Alfred marcha a Francia, a los 21 años, como corresponsal de guerra. Se fue como una joven promesa y al cabo de un año regresó como un viejo envoltorio, vacío por dentro y ajado por fuera. Había visto demasiado horror: cadáveres de todas las edades destrozados por las calles, retorcidos por el dolor y las quemaduras; restos humanos desperdigados por la metralla; había comprobado la terrible eficacia de las armas químicas y de las bombas de fósforo; había visto surgir en los rostros de los soldados los rictus de pasión de hombres destrozados por el miedo y el afán de sobrevivir.

Volvió a Barcelona vacío, sin fuerzas para continuar plasmando en sus clichés esa locura llamada 2ª Guerra mundial.

Empezó a realizar trabajos de fotografía artística que compaginaba con esporádicos reportajes periodísticos para poder subsistir. ya en su primera exposición se labró un renombre entre los artistas de la ciudad lo que le permitió dejar el periodismo.

En su obra alternaba diferentes temáticas y estilos, pero la parte esencial apareció a sus 26 años y fue "La locura de la guerra", que le valió un gran reconocimiento y pingües beneficios. es posible que esta acogida fuese debida al hacer pocos meses que la guerra había concluido.

Lo que Alfred ignoraba es que su temprano éxito fue debido a la influencia de Adolfo de Sanpedro, que ansioso de tener un gran artista a su lado, intervino en favor del fotógrafo. Evidentemente no se trata de que la obra de Alfred fuese de poca calidad puesto que es seguro que hubiese terminado por triunfar, pero la intervención de Adolfo le brindó tan dulce momento con antelación.

Como era su intención, Adolfo abrazó a Alfred, convirtiéndose en su Sire. Hasta la actualidad, Alfred ha continuado viendo el mundo a través del objetivo, dando fama a todas las modelos que han sido lo bastante afortunadas como para poder trabajar con él.

Alfred es un incondicional de las fiestas de Adolfo, donde suele presentar sus últimas musas. Tras su antigua y traumática experiencia se ha convertido en un ser superficial que aborrece cualquier tipo de violencia.

Sire: Adolfo de Sanpedro

Clan: Toreador

Naturaleza: Pedagogo

Conducta: Seguidor

Generación: VIII

Abrazo: 1948 (nacido en 1919)

Edad aparente: alrededor de treinta años.

Físicos: Fuerza 1, Destreza 4, Resistencia 1.

Sociales: Carisma 5, Manipulación 2, Apariencia 3.

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 2.

Virtudes: Conciencia 5, Autocontrol 4, Coraje 3.

Talentos: Actuar 1, Alerta 3, Atletismo 2, Empatía 3.

Técnicas: Armas C.C. 1, Conducir 1, Etiqueta 3, Fotografía 5.

Conocimientos: Burocracia 1, Ciencias 2, Informática 4, Investigación 2, Leyes 1, Política 2.

Disciplinas: Presencia 3, Auspex 2, Celeridad 1.

Trasfondos: Mentor 3, Fama 3, Criados 1, Rebaño 2, Recursos 3.

Humanidad: 8

Fuerza de Voluntad: 5

Reserva de Sangre/Max.por turno: 15/3

Imagen: Viste con tejanos ajustados, camisas y chalecos deportivos que suele decorar con pins con mensajes en contra de la guerra y el racismo. Su pelo escaso, lo suele peinar hacia delante para disimular sus grandes orejas. Tiene cierto parecido con el Príncipe de Gales.

Sugerencia de interpretación: Detestas cualquier tipo de violencia y desprecias a todo aquel que la emplea. Te muestras como un hombre desinhibido que disfruta con su trabajo y al que le gusta conversar sobre cualquier tema por comprometido que este sea. Si alguien se fija en tus orejas puedes mostrarte azorado.

Refugio: Vive en una casita con jardín, rodeado de verjas y enredaderas, en Gràcia.

Influencia: El hecho de ser un artista le confiere cierta influencia entre los Toreador. En el mundo mortal, su fama juega un papel importante.

Notas: Siempre llevas tus cámaras encima.

Joan Borrell. (Toreador) (1968)

Joan siempre ha sido un crítico social. Nunca ha estado conforme con ninguna de las posiciones, opiniones y posturas de los grupos políticos. Desde que empezó a entender algo de política ha visto como los dirigentes de masas vomitaban palabras huecas, sin sentido, y a las que traicionaban por hechos y actitudes, olvidándose de quienes habían depositado su confianza y sus votos en ellos.

Crítico por naturaleza se introdujo en el movimiento conocido por Hip-hop. Toda y cada una de las manifestaciones de este movimiento era una toma de postura, ya fuese baile, música o su expresión en los grafitis. Fue esta última faceta la que Joan eligió para expresar su desacuerdo y la gran traición que se había forjado en su entorno. Su dedicación a este nuevo arte le convirtió en uno de los escritores de la calle más reconocido. Debido a la belleza de sus obras y al intenso mensaje social que de ellas emanaba llamó la atención de Claudi Bonesvalls que, interesado en los movimientos más vanguardistas, vio en las obras de Joan toda la fuerza de este movimiento. Le estuvo observando, noche tras noche, mientras el artista, extasiado, pintaba con deleite sus murales y, un buen día le abrazó. Lo hizo sin tener en cuenta su forma de ser, sólo fijándose en una obra que podía ser fácilmente plasmable en un lienzo.

Joan, al darse cuenta que la sociedad cainita era aún más falsa, hipócrita, déspota y tiránica que la mortal, y del deseo de Claudi de esclavizar su arte, escapó para unirse a Jaume Coll y su grupo, los Libertarios.

Joan, como en su vida mortal, expresa su rechazo a través de grafitis y, aunque no suele ser violento, si él o algún miembro de los Libertarios se encuentra en peligro, se transforma en un adversario peligroso y fiero, siendo capaz de morir antes que dejar un compañero en la estacada.

Sire: Claudi Bonesvalls

Clan: Toreador

Naturaleza: Crítico

Conducta: Rebelde

Generación: 7ª

Abrazo: 1989 (nacido en 1968)

Edad aparente: poco más de veinte años.

Físicos: Fuerza 1, Destreza 3, Resistencia 2.

Sociales: Carisma 4, Manipulación 1, Apariencia 3.

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 2.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 2, Coraje 4.

Talentos: Alerta 3, Callejeo 2, Esquivar 1, Empatía 3, Liderazgo 2, Pelea 2.

Técnicas: Armas de fuego, 2, Conducir (motocicleta) 3, Pintura 5, Reparaciones 2, Sigilo 3.

Conocimientos: Burocracia 1, Leyes 3, Inglés 2, Política 2.

Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 4, Presencia 1.

Trasfondos: Aliados 1, Contactos 2, Fama 1, Rebaño 2.

Humanidad: 8

Fuerza de Voluntad: 7

Reserva de Sangre/Max.por turno: 20/5

Imagen: Es un joven energético, lleno de vitalidad, alto, robusto y de presencia agradable. Lleva el pelo cortado a cepillo, viste tejanos extremadamente anchos, zapatillas de baloncesto, jerseys y camisas holgadas y un colgante étnico que simboliza Africa.

Sugerencia de interpretación: Habla terminando las frases con la expresión tío, con continuas quejas sobre la actitud del Consejo, pero tus quejas siempre tienen una base real. Aunque no hablas con tecnicismos, tampoco eres grosero. Muéstrate en desacuerdo por el poco interés social de los miembros de las familias acomodadas que se preocupan de trivialidades mientras a su alrededor la gente intenta malvivir día a día.

Refugio: En un barrio periférico, al este de la ciudad.

Influencia: Ninguna.

Notas: Siempre llevas un par de sprays de pintura encima.

CLAN TREMERE

El clan Tremere estuvo muy limitado hasta la llegada de Montoya, que dio un nuevo impulso al clan y lo propulsó al gobierno. Los Tremere siempre se habían escudado entre los estamentos mortales más tradicionales como es el caso de la pequeña aristocracia terrateniente, los estamentos militares, sociedades secretas y discretas, y la jerarquía eclesiástica. Mantienen una guerra soterrada con la Cábala de magos, ubicada en Montjuich, que no les permite el acceso a dicha zona. La presencia en la ciudad de la Orden de Sant Jordi es uno de los principales temas de preocupación del clan.

Javier Montoya, (Tremere) (?). VI.

Príncipe de Barcelona

En Barcelona se abre una nueva etapa tras la ascensión al

Principado de Javier Montoya, el Tremere.

Su pasado es oscuro y nadie sabe de su procedencia. Una noche empezó a mover sus hilos y, en pocas semanas, los Toreador comían en su mano, los importantes Toreador el clan más influyente de la ciudad. Les habló de una obra que maravillaría a propios y extraños; de un templo único que embellecería la ciudad transformándola en un símbolo del nuevo arte. Bernat Amat, el Toreador, quedó seducido por la idea y fue el primero en recabar la financiación del clan Ventrue para poder llevar a término el proyecto. En 1882 se puso la primera piedra de la Sagrada Familia y, con el genio de Antoni Gaudi, pronto fue tomando el aire de grandiosidad, misterio y preternaturalidad que tanto sedujo a los vástagos. Por fin, los Ventrue intervinieron y en 1893, con una aportación extraordinaria dieron el espaldarazo a la obra que tomó aún mayor relieve.

Fue entonces cuando ocurrió, cuando se descubrió que Javier Montoya era Tremere y que lo que se estaba edificando era la futura capilla Tremere de Barcelona. Las reacciones fueron contradictorias: los Toreador, alabando la espléndida obra hecha, no quisieron dar la idea de haber sido engañados y continuaron apoyando a Montoya; los Ventrue estaban divididos y, así como Eudald inmediatamente canceló las ayudas económicas con lo que la Sagrada Familia quedó paralizada durante décadas, Mercè de Fontrubí y Conrad Darnius se mantuvieron al margen.

En 1909 la alternancia de poder que se había ido sucediendo según las maniobras de los distintos rivales traspasó el ámbito del Consejo y se llevó a las calles: fue la llamada Semana Trágica, una verdadera guerra civil entre vástagos.

La rivalidad entre Eudald, partidario de continuar la Guerra de Africa y mantener sus negocios de ultramar, y los intereses de Mercè de Fontrubí, más interesada en el mercado europeo y no hipotecar la fuerza de trabajo mortal en guerras inútiles estalló. Los motines y disturbios empezaron e incitados por las masas, la gente conducida por los Brujah asaltó conventos, quemándolos, e inhumó cadáveres. Muchos vástagos fueron perseguidos en sus refugios y asesinados, mientras otros fueron expuestos al sol o al fuego por los aliados de sus rivales. La situación se fue de las manos de sus causantes y la mascarada rota.

Javier Montoya, con el apoyo Tremere, consiguió que el ejército saliese de los cuarteles y tomase las calles, poniendo fin a la revuelta además de conseguir que los Brujah, los primeros que se habían unido al motín contra los intereses Ventrue, depusiesen su actitud. Los principales testigos mortales de lo acontecido "desaparecieron" en el caos de la situación.

Con esta demostración de poder y de dominar los entresijos de la política, Javier Montoya logró el respeto de los Toreador, que vieron en él al salvador del legado artístico que había estado a punto de ser pasto de las llamas; Mercè de Fontrubí, al no conseguir eliminar al odiado Eudald, al menos aprovechó la ocasión para conseguir que se nombrase un príncipe ya que el Consejo Toreador se había mostrado inoperante que, además, mantuviese a raya a su eterno rival. Como consecuencia, Javier Montoya se vio elevado a la categoría de Príncipe con el apoyo Tremere, el influyente grupo Toreador y la consejero Ventrue.

El real poder de Javier nadie lo conoce. No se sabe ni quién es, ni de donde procede, ni quién lo sustenta, pero no hay quién se atreva a ponerlo a prueba. Sólo se sabe que ya puede llamarlo quién sea que él no se inmuta y los hace esperar a su conveniencia. Tan solo corre cuando recibe un aviso o llamada directa de Viena a los que responde con premura y les rinde cuentas.

Barcelona durante el mandato de Montoya ha crecido y multiplicado, ocupando todo el espacio posible y desbordando a los llanos circundantes, absorbiendo pueblos y ciudades cercanas. El poder del Príncipe se extiende a pesar de los múltiples problemas que aparecen en las zonas cercanas: vástagos muertos a manos de lupinos en Collserola, enviados desaparecidos supuestamente eliminados por los despreciables sabbat en los alrededores, misteriosos poderes que se expanden por la zona del Prat aislando la ciudad,...

Pero ahora la ciudad vive unos momentos de esplendor, ya superadas las secuelas del grave enfrentamiento de la Guerra Civil y los bombardeos. Los Ventrue y los Brujah, olvidadas las heridas del conflicto, mantienen la calma: Barcelona es una ciudad dinámica y emprendedora pero que resuelve sus conflictos con el diálogo y la oposición constructiva, aunque no renuncia a manifestar sus demandas con tesón. Estas características no se sabe si son debidas a la mano de hierro con guante de seda de Javier Montoya o a los poderes ocultos de la ciudad.

Sire: ?

Naturaleza: Confabulador

Conducta: Arquitecto

Generación: 6ª

Abrazo: ?

Edad aparente: 45 años.

Físicos: Fuerza 4, Destreza 5, Resistencia 4.

Sociales: Carisma 5, Manipulación 8, Apariencia 3.

Mentales: Percepción 5, Inteligencia 6, Astucia 5.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 5, Coraje 5.

Talentos: Alerta 3, Esquivar 3, Empatía 5, Intimidación 4, Liderazgo 5, Subterfugio 3.

Técnicas: Armas cuerpo a cuerpo 5, Conducir 2, Etiqueta 5, Seguridad 2, Sigilo 2.

Conocimientos: Burocracia 6, Ciencias 2, Investigación 4, Leyes 5, Alemán 3, Inglés 3, Francés 3, Latín 4, Medicina 2, Ocultismo 8, Política 3.

Disciplinas: Auspex 2, Dominación 6, Presencia 6, Fortaleza 4, Obtenebración 3, Taumaturgia 5 (El encanto de las llamas 5, Movimiento mental 4, Control atmosférico 3, Poderío de Neptuno 4, Taumaturgia espiritual 5, Senda de Conjuración 2).

Rituales: Todos los de nivel 1 a 4, Protección contra espíritus, Contrato de Sangre, Escapar hacia un amigo, Ritual de mantenimiento, Cadena de la línea de sangre, La Revelación de la Sangre, Sombras de Poder.

Trasfondos: Posición 5, Mentor 5, Influencia 4, Criados 7, Contactos 6, Aliados 5, Recursos 4.

Humanidad: 5

Fuerza de Voluntad: 10

Reserva de Sangre/Max.por turno: 30/6

Imagen: Montoya tiene rasgos angulosos y enjutos y pelo liso largo. Sus ojos verde grisáceos parecen escrutar el alma de sus interlocutores y su boca, de finos labios, no suele sonreír. Viste trajes oscuros y una gabardina del mismo color. Cuando asiste a la Capilla viste con túnica y capa de color negro. Sus movimientos majestuosos, parecen estar estudiados de antemano pero no consiguen disimular la agilidad y la fuerza que posee.

Sugerencia de interpretación: Escucha a los jugadores atentamente, como si siempre les quedase aún algo interesante que decir, pasea tu mirada de uno a otro y no te precipites en dar tu opinión. Cuando hayan terminado habla sin permitir que te interrumpen ni que discutan lo que has dicho. Cuando termines de

hablar da media vuelta y no prestes más atención a los jugadores. No te definas, a menos que tu decisión sea inapelable. Ten en cuenta que el misterio de Montoya es lo que le hace más poderoso. **Refugio:** Tiene varios refugios, aunque el principal se encuentra situado en el Paseo de Gracia, en la Pedrera (edificio construido por Gaudí). Todos ellos son amplios, elegantes y lujosos.

Influencia: Además del poder que le da el Principado, Montoya es el Tremere más importante de España, dependiendo directamente de Viena. El trato con Jan Ibarz le da un poder que nadie en la ciudad puede igualar.

Notas: Montoya todavía posee una daga de acero toledano (produce daño agravado) de la época de la Reconquista. Aunque posee varios ghouls, el único irremplazable para él es Pere Matamoros, su mano derecha. Montoya nunca crea vástagos, prefiere dar la inmortalidad convirtiendo en ghoul a la víctima. Los vástagos, una vez creados, suelen tener veleidades que los ghouls nunca osarían, permaneciendo siempre fieles.

Guerson Misrhaji (Tremere) (1459) **Regente de Capilla**

Guerson nace en el seno de una familia de eruditos y estudiosos, en el Call (barrio judío) de Girona. Su padre, rabino de la comunidad, empezó muy pronto a introducirlo en la comprensión de los Textos Sagrados. En la escuela de Girona, la Cábala tenía un peso muy importante de modo que pronto se inició en los misterios de los diez números elementales (los sefirot) y a las combinaciones de las 22 letras del alfabeto hebraico. Guerson se decantó por la cábala especulativa (ma'sit) que ya empezaba a derivar en prácticas de magia y esoterismo. Guerson, dotado de una fina inteligencia y de palabra fácil, destacó entre sus condiscípulos, y aunque estudiaba con fervor la Torah, su interés le llevaba hacia los textos de la Cábala.

La vida en el barrio se había enrarecido. Lejos quedaban ya los momentos de esplendor en la que consejeros reales judíos conseguían privilegios y protección real para sus correligionarios.

La despoblación, la quiebra comercial y la pérdida de peso político en la España que se estaba gestando hizo que la sociedad buscase un chivo expiatorio. Nadie mejor que la comunidad judía, a la que culpar, ya debilitada por la migración de los que veían venir lo que se estaba preparando.

La familia Misrhaji se resistía a partir y fue de las que permaneció en la ciudad hasta que el inexorable decreto de expulsión de los judíos, en 1492, fue inaplazable.

Hubo que malvender los bienes de la familia que no podían llevarse; vieron a antiguos amigos intentar aprovecharse de la desgracia; y, soportaron las risas de los que se ensañaban con los caídos.

Con inmensa tristeza cerraron por última vez el portón de la vieja casa; con los ojos velados por las lágrimas recorrieron las estrechas callejuelas empinadas del barrio; con el corazón roto despidieron desde la lontananza la ciudad que les vio nacer. Todo quedaba compensado por el sacrificio de no haber renunciado a sus raíces, a su religión, a su Dios. En el fondo de uno de los fardos tintineaban las grandes llaves de una casa a la que no podrían ya volver, pero que permanecerían como un símbolo de su pérdida Sefarad.

Embarcaron en Palamós hacia Marsella y, desde allí, consiguieron alquilar un carromato para llevarles hacia los altos pasos de los Alpes, en su camino a Zurich.

El paso del Furka Pass se abría ante el grupo de refugiados, bajo los verdes bloques de hielo del glaciar del Ródano cuando estalló la tormenta de nieve. El viento aullaba entre los peñascos, mientras, cegados por la ventisca, el carro avanzaba a duras penas. El estallido ronco del alud quedó confundido entre los truenos que restallaban y resonaban en las oquedades de las paredes rocosas. No hubo aviso; se vieron sepultados bajo las toneladas de hielo y nieve sin poder hacer nada, ni tan siquiera rezar.

Yahvé fue injusto con sus fieles puesto que estos murieron sin remisión, sin darse cuenta de lo que se les venía encima. Carro, enseres, personas y animales quedaron destrozados al despeñarse al fondo del torrente.

Guerson volvió en sí acunado por una bella aparición. El brillo de los ojos de su salvadora, en medio de la noche, le sedujo pero el trance que había pasado le impidió incluso preguntar por los suyos. Perdió de nuevo la noción de las cosas y del tiempo. Sólo notaba que era transportado, como un saco, a lomos de un animal que se bamboleaba y le daba brascas sacudidas. Sus oídos percibían a duras penas el choque de los cascos contra los pedruscos de la tortuosa senda. Cuando se recobró plenamente estaba tendido en un catre, en una cabaña de madera.

Ingrid volvió a cuidar de él, después de anochecer. Entró ataviada como una gran dama, en claro contraste con la mísera cabaña. Mientras la miraba fascinado, ella se acercó y sin mediar palabra le Abrazó.

La conversión de Guerson en vampiro le rompió todos los esquemas mentales. ¿Cómo podía permitir Yahvé que un devoto servidor suyo, que siempre había cumplido todos sus preceptos, cayese bajo el poder diabólico? ¿Para que había dedicado años de su vida al estudio de los textos sagrados si finalmente era condenado al castigo eterno de andar entre las sombras?

Aunque Ingrid le fue enseñando los secretos del clan Tremere, año tras año, Guerson aún se debatía entre sus antiguas creencias y la realidad que le tocaba no-vivir ahora. Por suerte, su disposición a seguir los principios y la jerarquía le ayudaron a superar sus graves contradicciones.

Cuando fue liberado de las obligaciones por su sire, Guerson también dejó su lastre personal de la religiosidad. Descubrió que no existía ni el Mal, ni el Bien, ni cielo ni infierno y que el Paraíso debía creárselo cada cual a su propia imagen.

Se volcó con el poder que da el conocimiento y, gracias al bagaje que ya detentaba, siguió las sendas de la Taumaturgia con fruición. Ahora, nadie, ni mortal ni espiritual podrán apartarle de su nueva meta: el Poder. Se mostró como un buen agente de Viena cumpliendo diversas misiones que le fueron encomendadas hasta alcanzar un gran prestigio dentro del clan. Fue en 1910 cuando tuvo su gran oportunidad, siendo enviado a Barcelona como Regente de Capilla. su misión ha consistido en vigilar a los jóvenes vástagos y ayudar y espiar, por partes iguales, a Montoya.

Es la mano ejecutora del Príncipe en casi todas las maquinaciones que incluyen a los primogénitos de la ciudad.

Sire: Ingrid Swarsch

Clan: Tremere

Naturaleza: Confabulador

Conducta: Bizarro

Generación: 8ª

Abrazo: 1492 (nacido en 1463)

Edad aparente: unos 30 años

Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3.

Sociales: Carisma 2, Manipulación 6, Apariencia 2.
Mentales: Percepción 4, Inteligencia 5, Astucia 5.
Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 5, Coraje 5.
Talentos: Alerta 4, Esquivar 2, Empatía 4, Intimidación 6, Liderazgo 3, Subterfugio 3.
Técnicas: Armas C.C. 3, Armas de fuego 1, Conducir 1, Etiqueta 3.
Conocimientos: Burocracia 2, Ciencias 3, Conocimiento de los magos 4, Conocimiento de los Espíritus 3, Investigación 4, Alemán 3, Inglés 2, Latín 4, Hebreo 4, Ocultismo 5, Política 4.
Disciplinas: Dominación 4, Auspex 2, Taumaturgia 5 (El Encanto de las Llamas 4, Senda de Corrupción 5, Senda de Conjunción 3, Movimiento mental 2, Poderío de Neptuno 3).
Rituales: Todos los de 1r. y 2º nivel; Escudo de Presencia inmunda; Astilla del Sosiego retardado; Corazón de Piedra; Hueso de Mentiras.
Trasfondos: Recursos 3, Influencia 2, Mentor 3, Posición 2, Criados 4.
Humanidad: 3
Fuerza de Voluntad: 9
Reserva de Sangre/Max.por turno: 15/3
Imagen: Es un hombre alto y nervudo. Su pelo es extraordinariamente rizado y corto, con excepción de los tirabuzones largos propios de su religión cuando era humano; lleva barba negra recortada sin bigote. Debajo de unas pobladas e hirsutas cejas brillan unos ojos grises y fríos que parecen estar amenazando constantemente. Sus delgados labios solo se entreabren para hacer comentarios sobrios pero cargados de malevolencia. Viste pantalones, camisa y zapatos negros que le dan un aire de buitre al acecho. Se adorna con innumerable anillos, cadenas y colgantes con extraños símbolos, destacando entre todos una estrella de David de oro.
Sugerencia de interpretación: Eres el guardián de tus hermanos, debes ser expeditivo e inflexible con los fracasados y los traidores, pero piensa siempre que todos pueden tener su pequeño valor si se les elimina en el momento oportuno: nunca es bueno desaprovechar los recursos que se tienen a mano. Cuando hables con los jugadores toca tus anillos y anda a su alrededor sin mirarlos, como si no estuviesen allí. En un momento dado insúltalos de manera sutil para que se revuelvan atacándote y puedas mostrarles parte de tu poder. No malgastes palabras ni tiempo: el tiempo es oro aunque dispongas de toda la eternidad.
Refugio: En la Capilla Tremere de la Sagrada Familia.
Influencia: Como Regente de la Capilla tiene poder sobre todos los Tremere con excepción de Montoya. Además, dentro de la Primogenitura eres el fiel de la balanza y tú lo sabes: todos los clanes buscarán tus favores.

Andrés Herrero Duarte (Tremere)(1930).IX.
Guardián del Eliseo

Andrés siempre se ha sentido atraído por los temas paranormales. Su abuelo le inició en los misteriosos vericuetos del esoterismo, y al morir, le dejó una increíble biblioteca en la que se amontonaban legajos, manuscritos inéditos y raros manuales de coleccionista. Aunque el viejo Simón Herrero iniciara a Andrés en las ciencias ocultas, pronto éste superó a su maestro: se convirtió en un erudito del tema; empezó a escribir en revistas especializadas; participó en varias investigaciones; y, finalmente, abrió una pequeña librería convirtiendo la trastienda en el principal centro de reunión y discusión de temas

esotéricos de Barcelona.

A medianoche, al término de una larga tertulia, y cuando estaba despidiendo a amigos y conocidos en la puerta, un extraño visitante le abordó preguntando por un libro antiguo que poseía en su biblioteca personal, herencia del viejo Simón. Le vio reconocer, con una simple mirada, los libros de valor para un estudioso de la parasicología de la bazofia de consumo para crédulos aficionados sin preparación. Andrés mantuvo una distendida y amena charla con el curioso personaje, que se presentó como Guerson Misrhaji. A lo largo de la noche terminó por confesarle que el libro por el que había pedido lo tenía guardado en su biblioteca particular. A pesar del aprecio y temor que sentía por el cuidado de sus libros terminó por dejárselo en préstamo, si le era devuelto en el plazo de una semana y sin ningún tipo de deterioro.

Con el tiempo, las visitas de Guerson y los préstamos se multiplicaron. Andrés era incapaz de negarle nada aunque después se enfadase consigo mismo al descubrir que el libro o la tesis que necesitaba para escribir sus artículos, estaba en poder de su visitante.

Pero las demandas de Guerson fueron demasiado lejos. Un día se presentó, como solía hacer, casi a la hora de cierre y le pasó una serie de títulos que precisaba, pero Andrés se negó: los volúmenes solicitados eran la joya de su colección, unos viejos libros raídos por el tiempo y en precario estado, los preferidos por Simón.

Ante una negativa tan rotunda, Guerson optó por usar su influencia sobre el mortal, descubriendo, con gran sorpresa, que no ejercía su efecto. Furioso, se abalanzó sobre Andrés y lo abrazó: nadie se interpondría ya, ni vástago ni mortal, entre él y el poder que da el conocimiento.

Guerson, como Sire, fue haciendo chantaje emocional a su chiquillo. Si éste no accedía a sus peticiones, él dejaba de educarle en los misterios de la estirpe, llegando incluso a exigir toda una serie de volúmenes a cambio de ser presentado al Príncipe. Andrés, a regañadientes, accedió pero nunca perdonó el hecho.

Una vez liberado de Guerson, se ha vuelto a volcar en sus estudios, especialmente en taumaturgia, el nuevo campo que se ha abierto a su curiosidad, descubriendo el enorme regalo que le hizo el querido Simón con sus libros y sus manías.

desde la nueva perspectiva, aún encuentra más intolerable el mezquino interés del Regente de Capilla Tremere, al que no puede soportar, y espera su oportunidad para dejar en evidencia a Guerson y tomar el control de la Capilla o, al menos, obtener permiso de Viena para establecer otra y así evitar las humillaciones que Guerson le hace padecer en las reuniones de clan.

En la actualidad, es el encargado de velar por los edificios que componen el Eliseo de Barcelona. Hace poco, en 1994, tuvo que repeler a una manada Sabbat que atacó el Gran Teatro del Liceo, que resultó pasto de las llamas.

Sire: Guerson Misrhaji

Clan: Tremere

Naturaleza: Rutinaria

Conducta: Honesto

Generación: 9ª

Abrazo: 1969 (nacido en 1930)

Edad aparente: unos 35 años

Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2.

Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2.

Mentales: Percepción 5, Inteligencia 4, Astucia 3.
Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 4, Coraje 2.
Talentos: Empatía 3, Intimidación 1, Liderazgo 3, Subterfugio 2.
Técnicas: Armas de fuego 1, Etiqueta 1, Seguridad 2, Sigilo 1.
Conocimientos: Burocracia 1, Ciencias 2, investigación 3, Medicina 2, Ocultismo 5.
Disciplinas: Dominación 2, Auspex 1, Taumaturgia 4 (El Encanto de las Llamas 3, Movimiento mental 2, Poderío de Neptuno 2).
Rituales: Desviación de la muerte de madera, Despertarse con el frescor del atardecer, Rito de Presentación, Paseo por la sangre, Paso Incorpóreo.
Trasfondos: Recursos 2, Posición 2, Fama 1.
Humanidad: 8
Fuerza de Voluntad: 5
Reserva de Sangre/Max.por turno: 14/2
Imagen: Andrés es un hombre de complexión normal, algo cargado de hombros, pelo ralo con incipiente calva en la coronilla, ojos acuosos azul celeste que protege tras unas gafas de cristal redondo que cuelgan de su estrecha nariz. Su expresión apenas puede reprimir la amargura que siente. Se mueve de forma cansina y suele vestir con camisas de manga corta que en ocasiones reviste con un guardapolvo gris.
Sugerencia de interpretación: Tiñe tus palabras de un tono derrotista como si cualquier esfuerzo estuviese condenado al fracaso. Tan sólo pareces alegrarte cuando llegan a ti noticias de males ocurridos a Guerson. Cuando hables de dicho personaje, el odio profundo que sientes por él se transparenta a través de tus palabras. Es el único momento en el que te manifiestas tal cual eres.
Refugio: Su librería en el Barrio Gótico.
Influencia: Aunque intenta pasar desapercibido, de su palabra dependen muchos vástagos, por lo que estos buscan congraciarse con él, por lo menos en su campo, los edificios del Eliseo.
Notas: Suele llevar una pequeña libretita negra y un portaminas. Todos temen estar en la "lista" que parece estar confeccionando continuamente, pero nadie, jamás, ha podido ver que hay escrito en ella.

Alicia de Avellaneda. (Tremere) (1902).IX.

Alicia siempre ha tenido una vida fácil. Nacida en el seno de una familia de la altanobleza, toda su educación fue enfocada a cultivar el gusto por los buenos modales, la etiqueta y el protocolo. Una institutriz supervisó los conocimientos imprescindibles para poder brillar en los salones de la buena sociedad. Los progresos de la joven duquesa eran incitados mediante recompensas económicas, de manera que nunca tuvo ningún capricho sin satisfacer.

Un escándalo, prontamente acallado, - fue descubierta en su alcoba, poco vestida y medio borracha, en compañía de un galanteador- le valió ser enviada a un internado de Suiza, famoso por educar a las hijas de las mejores familias europeas y americanas.

Aún permanecía en él cuando se enteró de la desgraciada muerte de sus padres en un accidente de coche con lo que pasó a adquirir el título nobiliario y, lo más importante, su independencia.

Alicia empezó su carrera libertina entre la alta sociedad: la excitaba seducir a hombres que públicamente eran tan correctos y mesurados, y que en privado eran tan primarios, víctimas de sus más depravados y bajos instintos.

Con sus correrías, tras ella dejó una estela de escándalos y de sonados divorcios. Guerson Misrhaji supo valorar las cualidades de Alicia de seducción y de chantaje emocional, y sus artes amatorias, que la convertían en un instrumento muy útil contra los Ventrues y Toreador, por lo que la abrazó.

Alicia sabe muchos secretos de altas personalidades de la política, las finanzas y la nobleza, pudiéndolos utilizar si alguno va en contra de sus planes.

Es una incondicional de las fiestas Toreador, donde se la puede ver coqueteando con diferentes vástagos y ganado. Guerson ha dado en el clavo con Alicia, ya que gracias a sus condiciones físicas no pasa inadvertida y muchos vástagos, en su afán de atraerla, hablan demasiado. Incluso se rumorea que Adolfo de Sanpedro ha caído en las redes de la bella vampira.

Sire: Guerson Misrhaji

Clan: Tremere

Naturaleza: Pervertida

Conducta: Vividora

Generación: 9ª

Abrazo: 1924 (nacido en 1902)

Edad aparente: unos 20 años

Físicos: Fuerza 1, Destreza 3, Resistencia 2.

Sociales: Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 5.

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 4.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 2.

Talentos: Actuar 3, Empatía 4, Liderazgo 2, Seducción 6, Subterfugio 3.

Técnicas: Conducir 2, Equitación 3, Etiqueta 4.

Conocimientos: Burocracia 2, Ciencias 2, Investigación 3, Francés 3, Inglés 2, Alemán 3, Ocultismo 2.

Disciplinas: Dominación 3, Presencia 4, Taumaturgia 2.

Trasfondos: Mentor 2, Recursos 4, Contactos 3, Fama 2, Influencia 1.

Humanidad: 8

Fuerza de Voluntad: 4

Reserva de Sangre/Max.por turno: 14/2

Imagen: Una impresionante joven un tanto provocativa y coqueta. Su cabello castaño y sedoso cae en cascada hasta más abajo de la cintura, aunque puede recogerlo en sofisticados moños que adorna con broches de pedrería. Sus ojos violetas e intensos brillan sobre una cara de delicados rasgos en los que sobresalen unos jugosos labios carnosos. Suele vestir con ajustadísimos trajes negros, con grandes escotes que dejan adivinar sus encantos que cubre con refinadas y valiosas joyas.

Sugerencia de interpretación: Muéstrate de lo más coqueta e ingenua, como si no supieses que todos quieren proponerte lo mismo. En las reuniones no hables mucho, deja que el otro lleve el peso de la conversación; sonríele y déjale creer que su conversación es de lo más interesante y fascinadora; responde con sorprendidos "sí?". Pídele ayuda para desenredar las joyas que se enredan, sobretodo en sitios comprometidos. Finge sorpresa cuando, como siempre, las malditas cremalleras se rompan. En privado te conviertes repentinamente en un depredador hambriento de emociones, explorando a tu interlocutor en sus más íntimos deseos y secretos. Esa es tu misión en este extraño juego de ambiciones y poder y la verdad es que no te molesta participar.

Refugio: Descansa en un piso de Pedralbes.

Influencia: Ninguna.

CLAN VENTRUE

Este clan ha perdido gran parte de su poder en la ciudad por las luchas internas que mantienen sus principales líderes. Estas pugnas son las que facilitaron el acceso al principado de Montoya, y lo que ha permitido al clan Toreador dominar largamente en Consejo y mantener a los Ventrue en un segundo plano.

Los Ventrue han estado detrás de las esferas de poder mortal que ostentaba la alta burguesía.

El clan no está unido y mientras uno busca una apertura y modernización, para que todo cambie sin cambiar nada, otra facción continúa en el inmovilismo y anclados en las tradiciones del pasado.

**Eudald de Salisachs i Montoliu (Ventrue) (1305).VII.
Consejero**

Controla la Bolsa de Barcelona ya desde la fundación de la Llotja de Mar. Fue un conocido comerciante de la ciudad en el siglo XIV. Formaba parte del Consell de Cent y fue un gran impulsor de la expansión mediterránea con los Consolats de Mar.

Pieza fundamental en el comercio medieval, fue abrazado por un Ventrue por su clarividencia en los negocios, su espíritu emprendedor y su afán de poder que le había llevado a manipular, como títeres, a muchos de los grandes de la ciudad. Financió la expedición de los almogávares, rudos soldados de la frontera, en parte para quitárselos de encima, en parte para ampliar su influencia al mediterráneo oriental, hecho que le reportó grandes beneficios territoriales y comerciales, con la conquista de los ducados de Atenas y Neopatria. Representa la facción más tradicional dentro de los Ventrues. Siempre ha estado conectado a la aristocracia terrateniente, a la alta jerarquía eclesiástica y la alta burguesía catalana manteniendo, de forma muy clara, las diferencias de clase, que ha trasladado a su concepción de la sociedad vampírica. Su anacronismo, aunque evidente, no le ha hecho olvidar sus ansias de poder y de manipulación, por lo que es un poder dentro del consejo del príncipe, y quizás, el líder respetado de la oposición. Siempre ha estado tras los movimientos reaccionarios y conservadores, intentando mantener los privilegios de clase. Muchos mortales han muerto como consecuencia de sus ansias de poder y no pocos vástagos, aunque eso sí, nunca directamente. Todos le temen por el poder que representa. Pero, últimamente, se le ha visto flirtear con Adolfo de Sanpedro el Toreador, siendo un asiduo de sus fiestas, y la comidilla de Ventrues y Toreadores que no saben si es una nueva maniobra política o un problema de corazón.

Sire: Otger de Sarrià

Clan: Ventrue

Naturaleza: Tradicionalista

Conducta: Vanidoso

Generación: 7ª

Abrazo: 1343 (nacido el 1305)

Edad aparente: 60 años.

Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3.

Sociales: Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 3.

Mentales: Percepción 5, Inteligencia 5, Astucia 5.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 5, Coraje 4.

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

Técnicas: Armas C.C. 4, Etiqueta 4.

Conocimientos: Burocracia 7, Ciencias 2, Finanzas 6, Leyes 2, Latín 5, Política 3.

Disciplinas: Dominación 4, Fortaleza 4, Presencia 5, Auspex 3.

Trasfondos: Posición 4, Recursos 6, Contactos 4, Criados 5, Influencia 3.

Humanidad: 4

Fuerza de Voluntad: 6

Reserva de Sangre/Max.por turno: 20/5

Imagen: La buena vida se refleja en su cara: tiene mofletes y algo de papada, una gran nariz separa unos ojos grandes azules que le dan un aire afable. Esta imagen se ve reforzada por su pelo blanco y una venerable barba canosa. Su eterna sonrisa esconde la retorcida mente de un Antiguo. Su anacronismo se manifiesta en su forma de vestir. Usa camisas con chorreras y amplios volantes en las mangas, chalecos de seda de los que cruza con la cadena de un reloj, y elegantes capas españolas. Le gusta lucir joyas como gemelos y anillos. Simula fumar en una curvada pipa de espuma. Todo ello le da la imagen de un caballero victoriano, rescatado del olvido.

Sugerencia de interpretación: Eudald siempre suele mostrarse afable para enterarse de las intenciones de los vástagos y utilizarlo en su provecho. Está siempre de acuerdo con los jugadores, asintiendo repetidamente. Utiliza la hipocresía al máximo para que los jugadores confíen en Eudald y le cuenten sus planes. Pon en boca de Eudald lo mismo que han dicho los jugadores, tergiversando lo que te interese.

Refugio: Tiene una gran mansión en la avenida del Tibidabo.

Influencia: Eudald además del poder que le da ser miembro del Consejo es el primogénito del clan gozando de los privilegios que esto conlleva.

Notas: Sufre anacronismo debido a su avanzada edad y su inadaptabilidad a la época actual.

Mercè Fontrubí i Pessarrodona (Ventrue)(1724).VII.

Consejera

En el siglo XVIII crea un contador "de Canvi" al enviudar y continuar los negocios de su difunto marido. Inició una importante actividad bancaria que rápidamente creció gracias al comercio de indianas (tejidos estampados) y al mercado de esclavos, centrando sus actividades en Cuba y toda la región caribeña.

En las cercanías de la Habana, mientras los hombres que la acompañaban perseguían a unos negros cimarrones, unos cánticos en la playa atrajeron su atención, descubriendo a un grupo de esclavos que oficiaban una ceremonia animista. La sorpresa fue descubrir que el oficiante era un fascinante hombre blanco que, posando sus ojos en ella, la atrajo, en trance, hacia el centro de los reunidos. Mercè cayó bajo el influjo del desconocido que la abrazó, enseñándole los misterios de la no-vida eterna.

En el siglo XIX financió la industria textil de las colonias fabriles del Llobregat y del Ter, rigiendo su actividad industrial desde Sabadell. Uno de sus grandes negocios fue el contrabando con la Confederación, rompiendo el bloqueo desde la isla, durante la Guerra de Secesión.

En el franquismo, con la especulación y la expropiación de

terrenos con excusa de destinarse a zonas verdes o deportivas y su posterior recalificación en terrenos urbanizables donde levantó bloques-colmena para inmigrantes, continuó aumentando su poder y su imperio comercial. Actualmente está detrás del "Fons de Cooperació i Inversions" y, sobretodo, detrás de la ACAC (Asociación de Cajas de Ahorros de Cataluña), el soporte económico de actividades como las Olimpiadas de Barcelona y los grandes negocios generados con la modernización de la ciudad. Su pasión es el dinero, y amasar grandes fortunas para comprar la voluntad de los mortales. Dice no intervenir en política vampírica puesto que no hay interferencias entre el área de poder del Príncipe y el suyo, por lo que ocasionalmente se apoyan, aunque sin entusiasmo. En realidad, Mercè tiene mucho que ver en el ascenso de Javier Montoya ya que ha demostrado ser alguien capaz de dominar a los influyentes Toreador de los que ostenta el apoyo; de mantener a raya a los Brujah, ya que no se sabe cómo tiene unos acuerdos con ellos; pero, sobretodo, Javier le ha sido útil para evitar el ascenso de su rival financiero, el aborrecido Eudald de Salisachs. En secreto, Javier Montoya ha disfrutado de todo el poder que puede brindarle Mercè a cambio de manos libres en el campo económico.

Sire: Oliverio de Salazar

Clan: Ventrue

Naturaleza: Manipuladora

Conducta: Directora

Generación: 7ª

Abrazo: 1759 (nacida en 1724)

Edad aparente: unos 30 años

Físicos: Fuerza 2, Destreza 4, Resistencia 3.

Sociales: Carisma 4, Manipulación 6, Apariencia 3.

Mentales: Percepción 2, Inteligencia 5, Astucia 4.

Virtudes: Conciencia 1, Autocontrol 5, Coraje 5.

Talentos: Actuar 3, Alerta 2, Esquivar 3, Empatía 1, Intimidación

2, Liderazgo 5, Subterfugio 6.

Técnicas: Armas de fuego 2, Conducir 3, Etiqueta 3, Música(piano) 2.

Conocimientos: Burocracia 4, Ciencias 2, Finanzas 6, Informática 2, Leyes 3, Inglés 4, Francés 3, Política 1.

Disciplinas: Presencia 3, Dominación 6, Celeridad 2, Fortaleza 4, Auspex 2.

Trasfondos: Recursos 6, Posición 4, Contactos 5, Criados 2, Aliados 4, Influencia 3.

Humanidad: 6

Fuerza de Voluntad: 8

Reserva de Sangre/Max.por turno: 20/5

Imagen: No muy alta, pelo moreno recogido en un moño, de mirada inquisitiva que disimula tras unas gafas doradas, de facciones regulares pero algo duras. Suele realizar muecas de desapruebo o incluso de fastidio, aunque cuando realmente le interesa puede desarrollar un increíble poder de fascinación cambiando su expresión por la de una ingenua y desprotegida dama. Viste muy elegantemente con trajes de alta costura, de colores claros, aunque cuando quiere seducir suele vestir con ropas más **informales que recuerdan su etapa colonial**. De su cuello siempre cuelga un rico camafeo con el retrato del que fuera su marido en su vida mortal.

Sugerencia de interpretación: Hecha miradas de reojo y evita las miradas directas que podrían parecer groseras. Habla de forma pausada, en un tono de voz bajo a menos que esté enfadada. Esta artificial fachada puede desaparecer cuando lo creas conveniente.

No hay que olvidar que puede usar un vocabulario soez y vulgar, como reminiscencia de su etapa de esclavista, si es atacada verbalmente. Intentará siempre convencer mediante engaños, medias mentiras y manipulando la verdad hasta conseguir sus objetivos. No acostumbra a perder casi nunca y, si esto ocurre, no cesa hasta hacer pagar el agravio.

Refugio: El principal se halla sito en la Rambla de Sabadell, aunque tiene refugios en muchas ciudades europeas y americanas que utiliza cuando los negocios lo requieren.

Influencia: Tiene una gran influencia no sólo por ser Consejera, sino por el gran potencial económico que detenta. Manipula muchos sectores sociales y económicos de la ciudad. Su poder es capaz de arruinar o beneficiar a una ciudad de tamaño medio.

Conrad Darnius i Oliver (Venttrue)(1472) .VI. Consejero

Noble terrateniente del Vallès y del Penedès, consejero de los reyes de la Corona de Aragón, vinculado a la elaboración de vinos y al comercio.

Débil de salud, fue a la Costa Brava buscando un clima más apropiado a la tisis y así se enamoró del Ampurdan, donde extendió sus actividades siendo abrazado por un Venttrue de Girona por sus ideas políticas pragmáticas y brillantes.

En siglo XIX impulsó la industria del corcho de la Selva y, así, gracias a sus contactos con la Champagne francesa, se introdujo en los secretos de la fabricación de los vinos espumosos, empezando la elaboración de los cavas catalanes.

Siempre ha estado unido a los partidos y grupos nacionalistas e independentistas como reminiscencia de los tiempos de su creación, en los que toda la sociedad se debatía entre la unión con Castilla o continuar manteniendo la independencia. Sus intrincadas influencias le han llevado a manipular, desde la sombra, el resurgir del hecho catalán y su creciente peso en España, desde su finca de Perelada, por lo que su parecer es ley en muchos sectores económicos y políticos.

En relación al príncipe mantiene una posición distante: por razones personales al ser alguien con apellido castellano y de origen dudoso; por razones de interés, al ser el recién llegado alguien que puede poner en peligro sus deseos de actuar sin dar explicaciones. Por prudencia, le tolera pero en el fondo, no lo acepta.

Sire: Albert Viladomí

Clan: Venttrue

Naturaleza: Arquitecto

Conducta: Protector

Generación: 6ª

Abrazo: 1507 (nacido en 1472)

Edad aparente: unos 40 años.

Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 5.

Sociales: Carisma 5, Manipulación 3, Apariencia 3.

Mentales: Percepción 5, Inteligencia 5, Astucia 3.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 5.

Talentos: Actuar 3, Alerta 3, Liderazgo 3, Empatía 5, Intimidación 4, Subterfugio 2.

Técnicas: Etiqueta 4, Música 2, Seguridad 2, Sigilo 4, Supervivencia 4.

Conocimientos: Burocracia 4, Finanzas 3, Informática 1, Investigación 2, Leyes 4, Catalán 5, Francés 2, Ocultismo 2,

Política 5.

Disciplinas: Potencia 1, Dominación 4, Presencia 7, Fortaleza 5.

Trasfondos: Posición 4, Recursos 4, Contactos 3, Criados 3.

Humanidad: 6

Fuerza de Voluntad: 9

Reserva de Sangre/Max.por turno: 30/6

Imagen: Conrad es de estatura baja, algo grueso, de pelo escaso de color gris que peina muy planchado, de lado. Su cara afable, sonriente, le da el encanto que atrae las miradas de los que le rodean. Viste ropas elegantes de color gris claro o blanco, que según él mejora su imagen. Camina cojeando ligeramente, excusa que le permite apoyarse en un bastón con puño de marfil o en el hombro de una bella joven.

Sugerencia de interpretación: Adopta el rol de padre protector y benigno; hablales de forma amable y sincera; no muestres nunca tus verdaderas intenciones; frunce el ceño y amenaza jocosamente con el dedo si alguien hace un comentario desgraciado sobre tu cojera; ya tendrás tiempo de vengar la afrenta del pobre infeliz.

Refugio: mansión modernista en Sarrià cuando está en Barcelona, aunque el más usual es su masía-castillo de Peratallada.

Influencia: Se considera el fiel de la balanza, siempre en favor de los intereses del clan. Quien quiera ser el primogénito del clan deberá contar con él. Quizás es el más admirado por los jóvenes Ventrue.

Domina los partidos políticos catalanes; tiene fuertes intereses en el turismo de la Costa Brava y los casinos; su base económica se sustenta en la fabricación de cavas y vinos de calidad.

Notas: se interesa por las raíces culturales de Cataluña, coleccionando libros y manuscritos que guarda con apasionamiento.

Montserrat Sanahuja i Tort (Ventrue)(1957).VIII.

Directora de Protocolo

Montserrat lo ha tenido todo: buenos colegios, tarjetas de crédito y los mejores coches; todo salvo el cariño de sus padres. haga lo que haga, aunque haya obtenido las mejores notas, nunca ha recibido ni el elogio ni una muestra de afecto ya que, "ellos", tan solo tenían tiempo para su hermano mayor.

Su retorcida mente halló la solución: si su padre se arruinase y sus empresas fuesen absorbidas, tendría tiempo para dedicárselo.

Con este propósito se matriculó en Ciencias Económicas, licenciándose con las mayores distinciones. Luego se doctora en Ciencias políticas y en Derecho mientras trabaja para un importante grupo de empresas alemanas.

Dos años más tarde es la ejecutiva más brillante del holding; realiza fusiones y cierra tratos multimillonarios mientras desayuna. Personalmente, lleva a cabo la operación que lleva a la bancarrota a su padre y le obliga a vender sus fábricas. Quiere comprobar si su padre sabrá reconocer a una buena ejecutiva ya que no ha sabido reconocer a una buena hija.

La consecuencia de sus actividades es el suicidio del padre, cosa que la sume en un estado de apatía temporal, que Eudald de Salisachs aprovecha para seducirla y convencerla que se una a él en la no-vida. Montserrat abraza la inmortalidad con los dos brazos y, poco después de ser presentada a Montoya por Eudald, ésta le abandona.

Los planes que Eudald tenía preparados, que no eran otros que dirigir a hombres de negocios, ya no interesan a Montserrat. En lugar de esto decide explorar el nuevo mundo que se abre ante

ella; abandona la tutela que Eudald le brindaba, cosa que enfurece a éste, y empieza a escalar posiciones en la sociedad cainita.

No le ha costado demasiado esfuerzo conseguir la posición que ocupa en la actualidad, pero desea fervientemente el puesto de Matamoros. Sabe que es capaz de conseguirlo y, cuando lo obtenga, quién sabe, quizás le interese el que ostenta Javier Montoya.

Sire: Eudald de Salisachs

Clan: Ventrue

Naturaleza: Autócrata

Conducta: Seguidora

Generación: 8ª

Abrazo: 1984 (nacida en 1957)

Edad aparente: poco más de 20 años

Físicos: Fuerza 1, Destreza 3, Resistencia 2.

Sociales: Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 3.

Mentales: Percepción 2, Inteligencia 4, Astucia 4.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 4.

Talentos: Alerta 1, Empatía 3, liderazgo 2, subterfugio 3.

Técnicas: Conducir 2, Etiqueta 5.

Conocimientos: Burocracia 3, Ciencias 5, Finanzas 4, Informática 2, Política 4.

Disciplinas: Dominación 4, Fortaleza 1, Presencia 3.

Trasfondos: Posición 2, Recursos 3, Contactos 2.

Humanidad: 7

Fuerza de Voluntad: 7

Reserva de Sangre/Max.por turno: 15/3

Imagen: Una joven de estatura media, temperamento frío y mirada dura. Tiene el pelo moreno y muy corto. Viste con trajes de hombre, incluyendo corbata, por lo que sus encantos femeninos se dejan notar poco.

Sugerencia de interpretación: Todos son escalones para ti. Crees en el dogma de que hay que pisar a la gente para llegar a lo más alto, y así lo harás. Si los jugadores pueden ser útiles te mostraras entusiasmada con ellos y sus planes. Sino serás de lo más fría, solo respetando las mas estrictas normas de educación.

Refugio: Un ático en el Paseo de Gracia.

Influencia: Ninguna.

Nicklaus von Torgelow. (Ventrue) (1864). IX.

Nicklaus von Torgelow nace en 1864 en la torre familiar de Löcknitz, una vieja mansión venida a menos que se levanta junto al lago, cerca de los marjales del Random.

Su madre Hilda Grass muere en el parto y su padre Gustav, capitán de húsares, muere en la guerra franco-prusiana de 1874.

Le educa un rígido tutor, Wilhelm Köenitz, en la más estricta ortodoxia dentro de los canones del militarismo prusiano, como corresponde a un caballero cuya noble familia se remonta a Friedrich von Torgelow, caballero teutón que se ennoblecó en las campañas contra los polacos, bajo las banderas de Alberto el Oso, margrave de Brandeburgo, en 1181. En 1197, Friedrich hizo los votos de caballero teutón, participando en otras campañas en Koenisberg. En el año 1208, en las cercanías del castillo de Termes, en el Languedoc, le Abrazaron.

Nicklaus, debido a la precaria situación económica, va cerrando estancias de la mansión, que acaba en un lamentable estado ruinoso y, finalmente, ingresa como instructor en la

Academia Militar de Lübeck, en Slesswig-Holstein, alcanzando el grado de coronel de la Guardia del Kaiser.

En 1914, a los cincuenta años, se le destina como Comandante Militar de una guarnición en el Africa Oriental (Tanzania), donde organiza la defensa del área del lago Victoria. Consigue grandes éxitos con el desplazamiento de la población indígena y su concentración en poblados vigilados; con el reclutamiento de ascaris para las milicias; con la creación de una red de informadores y de un departamento de contraespionaje con conexiones con las redes ilegales de trata de esclavos, que le mantienen al día de los movimientos de sus adversarios aliados y le permiten golpes de mano audaces.

La derrota de los Imperios centrales le llena de amargura y se recluye en la vieja mansión, de la que sólo ocupa la cocina y unas pocas habitaciones donde amontona sus manuscritos y libros. No le apetece relacionarse con nadie, rodeado por los gratificantes recuerdos de su etapa colonial: la quema y destrucción del poblado de Mbunja, donde cayeron más de quinientos nativos; el apresamiento de la espía Alia M'kinju, bella hechicera bantú a la que violó y posteriormente vendió a los tratantes de esclavos; las largas sesiones de interrogatorio y torturas en las que las víctimas imploraban una muerte rápida antes que el dolor y la vejación; el duelo a pistola con el brigadier Klaus Ströesner, al que mató de un certero disparo a la cabeza, por recriminarle el trato dado a los aborígenes,...

La amargura y el encierro terminaron en 1922, con la llegada de un forastero, un tal Friedrich, que reconociendo los rasgos de carácter del linaje en la persona de Nicklaus, lo encontró merecedor del abrazo, abriéndole el camino a la noche eterna.

Durante los años treinta, Nicklaus se convierte en uno de los creadores del Nuevo Orden y ayuda a cimentar las bases del Tercer Reich. Se codea con los gerifaltes del Nacional-socialismo y traba amistad con Himler, Goebbels y Rosenberg que pronto acuden a las fiestas que organiza en la remodelada Löcknitz.

Los historiadores no dudan de que estuvo tras la organización de los Servicios Secretos del Almirante Canaris y, sobretodo, fue uno de los inspiradores de la Solución Final.

Nicklaus, tras la derrota, debe esconderse ya que se le busca afanosamente. En su huida llega a Barcelona donde adopta una nueva personalidad: será Gustav (como su padre) Grass (como su madre), un magnate (gracias al oro de los campos de exterminio) de los Tour Operator europeos que contribuirá al desarrollo del turismo en España, sobretodo de la Costa Brava.

Su gran temor es que algún día Guerson Misrhaji -el único que parece haber descubierto su vida y no-vida anterior- le delate y se le echen encima todos los que tienen cuentas pendientes con él.

Sire: Friedrich von Torgelow

Clan: Ventrue

Naturaleza: Visionario

Conducta: Perfeccionista

Generación: 9ª

Abrazo: 1922 (nacido en 1864)

Edad aparente: cincuenta años.

Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 1.

Sociales: Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 2.

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 4.

Virtudes: Conciencia 1, Autocontrol 4, Coraje 5.

Talentos: Actuar 3, Alerta 2, Esquivar 2, Empatía 1, Liderazgo 4.

Técnicas: Armas C.C. 3, Armas de fuego 5, Etiqueta 4.
Conocimientos: Burocracia 1, Ciencias 1, Investigación 2, Leyes 1, Alemán 5, Política 3.
Disciplinas: Dominación 4, Fortaleza 2, Presencia 3.
Trasfondos: Aliados 2, Contactos 5, Recursos 3, Influencia 1, Criados 1.
Humanidad: 3
Fuerza de Voluntad: 7
Reserva de Sangre/Max.por turno: 14/2
Imagen: Es un hombre de edad avanzada. Sus ojos de azul muy claro y el pelo muy cuidado casi de un blanco transparente. Alto y corpulento, suele vestir con traje completo de color blanco. Usa un monóculo que él piensa que es símbolo de su clase y elegancia.
Sugerencia de interpretación: Desprecias a todos los que no pertenecen a la raza aria. Piensas que no merecen vivir en igualdad de condiciones. Las clases bajas solo merecen servirte. Habla en un tono de voz alto y muy firme, sabiendo que nadie dudará en seguir tus directrices, mientras caminas muy erguido con las manos cruzadas a la espalda y paso marcial. Si hay una dama presente, que merezca el calificativo de tal, salúdale inclinando ligeramente la cabeza mientras entrechocas los talones.
Refugio: Una casa modesta de dos pisos en Sant Gervasi.
Influencia: Ninguna
Notas: Lleva una Luger y un bastón-estoque.

Ricard Pla. (Ventrue)(1950). VIII.

Ricard era feliz con su antigua vida. Tenía todo lo que había deseado: era un afortunado agente de Bolsa lo cual le reportaba ingentes beneficios; tenía una gran casa en Pedralbes, el mejor barrio de la ciudad; su colección de coches antiguos; una mujer de gala a la que engañar; y, un gestor que defraudaba a Hacienda para que sus declaraciones fuesen nimias. Todo esto se fue al cuerno cuando fue procesado y declarado culpable, por evasión de impuestos. La pena a cumplir fue de seis años de cárcel. Para colmo de males su mujer se enteró de las infidelidades de Ricard y le pidió el divorcio.

Toda su vida se había ido al infierno por correo urgente. Entonces, cuando todo parecía perdido apareció un tipo extraño que le una más extraña proposición: trabajaría para él exclusivamente y de esta manera no pisaría la cárcel. Ricard aceptó de inmediato y Eudald lo abrazó y vinculó para que no siguiese los pasos de Montserrat: aún estaba fresco en su mente el recuerdo de la traición de ésta.

Fue designado por Eudald para dirigir, desde las sombras, algunos de los hombres de negocios más poderosos de la ciudad, así como tomar las riendas de la Bolsa de Barcelona. Eudald pensó que Ricard era el más indicado debido a su experiencia en dicha labor y al considerarse a sí mismo superado por las nuevas tecnologías.

La labor desempeñada por Ricard, hasta el momento, ha sido más que aceptable y Eudald ha empezado a ganar terreno a Mercè en el difícil mundo de las finanzas. Con todo, Mercè aún domina con firmeza sus parcelas de poder aunque es cierto que Ricard empieza a presionar a la inmortal dama, cosa que empieza a molestarla sobremanera.

Sire: Eudald de Salisachs
Clan: Ventrue
Naturaleza: Vividor

Conducta: Seguidor

Generación: 8ª

Abrazo: 1989 (nacido en 1950)

Edad aparente: cuarenta años.

Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 3.

Sociales: Carisma 4, Manipulación 2, Apariencia 2.

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 5, Astucia 4.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 3.

Talentos: Actuar 2, Alerta 3, Empatía 5.

Técnicas: Conducir 3, Etiqueta 2.

Conocimientos: Burocracia 3, Ciencias 4, Finanzas 7, Informática 2, Leyes 1, Catalán 3, Inglés 3.

Disciplinas: Dominación 2, Presencia 3, Fortaleza 1.

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 3, Criados 2, Mentor 3, Recursos 4.

Humanidad: 7

Fuerza de Voluntad: 4

Reserva de Sangre/Max.por turno: 15/3

Imagen: Hombre de edad mediana, rechoncho y compacto. Tiene pelo y ojos castaños y aspecto anodino. Viste siempre pantalones negros, camisas color salmón y un chaleco azul oscuro. Suele lucir dos anillos gruesos de oro en su mano izquierda y un Omega del mismo material en la muñeca derecha. Es alegre y dicharachero.

Sugerencia de interpretación: Es un vividor. Para ti, la no-vida es un eterno disfrutar y tu misión es lograrlo al máximo, sirviendo a tu amigo Eudald. Nunca pierdes la oportunidad de divertirte y sacar provecho. Por ello eres uno de los pocos vástagos que no rehuyes la fiesta de Carnaval organizada por los Malkavian. Si los jugadores te proponen algo que juzgues interesante lo aceptarás sin pensarlo dos veces, siempre y cuando no atente a tu bolsillo. Eres el típico amigo de todo el mundo, alma de cualquier fiesta, que sabes hacer sentirse bien a todo el que te rodee; después te aprovechas descaradamente de ellos.

Refugio: Chalet adosado en Sarrià.

Influencia: Su influencia en la Bolsa de Barcelona hace que Mercè se empiece a preocupar.

LOS OTROS

Lucius Minicio Natalis (Lasombra) (96 DJC) .IV.

Gloria y poder: palabras sugerentes que han siempre motivado cualquier acción de Lucius. Le aterra la muerte y, sobretodo, el olvido que esta conlleva. Busca la forma de evitar ser un corto episodio fugaz y pronto superado. Sabe que para el resto de los humanos, o se destaca mucho en algún campo o no eres más que un eslabón de la cadena de las generaciones. Si la muerte es el final, por lo menos se puede sobrevivir mediante la fama y la gloria que en el futuro se recordará.

Lucius se prepara y consigue en los Juegos olímpicos el triunfo en las carreras de cuádrigas: es el primer habitante de Barcino en alcanzar una gloria tal.

Con la corona de laurel de la victoria regresa a la ciudad...pero aún no está satisfecho. La fama no le ha colmado como creía. Ha de quedar algo más perdurable y, así, levanta unas termas con su nombre, puesto que un edificio es más permanente que la frágil memoria de los mortales.

Consulta con oráculos y augures que le pronostican "una larga vida en medio de las tinieblas, iluminando con tu gloria, la ciudad". Lo que no sabe es que Iberia está dominada por los vástagos del clan Lasombra, que ven en Lucius los valores de

ambición, arrojo y liderazgo que tanto respetan.

Ildinio, un vástago Lasombra, de origen íbero, lo abraza y le concede la no-vida eterna. Lucius vive en Barcino durante doscientos cincuenta años hasta que cae en torpor, después de grandes gestas. Su gran objetivo es mantener la ciudad como un monumento a su propia gloria. Para conseguirlo, permanece expectante a los acontecimientos que en ella ocurren, intentando que la urbe alcance el mayor renombre y esplendor posible, tal y como él mismo se merece.

Siente la ciudad, nota lo que en ella pasa y manipula a vástagos y mortales según necesita para conseguir sus objetivos: mantener a raya a Sabbats y lupinos; potenciar cualquier manifestación artística o iniciativa económica que de relumbre a la ciudad.

Sire: Ildinio

Clan: Lasombra

Naturaleza: Protector

Conducta: Arquitecto

Generación: 4ª

Abrazo: el 134 DJC. (nacido el 96 DJC)

Edad aparente: unos 30 años.

Físicos: Fuerza 6, Destreza 8, Resistencia 5.

Sociales: Carisma 5, Manipulación 8, Apariencia 6.

Mentales: Percepción 8, Inteligencia 10, Astucia 8.

Virtudes: Conciencia 5, Autocontrol 5, Coraje 5.

Talentos: Actuar 3, Alerta 6, Atletismo 9, Esquivar 7, Empatía 8, Intimidación 4, Liderazgo 5, Pelea 7, Subterfugio 4.

Técnicas: Armas C.C. 6, Música(cítara) 3, Sigilo 8, Supervivencia 7, Trato con animales 4.

Conocimientos: Investigación 4, Latín 6, Griego 6, Leyes 1, Ocultismo 7, Política 2.

Disciplinas: Animalismo 4, Auspex 10, Celeridad 6, Dominación 8, Fortaleza 8, Obtenebración 10, Ofuscación 6, Potencia 7, Presencia 8, Protean 5.

Trasfondos: Debido al tiempo que lleva en letargo no posee trasfondos.

Humanidad: 10

Fuerza de Voluntad: 9

Reserva de Sangre/Max.por turno: 50/10

Imagen: Es un cadáver, casi momificado, de noble aspecto, tendido encima de una losa de mármol verde.

Sugerencia de interpretación: No te muevas ni hables, recuerda que estás en letargo.

Refugio: una cripta secreta encima de la que se levantó, posteriormente, el templo gótico de Santa Maria del Mar.

Influencia: Su influencia puede alcanzar a cualquier vástago si lo desea, pero sólo lo hace en momentos de necesidad. Su poder ha mantenido segura la ciudad, hasta ahora.

Notas: Este es el poder que tendría si no estuviese en letargo. Si despertase, sus rasgos físicos y las disciplinas no estarían al cien por cien hasta haber pasado un tiempo.

Su alto nivel de Auspex le permite sentir el conjunto de la ciudad, como si de un ser vivo se tratase. No es un sentir directo, sino que se manifiesta mediante premoniciones, sueños y pesadillas. Su alto nivel de Dominación le permite dominar a cualquier vástago a distancia sin que deba estar en su presencia. El nivel extra que posee en Ofuscación es el que le ha permitido mantener su refugio seguro, apartando a sus posibles perseguidores. Por último, su gran dominio en la disciplina de Obtenebración hace que sea capaz de sumir a toda la ciudad en un estado de oscuridad total en la que sólo él podría actuar. Esta

oscuridad se considera mágica por lo que ningún artilugio técnico podría contrarrestarla, ni tan siquiera el don de Ojos rojos de Protean.

Pedro Matamoros.

Se enrola en una de las Compañías que parten a luchar contra los reinos musulmanes, llegando bajo las altas murallas de Morella, donde se preparan para un largo asedio. Las tropas son escasas para tan alto objetivo y la enhiesta ciudadela, desde lo alto de las rocas desafía cualquier intento de asalto.

A pesar de la situación de tablas que se establece, pronto llega la noticia de que el rey moro de Valencia ha enviado un cuerpo de ejército para liberar a su feudatario. En un puerto de montaña, las pocas tropas que se ha podido distraer del grupo principal, esperan tensas el avance de la caballería musulmana. La escaramuza es muy sangrienta y las tropas cristianas pierden pie ante el empuje de los valencianos. Es entonces cuando el joven escudero, Pedro, en un esfuerzo titánico, empuja una roca que al caer en medio del enemigo, destroza cráneos, sepulta cuerpos y, sobretodo, hunde su moral, con lo que huyen aterrados. Su capitán, en medio del campo de batalla, le arma caballero por su valor y heroísmo, apodándole "matamoros", que más tarde se convertirá en su apellido.

A regreso al campamento ya se le distingue con el mando de un pelotón de lanceros. Bajo su mando, los conduce a los lugares donde la lucha es más encarnizada de los campos de batalla, ganando honores por su valor y arrojo. Pronto, su enseña, un pendón originalmente blanco, teñido con la sangre vertida por el enemigo vencido, es un símbolo de terror para los asediados.

Una noche, el enemigo hace una salida para poder destruir y quemar las balistas que van, poco a poco, acabando con las murallas. Pedro y su grupo, que no parecen descansar ni de día, ni de noche, salen a interceptar al enemigo. Empieza un violento combate en el que Pedro queda emparejado, sin saberlo, con el que parece dirigir a los incursores. Para su desgracia, se trata de un Assamita, demasiado bien entrenado para un simple mortal. Con él, el combate se prolonga hasta que, cubierto de heridas, con la cota de malla convertida en jirones, su espada mellada y agotadas sus fuerzas, cae al suelo donde espera su segura muerte. Para su sorpresa, su enemigo cae exánime, sobre él. Lo último que ve antes de desvanecerse es la imagen de un imponente Montoya que avanza hacia él.

Javier Montoya lo convirtió en ghoul al ver el tesón, la fuerza de voluntad y arrojo del mortal. Desde entonces, Pedro ha estado al lado de su señor, sirviéndole aunque tras tantos años ya es más una relación de amistad que de servidumbre.

Naturaleza: Bravucón

Conducta: Conformista

Edad aparente: unos 30 años

Físicos: Fuerza 5, Destreza 4, Resistencia 5.

Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2.

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 4.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 5.

Talentos: Alerta 4, Callejeo 3, Esquivar 4, Empatía 2, Intimidación 4, Pelea 3.

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

Conocimientos: Burocracia 3, Informática 2, Investigación 4, Leyes 2, Catalán 2, Árabe 1, Ocultismo 2, Política 3.

Disciplinas: Celeridad 4, Fortaleza 2, Potencia 3.
Trasfondos: Aliados 2, Contactos 4, Influencia 1, Posición 2, Recursos 3.
Humanidad: 7
Fuerza de Voluntad: 8
Reserva de Sangre/Max.por turno: 10/1
Imagen: Una persona fuerte y musculosa, enfundada en trajes caros que siempre le van holgados.
Sugerencia de interpretación: Tu voz es la voz del Príncipe, así que mide bien tus palabras para no comprometer a tu amo.
Refugio: El mismo en el que se encuentre ubicado en estos momentos Montoya.
Influencia: La que le confiere ser el Regente cuando el Príncipe no está.

Enric Viladomat. (Anti-tribu Ventrue) (1912).X.
Anarquista

Enric Viladomat tuvo una vida de lo más anodina hasta que estalló la Guerra Civil (1936-39). Como obrero metalúrgico, afiliado a la Confederación Nacional del Trabajo (C.N.T.), de ideología anarquista, partió hacia el frente de Aragón, en la columna Durruti.

Los milicianos lucharon con ardor y, a pesar de las duras pérdidas, consiguieron victorias notables. Pero en el mes de febrero de 1938 aconteció la batalla que cambió el curso de su vida para siempre.

Se encontraba, de noche, entre las trincheras, en la zona de nadie en misión de escucha, cuando estalló el feroz bombardeo precursor de un nuevo ataque de los legionarios. Intentaba regresar a sus posiciones cuando un proyectil estalló demasiado cerca dejándolo sin sentido.

Cuando despertó, todo había acabado. Volvía a ser de noche y un cadáver le cubría parcialmente, inmovilizándolo. Le costó mucho desembarazarse del muerto y cuando se incorporó, vio a la luz de algunos rescoldos que aún ardían, un espectáculo terrorífico: cuerpos mutilados, charcos sanguinolentos y el hedor nauseabundo de la corrupción.

Fue entonces cuando se percató que dos hombres le estaban mirando. Cogió un fusil del suelo y gritó a los desconocidos que se identificaran...pero no le respondieron. De pronto, algo golpeó la cabeza de Enric y todo se volvió turbio.

Ahora estaba dentro de un ataúd, enterrado bajo tierra y creyó enloquecer. Se rompió las uñas contra la basta madera, gritó desesperadamente, presionó con brazos y piernas hasta que la tapa cedió. Cuando consiguió alcanzar el aire fresco de la noche se dio cuenta que ya no era el mismo y que nunca volvería a serlo.

Luchó junto a la manada que lo había creado hasta el final de la contienda. En ese momento, se infiltró en la Camarilla de Barcelona. Se hace pasar por un Caitiff que perdió a su Sire durante la guerra. Como es un paria de la sociedad, se ha unido a Jaume Coll "el Maquis" y a su grupo, con el fin de que lo protejan. Los anarquistas no suelen hacer excesivas preguntas, no como Montoya que tiene fama de descubrir a cualquier Sabbat que se presente a él. Enric, de momento, no ha logrado demasiada información, pero sí más que cualquier otro infiltrado anteriormente.

Sire: Florencio Rico
Clan: Anti-tribu Ventrue
Naturaleza: Superviviente
Conducta: Bravucón
Generación: 10ª
Abrazo: 1938 (nacido en 1912)
Edad aparente: unos 25 años
Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3.
Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2.
Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 4.
Virtudes: Insensibilidad 2, Instinto 4, Moral 4.
Talentos: Actuar 3, Alerta 2, Callejeo 1, Esquivar 2, Empatía 2, Pelea 3, Subterfugio 4.
Técnicas: Armas C.C. 3, Armas de fuego 2, Sigilo 3, Supervivencia 2.
Conocimientos: Informática 2, Conocimiento del Clan Brujah 1, Conocimiento de la Camarilla 3, Conocimiento del Sabbat 2, Ocultismo 2.
Disciplinas: Auspex 1, Dominación 3, Fortaleza 2.
Trasfondos: Identidad alternativa 4.
Senda del Acuerdo Honorable: 6
Fuerza de Voluntad: 7
Reserva de Sangre/Max.por turno: 13/1
Imagen: Un hombre joven de constitución fuerte y musculosa. Su cara es angulosa y mira con los ojos entrecerrados, mientras frunce el ceño. Viste pantalones deportivos, camiseta multicolor agujereada y encima una amplia camisa de fútbol americano. Gusta de llevar guantes con los dedos recortados y gafas de sol, muy oscuras, de espejo rojo.
Sugerencia de interpretación: Hablas muy poco pero actúas y cuando lo haces lo haces violentamente, sin pararte a pensar. Cuando tienes algún enemigo que sospecha de ti intentas utilizar a Alfons para deshacerte de él, desviando su atención.
Refugio: Casa ruinosa en el Barrio de Ribera.
Influencia: Ninguna.
Notas: Lleva un bate de béisbol en la moto, un puño americano y una granada, que guarda como recuerdo de la guerra.

CAPITULO 4. Política.

"Las mentiras son su política"
Expediente X

Pocas ciudades tienen una situación tan difícil como Barcelona. Sitiada por el Sabbat y los lupinos, los jóvenes vástagos que la habitan tienen poco que perder y mucho que ganar. Barcelona es una ciudad donde la política es intrincada y tortuosa, pero el único medio de sobrevivir y prosperar. Las acciones directas y nada sutiles que quizás en otro lugar tendrían éxito, están irremediabilmente condenadas al fracaso.

La urbe se ha convertido por tanto en un gran tablero de ajedrez, donde los antiguos mueven sus peones para conseguir un mayor estatus a costa de sus adversarios. Aquí la posición ofrece innumerables ventajas y es por ella por lo que se enfrentan vástago contra vástago, primogénito contra consejero y éste contra el Príncipe. Tan sólo son dejadas estas disputas cuando la amenaza del sabbat o de los lupinos se cierne en el horizonte.

En Barcelona los jugadores tienen la oportunidad de descubrir los peligros que genera el hecho de que dos matusalenes la habiten; los constantes agravios que hacen que el Consejo se

desmorone lentamente; las luchas internas entre los toreador por la primogenitura; la incomodidad del Guardián del Eliseo; cuan larga es la sombra de Montoya; o, el resurgir de Roc "el Roig". Todo esto y más convierte a Barcelona en una ciudad donde la información es la mejor de las armas, y donde un cauto y joven vástago puede sacar cuantiosos beneficios tocando los hilos precisos.

Como cualquier otra sección, eres libre para alterar, suprimir, ampliar e incluso obviar toda la información aquí descrita. Si realmente quieres narrar una crónica política, bien seguro que encontrarás ideas en este capítulo.

Si por el contrario, tú y tus jugadores, aborrecéis la política, podéis utilizar la información aquí contenida para desarrollar el tipo de crónica que más os motive. La política descrita a continuación esta diseñada antes de los sucesos de "Lo llibre dels Origens", porque los datos aquí descritos pueden variar sensiblemente después de la conclusión de la aventura. Si los personajes jugaron la historia es posible que sus acciones hayan repercutido gravemente en la política de la ciudad: los personajes habrán conocido a miembros del Consejo o a seres aún más poderosos, de los que han podido obtener beneficios o a los que puedan haber agraviado. Analiza con detalle la nueva política después de la aventura en lo que concierne a los vástagos que estuvieron ligados a ella, sin olvidar, por supuesto, a los jugadores.

La estructura política

Barcelona está estructurada de forma diferente a la mayoría de las otras ciudades. En lo más alto está el Príncipe, que rara vez interviene en la política cotidiana. De este trabajo se encarga el Consejo, que suele tomar la mayoría de las decisiones. El Príncipe puede vetar cualquier decisión, aunque no acostumbra hacerlo, unas veces por ser temas triviales, y otras por estar los puntos a debatir previamente manipulados por él y ya conocer con antelación el resultado.

El Consejo está formado, y en esto radica la mayor diferencia con otras ciudades, por cuatro toreador y tres ventrue encargados de vigilar al sabbat, a los lupinos, a los anarquistas y a cualquier otra amenaza, especialmente aquellas que comprometan las Tradiciones y la Mascarada. Aunque asumen estas tareas con eficacia, también es cierto que se enfrentan entre sí más de lo que sería deseable, llegando al punto de poner en peligro la estirpe de la ciudad como ya ocurriera durante la Setmana Tràgica. Esto es aprovechado por Montoya para fomentar las querellas desde las sombras, según su conveniencia.

Por debajo del Príncipe y del Consejo hay la Primogenitura. Tan solo el primogénito Toreador y Ventrue detentan un puesto en el Consejo. Los restantes consideran esto injusto y quieren conseguir mayor posición buscando formar parte del Consejo. Hasta hoy no han logrado ponerse de acuerdo de como hacerlo y esto se debe en gran medida a Guerson Misrhaji que, bajo las órdenes de Montoya, enfrenta a sus iguales poniéndose del lado que más convenga, en cada momento, para dividirlos. Esto provoca que los primogénitos estén a malas entre sí, y especialmente con el Consejo, beneficiando al Príncipe que mira la divertida escena de los antiguos divididos y calumniándose constantemente.

El tablero

Barcelona y sus zonas de influencia (Vallès i Baix Llobregat) conforman el tablero donde los Antiguos batallan. Las

acciones directas suelen dar resultados efímeros y, en general, son estériles. El chantaje, la extorsión y el soborno son los medios más fructíferos y frecuentes, quedando el asesinato relegado a un último recurso, muy poco empleado.

Los vástagos poderosos emplean sus peones en el juego político, como en el ajedrez. Es sencillo mover las piezas, pero hacerlo en el momento adecuado de forma inteligente y correcta supone la diferencia entre la victoria y la derrota.

Las piezas

Hay diferentes fuerzas políticas en la ciudad. La principal la detenta el Príncipe, y aunque no sea visible para los cainitas, es muy real. Pocos de los que han afrentado a Montoya viven para contar el increíble poder que posee. Una de sus mayores preocupaciones es mantener en la mayor ignorancia posible a la Inquisición, por lo que no permite ningún tipo de acción que no sea estrictamente necesaria, restringiendo incluso la alimentación.

Aunque el Consejo tiene un poder limitado, debido a sus problemas internos, a ojos de los vástagos representa, sin duda, la mayor fuerza política de la ciudad.

Los clanes y sus respectivos primogénitos podrían llegar a ser facciones a tener en cuenta si resolvieran primero sus disputas internas.

Hay que también tener en cuenta al Sabbat y los lupinos que están esperando su oportunidad para acabar con la estirpe de la ciudad. Ambos grupos utilizaran los síntomas de confusión o debilidad de la Camarilla para incrementarlos y agravarlos con cualquier medio a su alcance.

La Inquisición es una fuerza real y poderosa ya que la Sociedad de Leopoldo y, sobretodo, la Orden de Sant Jordi tienen sede en la ciudad. Cualquier suceso relacionado con vástagos será exhaustivamente investigado en busca de más información sobre la estirpe. Si los datos aportados se revelasen como ciertos, pocas oportunidades tendría la estirpe de parar la lenta pero inexorable marcha de los cazadores de brujas sobre la ciudad.

Brujah

Jan Ibarz domina desde su refugio al clan. Quiere encaminar a todos los Brujah hacia su sueño utópico de una Nueva cartago, sin escatimar esfuerzos y manipula a todo el clan mediante la influencia que posee sobre Jaume Coll. Su deseo de formar su sociedad cainita le ha convertido en lo mismo que desprecia de los Ventrue: un déspota que no duda en imponer su criterio con cualquier medio al alcance. Si se da cuenta de esto, se sumirá en una apatía que le llevará a la autodestrucción.

Jan mantiene un pacto con el Príncipe: Montoya se asegura mantener controlados a los anarquistas a través de Jan y a su vez el Príncipe atribuye a los lupinos las muertes de vástagos que ocurran cuando Jan se alimente de los cainitas.

Jaume Coll representa la cabeza visible del clan en la ciudad. Durante años ha sido el líder indiscutible de los Libertarios, el grupo de anarquistas más importante. A él se atribuyen numerosas acciones contra el Consejo, como la protagonizada durante la Setmana Tràgica, donde involucró a la Inquisición en su deseo de destruir a los Antiguos. Aunque esto no ha podido ser probado, es un secreto a voces.

Desde hace tiempo Jaume, y por ello los Libertarios, se muestra menos activo y rebelde. Esto se debe a la influencia de

Jan Ibarz, que poco a poco ha ido suavizando los métodos que Jaume empleaba. Éste, ha decidido combatir al sistema desde dentro, y por ello ha fraguado una alianza con Claudi para que le consiga un asiento en el Consejo.

Alfons ha empezado a notar algo raro en Jaume. Si llegase a tener constancia de las verdaderas intenciones de éste, espolearía a los Libertarios para destruirlo tachándolo de traidor. De esta forma Alfons conseguiría el liderato de la banda. Si esto tuviese lugar, es posible que Roc llegase a un acuerdo con los Libertarios. En pocas semanas Barcelona volvería a sentir de nuevo el azote de los anarquistas, que una vez unidos de nuevo, no dudarían en cuestionar y atacar al Consejo de forma abierta y descarada.

Gangrel

El clan Gangrel no posee un objetivo común. Esto hace que el clan esté desorganizado y sea una suma de individualidades que tan solo se ponen de acuerdo en contadas ocasiones. Miquel Capdevila es el primogénito y sus intenciones en la política de la estirpe se centran en expulsar a los lupinos de Collserola. Con todo Miquel no ha conseguido el apoyo del Consejo ni el de la Primogenitura. Ambos grupos creen que empezar una guerra contra los lupinos es una locura y un objetivo personal de Miquel.

Jordi Bosch es miembro de la Hermandad Oscura que Roc dirige desde las alcantarillas. Por ello, no secundará ninguna decisión del alguacil con el que tiene bastantes problemas personales. Sólo ayudará a Miquel cuando este se vea en la obligación de poner en su lugar a Los Libertarios.

Sergi y Carmen nunca intervienen en los asuntos de los vástagos por lo que será extraordinariamente difícil que sean convencidos para tomar partido en las rencillas. En lugar de esto se contentan de poder aliviar, mediante su agencia, los problemas de los humanos que llegan hasta ellos.

En lo único que todos los miembros del clan están de acuerdo es en preservar la red de información creada por Ibn Hassani que hoy en día se reduce a Barcelona y Bilbao, así como las rutas seguras establecidas tiempo ha por toda la Península.

Malkavian

La política del clan Malkavian no es conocida por el resto de clanes. Según parece el clan apoya el poder establecido. Lo único que se sabe con certeza es que los malkavian trabajan todo el año para montar la fiesta de Carnaval. Aprovechando la intimidad que les ofrece los disfraces, se acercan a los demás vástagos que serán objeto de las más increíbles bromas. Se rumorea que incluso los vástagos más poderosos han sido víctimas de bromas, cayendo en el ridículo, por lo que evitan salir la noche de la fiesta de Carnaval.

Jordi Canals es el primogénito del clan. Su naturaleza solitaria ha hecho que no tome partido en la política de la estirpe. En cuanto a la Primogenitura, no confía en Francisco Abascal, pues tiene muchas posibilidades de ser un farsante. Empieza a creer que Jaume pueda tener razón pues ha vislumbrado parte del poder de Montoya, tanto del visible como del oculto y tiene miedo.

La imparcialidad del clan ha hecho que Edgar González y Pere

Arnau consigan un puesto entre las Arpías. Los vástagos del Consejo confían en la neutralidad de los Malkavian, pues hasta la fecha no parecen tener un objetivo.

Nosferatu

La presencia del clan Nosferatu en la ciudad es poco notable. Si ya de por sí, los Nosferatu se dejan ver poco, en Barcelona esta actitud se acentúa. para su propósito de ocultarse tienen a su disposición, además de las alcantarillas, los túneles de metro que perforan todo el subsuelo de la ciudad.

Francisco Abascal es el Nosferatu que ocupa en la actualidad la primogenitura. Su situación en la ciudad no es la ideal. Diversos Antiguos, sobretodo Claudi, creen que la desaparición del anterior primogénito Nosferatu está muy relacionada con Francisco, incluso se rumorea que éste pudo haber asesinado a su antecesor. Francisco está francamente asustado, especialmente por la actitud mostrada por Claudi que le aborrece.

Francisco está intentando ganarse la confianza de Eudald y del clan Ventrue pues cree que si no consigue aliados frente a los Toreador será acusado y perseguido por estos hasta que la muerte definitiva le alcance. En su afán de protegerse ayuda a Miquel capdevila proporcionándole información sobre las actividades de los anarquistas de la ciudad. Hacerse amigo del alguacil puede alejar a sus enemigos que se lo pensarán dos veces antes de atacarlo.

Francisco sabe que si se muestra débil puede ser su final así que hace ver que lo tiene todo bajo control cuando lo cierto es que está muerto de miedo.

La anarquía está representada en el clan Nosferatu por la figura de Roc "el Roig", creador de La Hermandad Oscura. Desde el varapalo que sufrió a manos de Jaume, Roc ha estado escondido ideando un sencillo plan: reunir una fuerza superior a la de Jaume y hacer un ataque rápido y contundente para borrarlo de los anales de la historia. Cuenta con la ventaja de la sorpresa ya que Jaume cree que ya acabó con él. Roc sabe que el Consejo no mediará ni se interpondrá entre las facciones anarquistas, pero no tiene constancia del peligro que supone para él Jan Ibarz.

El Príncipe está muy bien informado de lo que ocurre en la ciudad ya que Nicolau Perelló es su confidente secreto. Nicolau idolatra a Montoya al que está vinculado, pero si dicho vínculo llegase a romperse Nicolau tendría cosas muy interesantes que contar del Príncipe. Nicolau mantiene su relación con Montoya en sumo secreto, pues es consciente que su no-vida valdría bien poco en las alcantarillas si llegase a extenderse que es el "chivato" del Príncipe.

Toreador

El clan Toreador siempre ha sido el más prestigioso e influyente. la disputa entre los Consejeros Ventrue han dado un amplio margen de poder político que los Toreador han sabido aprovechar. Bajo su tutela, Barcelona ha adquirido el gusto artístico que toda ciudad ha de tener para ser una gran metrópoli.

Parece que al clan le ha llegado su hora. Las envidias entre consejeros Toreador ya se han hecho evidentes si bien no son tan palpables como las mantenidas por los Ventrue, aunque no dejan de ser peligrosas para los intereses del clan.

El primogénito es Claudi Bonesvalls que nunca ha visto contestada su posición pues es el vástago más influyente de la ciudad después, por supuesto, del Príncipe. Hasta la actualidad

ha tenido la supremacía en el Consejo pero la desertión de Adolfo hace peligrar su posición tanto en el Consejo como en la Primogenitura. En su afán de conservar su actual puesto, Claudi obliga prácticamente a los jóvenes cainitas a asistir a sus fiestas. Además cuenta con la baza de Jaume Coll; la jugada de introducirlo en el Consejo para que el clan y él mismo tenga un aliado contra los Ventrue puede reportarle un prestigio que aseguraría su posición.

Por su parte, Adolfo se las ha arreglado para seducir a Eudald y ponerlo a su servicio. Ahora su objetivo primordial es conseguir el apoyo de Bernat Amat pero para ello deberá acabar primero con la influencia que sobre él posee Mercè y Claudi. Si lo consigue, el poder Toreador estará dividido en el Consejo, pero él contará con la colaboración de Eudald. El hecho de ganar la mayoría de las decisiones en el Consejo hará que pronto Claudi quede relegado.

Montoya, enterado de los hechos acaecidos en el clan, desea mantener el estatu quo entre los Toreador. Por ello, ha ordenado a Guerson que brinde su favor de forma aparente a Claudi.

Tremere

Es, sin duda, un clan compacto y organizado en Barcelona, a pesar de ser muy poco numeroso. Bajo la atenta mirada de Montoya, el clan ha ido adquiriendo mayor poder.

Guerson es el Regente de Capilla y representante del clan en la Primogenitura. Llegó a Barcelona a petición de Montoya, para regentar la Capilla y vigilar a los vástagos más jóvenes del clan. Lo que el Príncipe ignora es, que a su vez, Guerson vigila muy de cerca sus movimientos e informa puntualmente a Viena. El Regente de Capilla es el arma empleada por Montoya para crear confusión y malestar entre los primogénitos, pero podría ser un arma de doble filo si aquel optase definitivamente apoyar a una de las facciones.

Por otra parte, Andrés Herrero desea formar una nueva capilla en la ciudad. Si lo consigue podría desunir a los miembros del clan por lo que Montoya le da largas. El odio que siente el Guardián del Eliseo por Guerson sería sin duda transmitido a sus acólitos por lo que la desconfianza entre miembros de las diferentes capillas acabaría por fraguarse. También es posible que la creación de la nueva capilla atrajese más miembros del clan a la ciudad, confiriéndole mayor fuerza, pero probablemente, por el contrario, provocaría una confrontación entre sus miembros. En este último caso, Montoya debería desviar su atención del Principado, momento que podrían aprovechar Eudald y Claudi para satisfacer sus ambiciones.

Por disciplina de clan, Andrés nunca manifiesta sus sentimientos ante nadie y tan sólo manifiesta su disgusto ante Montoya.

Alicia, por su parte, está dando más problemas que beneficios. Si bien ha obtenido información valiosa, ha revelado datos que el clan deseaba mantener ocultos. Guerson ha pedido permiso al Príncipe para acabar con ella, pero ante la negativa de éste, está ideando un plan para asesinarla sin inculparse a su vez.

Ventrue

El clan Ventrue ha perdido parte de poder del que disfrutaba. Las disputas entre Mercè y Eudald propiciaron los acontecimientos de la Setmana Tràgica y esto es algo que los vástagos aún no han olvidado. Con todo, los Ventrue siguen

conformando el Consejo junto a los Toreador. Eudald de Salisachs es el primogénito del clan, pero su evidente anacronismo le hace un líder menos eficaz día a día. Eudald y Mercè continúan con su guerra particular que, aunque soterrada, no es menos encarnizada que en épocas anteriores. ninguno de los dos pierde la ocasión de dejar en evidencia al rival. Eudald está intentando reclutar a varios vástagos que le secunden. Con este propósito ha mantenido contactos con Francisco Abascal y Adolfo de Sanpedro. En el segundo caso, le ha salido el tiro por la culata ya que se ha enamorado de él y ahora es Adolfo el que le manipula a su antojo.

Por su parte, Mercè intenta utilizar a Bernat Amat pues cree que su inseguridad le convierte en un peón ideal y no puede permitirse que se pase a la facción de Adolfo, ahora ligado a Eudald. Es una incondicional de Montoya pues mientras el Tremere continúe siendo Príncipe, Eudald no tendrá acceso al puesto.

Conrad es el único de los Ventrue del Consejo que realmente representa a los intereses del clan. Conrad saca provecho de las rencillas entre Eudald y Mercè cambiando de bando según le interese. Antaño apoyaba a Eudald pero últimamente suele brindar su apoyo a Mercè ya que se percata que el tiempo de Eudald ya ha pasado.

El Sabbat

El Sabbat no tiene demasiada información de lo que ocurre en Barcelona. Enric Viladomat es su infiltrado pero el hecho de estar con los anarquistas, le relega a una posición donde sólo tiene acceso a los rumores. El Sabbat sabe que la única forma de acabar con la estirpe de la ciudad es que los conflictos minen la resistencia de la única ciudad importante del país que no ha caído en sus garras. Conseguirlo es algo puramente personal para muchos Sabbat.

Los Lasombra creen feacientemente que uno de sus antiguos se encuentra en Barcelona, por lo que son los que más interés demuestran y los que más insisten en la toma de la Ciudad Condal. El resto de la Secta recomienda paciencia para esperar el momento oportuno, contentándose con lanzar esporádicos ataques contra las zonas más desprotegidas y alejadas del Principado. El ataque al aeropuerto del Prat fue un aviso de lo que el sabbat haría si consiguiese el control de la ciudad.

Los lupinos

Núria Roure "La bienaventurada" es la líder del clan que está ubicado en el Parc de l'Oreneta. Núria es un Hombre-lobo de la tribu de los Hijos de Gaia y es la más joven dirigente desde que el túmulo existe.

Núria se ha ganado la confianza del resto del clan pues posee valentía y sabiduría por un igual. Ella se ha dado cuenta que una guerra abierta con los "chupasangre" de la ciudad atraería la atención de la Inquisición. Por ello piensa que una tregua con la estirpe de la ciudad le permitiría enfocar la atención y la rabia del clan hacia el Baix Llobregat, zona corrompida por la mano del Wyrn. El problema es que no sabe con quién contactar para conseguirlo.

Las manadas de Collserola empiezan a criticar la actitud de la joven líder y ya han empezado las presiones para que Núria dirija al clan para acabar con el control que los vástagos tienen sobre la ciudad. Incluso hay manadas que, no respetando el protectorado de Núria, han hecho incursiones en noches de luna llena, descargando toda su rabia.

Estamentos mortales

Los diferentes estamentos de la sociedad mortal son los peones preferidos por la mayoría de vástagos. No es extraño por ello que los cainitas tengan disputas para conseguir el control de estas organizaciones y centros de poder humano.

A veces, un vástago cree controlar un peón, cuando en realidad es posible que, el peón, sea manipulado por más de una facción. Esto lleva a graves confusiones y fomenta la paranoia entre los cainitas.

El gobierno autónomo, la Generalitat, y la Alcaldía están bajo la sombra de Montoya, aunque parezcan estar bajo la tutela directa de Conrad Darnius, la primera, y la de Eudald de Salisachs, la segunda.

En lo que a la policía respecta, suelen haber interferencias entre los distintos cuerpos. Este hecho se acentúa por ser cuatro vástagos distintos los que controlan los diferentes organismos policiales. Así, cuando un cainita utiliza el departamento que manipula, el resto suele utilizar a los suyos con la intención de bloquear las investigaciones no deseadas.

Montoya está a la cabeza de los Mossos d'Esquadra, el cuerpo policial autonómico; Claudi Bonesvalls ejerce una gran influencia sobre la Policía Urbana, que sólo tiene jurisdicción sobre la metrópoli; Eudald de Salisachs mantiene un férreo control sobre la Guardia Civil; y, por último, Conrad Darnius domina el departamento de la Policía Nacional.

La "Conselleria d'Obres Públiques i Urbanisme" está controlado por Bernat Amat y es uno de los más codiciados por el resto de los vástagos: el que lo manipula puede destruir las moradas de los otros cainitas con la excusa de recalificar el terreno para otros fines como zonas verdes, ensanche de carreteras o argumentar que el edificio está en mal estado. Incluso es posible derribar el edificio con el vástago dentro.

Mercè controla la Zona Franca, terminal de las mercancías transportadas por barco, tren o avión. El dominio de la zona portuaria le permite conocer y regular el crimen organizado con dos fines principales: en primer lugar incrementar sus cuentas con fabulosos beneficios y, en segundo lugar, evitar que estos caigan en manos de los anarquistas, puesto que si estos los consiguiesen tendrían ingresos para obtener armas y sobornar a altos funcionarios. Evidentemente, los anarcas han intentado desbancar a Mercè pero esta lo ha impedido. No está dispuesta a ceder parte de su poder y de sus ingresos.

Las Leyes de Montoya

"Es la ley de la vida; es la ley de la muerte.

Es la ley de la selva; es la ley del mas fuerte."

-En cuerpo y alma. Los Rebeldes.

I. Aquel que se presentase ante mi y esperase mi hospitalidad, habrá de dejar un tributo de vitae en señal de vasallaje-

II. Aquel que ~~cesase~~ ~~ayudar~~ a un infractor de las tradiciones, se convertirá a su vez en infractor. Correrá la misma suerte y recibirá el mismo castigo que el inculpado.

III. Aquel que directa o indirectamente ponga en peligro a otro de su especie, será responsable de lo que a este le acontezca.

IV. Aquel que sobre el se haya declarado la Caza de Sangre podrá intentar acogerse al indulto de las Diez Tareas.

Los Diez Mandamientos

Javier Montoya ha rescatado y transformado una antigua Ordalía con la que se podía castigar a un infractor. Las diez tareas o Diez Mandamientos como se la conoce entre los vástagos mas jóvenes, es un castigo alternativo a la temida caza de sangre. Un vástago que haya sido declarado objetivo de una caza de sangre puede intentar apelar al príncipe para que se le castigue con las Diez Tareas, y retire la caza de sangre que tiene sobre el.

Si el infractor es un antiguo, príncipe o miembro poderoso de la Estirpe, suele ser aceptada su petición. En otros casos todo depende del servicio que el sufrido cainita pueda ofrecer al principado. El castigo consiste en diez trabajos que el príncipe suele imputar al inculpado. Estas pueden ser desde lo mas triviales (realizar encargos como mensajero, hacer de guardaespaldas) hasta realmente titánicos (realizar en solitario una incursión en una ciudad Sabbat para asesinar a un Priscus).

Lo normal es que las tareas sean proporcionalmente peligrosas a las ya cumplidas. Por tanto de la primera a la tercera suelen ser sencillas, de la cuarta a sexta deberían de tener una dificultad media, de la séptima a novena una complejidad de importancia y para acabar, la décima suele ser de dificultad extrema. Todo esto depende de la voluntad del príncipe y de la posición e importancia del cainita acusado; aunque a ningún vástago le resulta sencillo acabar con las diez tareas asignadas.

Los pocos vástagos que consiguen acabar todos los trabajos suelen adquirir una gran fama y respeto entre la Estirpe de la ciudad, llegando hasta el punto de adquirir mayor posición de la que anteriormente poseía. Los que se niegan a realizar las tareas con que habrán de redimir su pecado son víctimas de nuevo de la caza de sangre, y esta vez esta es irrevocable.

La guerra de los brujos

El Clan Tremere mantiene una guerra con los Magos de una cábala situada en Montjuic. La razón de ello se desconoce, aunque corren rumores de que la lucha empezó por una zona mágica (Nodo) que ambos grupos querían dominar; otros apuntan que los Tremere, como suele ser habitual, se apoderaron de objetos mágicos pertenecientes a los magos. Sea como fuere, lo que si es cierto es que la guerra, aunque de forma sutil, se lleva a cabo. Ni los Tremere ni el príncipe han pedido ayuda al principado, ni el consejo se ha ofrecido para ello, ya que todos los vástagos consideran que entrometerse en asuntos de magos suele ser una empresa bastante arriesgada y con pocos beneficios.

Los Rituales de Montoya.

Montoya ha desarrollado dos nuevos rituales que tan solo el conoce. Ambos rituales tan solo son conocidos por el príncipe.

La Revelación de la Sangre (ritual de nivel 5): Mediante el uso de este ritual el Taumaturgo tiene conocimiento de cualquier tema relacionado con la sangre examinada. Tiene constancia de