

# Buscando a **Leon di Rose**

**Una historia para Vampiro:  
La Mascarada Edicion 20  
Aniversario**



## Creditos

**Autor:** Miguel de Andrés

**Primera Edición:** Febrero de 2016

**Fotografía de Portada:** Cortesía de Google Imágenes.

**Imágenes interiores:** Cortesía de Google Imágenes.

## Agradecimientos

A **Julio Aitor López**, el gemelo bueno, jugador que interpretó a Leon di Rose. Sin él, el clan Toreador habría sido una locura en sus primeros compases.

Espero que con este módulo se haga justicia a tu personaje.

Desarrollado por **Crónicas Nocturnas** <http://www.cronicasnocturnas.es>

Publicado por **Freak in the North** <http://freakinthenorth.wordpress.com>

Impreso por **Lulu Press Inc.** <http://www.lulu.com>



Crónicas  
**Nocturnas**



### Licencia de Creative Commons

*En busca de Leon di Rose* de Miguel de Andrés se encuentra bajo una Licencia Internacional Creative Commons de Reconocimiento-NoComercial 4.0.

White Wolf, Vampiro, Mundo de Tinieblas son marcas comerciales registradas de CCP hf. Todos los derechos reservados. Vampiro: El Réquiem, Hombre Lobo: El Apocalipsis, Hombre Lobo: El Exilio, Mago: El Despertar, Promethean: The Created, Changeling: The Lost, Hunter: The Vigil, Geist: The Sin-Eaters y Sistema Narrativo son marcas registradas de CCP hf. La mención o referencia a cualquier compañía o producto en estas páginas no constituye un ataque a las marcas registradas o derechos de autor involucrados. Este libro hace uso de lo sobrenatural para ambientaciones, personajes y temas. Todos los elementos místicos y sobrenaturales son ficticios y están destinados únicamente a propósitos lúdicos. Este libro contiene material explícito. Se recomienda sólo para lectores adultos.



# **Buscando a Leon di Rose**

**Introduccion**

**Pagina 5**

**La Busqueda**

**Pagina 9**

**Secretos del Archivo**

**Pagina 27**

**Secundarios de lujo**

**Pagina 31**







# Introducción

*‘Es inútil volver sobre lo que ha sido y ya no es.’*  
- Frédéric Chopin

**Buscando a Leon di Rose** es una partida autoconclusiva de *Vampiro: La Mascarada 20º Aniversario* que se incluye dentro de la metatrama desarrollada por **Crónicas Nocturnas** en el capítulo de **León Nocturno**, una serie de sesiones de rol en vivo que han hecho que la capital leonesa produzca así un movimiento dentro del Mundo de Tinieblas, y más concretamente en el juego de Vampiro, que hace que se la considere una metatrama viva, cambiante, en constante desarrollo, gracias a los esfuerzos de los jugadores que asisten a cada una de ellas.

Esta partida se encuentra situada cronológicamente tras la sesión de rol en vivo *Pax Legionensis*, jugada el 18 de abril de 2015, y se considera contemporánea o un mes posterior a *El Tratado de León*, sesión jugada el 9 de enero de 2016. Debemos tener en cuenta que los posibles Narradores y

Jugadores de la partida no conocen a la perfección la situación en la que se encuentra León en el momento de acometer la lectura de esta publicación, por lo que en las páginas siguientes encontrarán un rápido resumen de la situación leonesa actual.

La información de los Personajes No Jugadores dentro de esta publicación están basadas no sólo en los Personajes de aquellos jugadores que asisten a las sesiones de rol en vivo, si no que incluso sus puntos de vista y sus intenciones para con Leon di Rose son las que ellos mismos han remitido para que el desarrollo de la partida sea lo más fiel posible a lo que podría ocurrir en una sesión con ellos representando sus papeles. Como son Personajes Jugadores en las sesiones de rol en vivo, en esta ocasión no aparecerán sus fichas de juego, dado que su papel será meramente testimonial en el desarrollo de la partida. Sin embargo, el Narrador tiene

total libertad para darles el poder que crea necesario para crear un clima adecuado para el desarrollo de la sesión.

El hilo de la metatrama que se describe sirve como continuación de la presentada en *La Caza del Hombre Quemado*, que actualizaba la descrita en *León Nocturno*. Ambos documentos se encuentran ya disponibles.

## La inestabilidad de un gobierno en funciones

La llegada de tres miembros de la Espada de Caín a la ciudad obligaba a los Cainitas de la Camarilla a ponerse de acuerdo a la hora de afrontar los nuevos tiempos que poco a poco les obligaban a evolucionar, aunque la inmovilidad de muchos de ellos parecía impedirlo. Es por eso que, la misma noche en la que se firmaría un Tratado de convivencia, se convocó un pequeño Cónclave previo que reuniría a los Cainitas de la ciudad.

En esta reunión se leyó un mensaje que había sido enviado por Javier Escribano a Camden, en la que intentaría resolver la gobernabilidad dejando el cargo en manos de un Regente. Aunque en vez de confiar en su Senescal, Marcus deGaulle, el elegido fue el Capo Giovanni: John Berckley fue, desde ese momento, el Príncipe de León.

A partir de este momento comenzaron los ruegos y preguntas alrededor de la política local de la Camarilla, teniendo ante la Primogenitura una gran cantidad de candidaturas para entrar y renovar la estructura de la misma. La desaparición de Escribano, así como la no asistencia de Leon di Rose por enésima vez a una reunión de esta envergadura, comprometía la situación para un Gobierno que, por el momento, se resistió a verse renovado, a pesar de estar a las puertas de convertirse en un Dominio Menor, con todo lo que esto pudiera conllevar para León. La situación continuó con algunas intervenciones un tanto

tensas, incluyendo aquellos momentos en los que la Primogénita Gangrel echó en cara a los asistentes su inactividad ante el problema de los Cazadores que acosaron a los Cainitas en meses anteriores, además de no haber encontrado una solución final al dilema del Hombre Quemado, todo ello ante la estricta vigilancia del cuerpo de seguridad privado de Marcus deGaulle, quienes se aseguraron durante toda la velada de que ninguno de los asistentes se encontrasen allí armados o equipados con nada más allá de unas simples hojas y unos bolígrafos plásticos. La localización de la reunión fue cambiada a última hora también por motivos de seguridad, utilizando a estos hombres armados.

Otro importante tema a discutir pasó completamente desapercibido. A pesar de las constantes amenazas alrededor de rumores sobre Hombres Lobo, tanto el Sheriff Gangrel Elion como el Malkavian Wilson Wade confirmaron que dichos ataques eran inexistentes. Sin embargo, estas palabras fueron largamente ignoradas, añadiendo además la presencia de unos “Hombres de la Primavera” que el nuevo Príncipe Regente identificó como los Changeling, lo que aumentó sin duda la lista de enemigos para los Cainitas.

Nuevamente se retrasaron las diferentes decisiones de importancia para una futura reunión, dado que se acercaba la hora de recibir a las diferentes partes interesadas en el Tratado del Nuevo Reino de León.

Avanzada la noche, los representantes de diferentes facciones fueron acudiendo al primer punto de encuentro, donde nuevamente tuvieron que pasar el punto de control que les llevaría al recinto real de la reunión, situado en el centro de la ciudad. En este punto cabe destacar una leve discusión entre el cabecilla del grupo de seguridad y el Cónsul de Madrid, Don Álvaro Robledo de Heredia, por la insistencia de éste a portar una espada ceremonial al evento.



Una vez se encontraron todos en el lugar definitivo, se permitió a los integrantes de la Espada de Caín, tanto locales como los representantes de Gijón y Madrid, participar en una pequeña reunión en la que compartieron brevemente sus puntos de vista. Nuevamente surgió un pequeño conflicto entre el Cónsul madrileño y Diego de Pacheco acerca de las lealtades de unos y otros, resuelta con la labia del Arquitecto, allí presente. Tras la insistencia por parte del Cónsul a que el Sacerdote de la manada procedente de Gijón, un Tzimisce llamado Osduff Sokolov, oficiara el ritae de la Vaudelerie.

Mientras el Sabbat concretaba sus puntos en común y acercaba posturas, a pesar de la desconfianza de los Cainitas locales, en la reunión de la Camarilla se presentaron tres representantes de Zamora, quienes hicieron todo lo posible por dejar clara su postura contraria a la firma del Tratado que permitiera que los Vástagos Sabbat habitaran como si fueran cualquier miembro de la Camarilla, siendo así un apoyo externo e importante para las voces críticas contra el Tratado que representaban la cuadrilla del Azote y el Sheriff de la ciudad. Por supuesto, al ver el Principado de León ocupado por un Giovanni sorprendió a los representantes zamoranos, al igual que a los Sabbat que acudieron posteriormente a la reunión, con especial mención a Diego de Pacheco y el Arquitecto, que no conocían este profundo cambio en el Principado de León.

Así se llegó a la parte de las negociaciones entre las diversas partes, lo que llevó a una acalorada discusión entre el Cónsul madrileño y el Sheriff leonés, que también tuvo sus más y sus menos con el Arquitecto y Sarah Urquhart, representante de los Toreador zamoranos. El peso de las negociaciones, sin embargo, lo llevaban Marcus deGaulle y el propio Arquitecto, quienes acabarían por permitir un pequeño receso para que todos los Vástagos hablaran entre ellos de diferentes temas, acercar posturas entre todos y así poder llegar a un rápido acuerdo que permitiese que el Arquitecto,

Diego de Pacheco y el ausente Raúl Martínez pudieran continuar viviendo en la ciudad de León.

Los Cainitas negociaron y llegaron a diversos acuerdos que no influyeron en el devenir de los acontecimientos alrededor del Tratado, pero sí que tuvo sus repercusiones en las relaciones entre los Dominios de León y Zamora, actualmente más unidos gracias al Gangrel zamorano Román y sus conversaciones con sus hermanos de clan Alejandro y Camden, así como con Marco González, Nosferatu autóctono. Por otra parte, el Príncipe Regente consiguió establecer diferentes conversaciones con la líder de la manada asturiana, Isabel Alcázar, así como con Sarah Urquhart y Don Álvaro Robledo de Heredia, con el fin de acercar las posturas necesarias para que la firma del Tratado transcurriese en paz.

Llegados a este punto, se procedió a la firma del Tratado del Nuevo Reino de León, en el que los tres Sabbat locales no sólo reconocían a la Camarilla como gobernantes de la ciudad, si no que se sometían a sus leyes y costumbres, siendo así reconocidos además como habitantes de la ciudad en tales condiciones por parte de Don Álvaro Robledo de Heredia, Sarah Urquhart e Isabel Alcázar ante la autoridad representada por Camden, Marcus deGaulle y John Berckley.

Así se cerró un capítulo más de la historia Cainita de León, una que sin embargo no estaba exenta de repercusiones más allá de sus límites urbanos. Sin embargo, para los habitantes de la ciudad se abría una gran duda: ¿dónde se encontraba Leon di Rose? El Primogénito Toreador no sólo había dejado de lado la política, si no que incluso los miembros de su clan no han podido disfrutar de su compañía como había sido habitual en las diferentes festividades del fin de año. Saber si el buen Leon di Rose continúa activo, ha entrado en Letargo, se ha marchado de la ciudad de manera descortés o el destino que ha sufrido es aún peor es una incógnita que deberá resolverse.





# La Búsqueda

*‘Algunas veces uno encuentra aquello que no busca.’*

- Alexander Fleming

## Planteamiento

Como ya hemos mencionado antes, Leon di Rose desapareció de los panoramas político y social sin dejar siquiera una pequeña pista, algo que a los miembros del clan Toreador les alarmó, aunque no tanto a la Primogenitura. Sin embargo, el detonante final para iniciar una búsqueda de su persona será desencadenada por un titular del mundo mortal.

Llamado por la curiosidad y la responsabilidad de su cargo, el Sheriff Elion acudió al ático del desaparecido Primogénito Toreador para poder cotejar las diferentes pistas. Al encontrarse en el dúplex completamente arrasado, pudo comprobar que las señales de violencia no fueron producidas por ningún ente vivo, lo que despertó todas las alertas.

Con una investigación en desarrollo, autorizada por la Primogenitura y el Príncipe Regente, cualquier Cainita que lo resuelva podría conseguir el favor necesario para medrar en León.

7 DE ENERO DE 2016 | **Diario de León** | 68

VARIOS

## Asalto en el Día de Reyes

A pesar de las festividades y el aire de jovialidad que habitualmente puebla las calles de nuestra ciudad, se ha registrado un triste suceso que ha acabado con tres detenidos por el asalto en uno de los edificios cercanos al Ayuntamiento en la Avenida Ordoño II de la capital leonesa.

Este trío de maleantes asaltaron el ático dúplex y dejaron completamente arrasado el lugar, aunque no se registró ninguna víctima de agresión, dado que el dueño del mismo, un empresario de origen italiano llamado Leon di Rose, no se encontraba allí.

Al ser detenidos, los tres hombres se escudaron en una defensa alrededor de su ignorancia alrededor de la persona de Leon di Rose, incluso negando su presencia en el lugar de los hechos. Fueron puestos en libertad tras la demostración, por parte de diversas fuentes, de que estos tres hombres se encontraban realmente en puntos diferentes del Barrio Húmedo en el momento de los hechos.





## El escenario del crimen

El ático desordenado al que podrán acceder los personajes gracias a la investigación en curso iniciada por el Sheriff, y con la autorización del gobierno local, era, sin lugar a dudas, el Refugio de Leon di Rose. Así lo atestiguan las diversas obras de arte que la decoran, entre ellas algunos retratos de cuerpo entero protagonizados por el Toreador.

En la siguiente página se presenta un plano del ático dúplex que investigarán, con las diferentes salas que se describirán a continuación:

**Vestíbulo:** La entrada desde el rellano por la puerta a lleva a este vestíbulo minimalista que recibe a los personajes con una maravillosa composición de luces y sombras de la artista Kumi Yamashita, en la que gracias a dos recortes y unas luces LED puede verse proyectada la sombra de una pareja corriendo cogidos de la

mano.

El mueble del recibidor es una consola de entrada moderna en madera lacada negra con dos cajones y espejo a juego. Sobre ella hay un jarrón negro, una serie de figuras en el estante inferior y un cuenco para las llaves en el intermedio. En el interior de los cajones hay una serie de guías telefónicas y un gran número de recibos a nombre de Leon di Rose.

En el perchero de la entrada, colgado de la pared y de madera lacada negra, no hay ninguna prenda, pero sí un paraguas.

**Aseo:** Un cuarto de baño completamente impoluto. Es más, un buen observador podrá ver que la taza del retrete aún tiene los precintos que aseguran que nunca ha sido utilizado. Los muebles están vacíos e incluso las llaves de paso del agua se encuentran cerradas. Este aseo nunca ha sido utilizado.







**Salón:** Dos sofás, de tres y cuatro plazas, se apoyan en las paredes de la sala de estar que cuenta además con una mesita para el teléfono inalámbrico y con una flor de Pascua en perfectas condiciones (o eso parece, para más información debes adelantarte al apartado **Pistas**). La mesa complementaria se alza a cincuenta centímetros del suelo y hace juego a la perfección con el mueble del televisor de cuarenta y dos pulgadas que se encuentra en el centro del mismo. Está conectado a un aparato de Apple TV y un decodificador de televisión por satélite.

Alejada se encuentra una mesa de comedor de color negro con seis sillas a juego, con una ventana que da al exterior, desde la que se puede ver la Avenida Ordoño II a la perfección.

**Cocina:** Los muebles, la vitrocerámica de inducción, el fregadero, el frigorífico con congelador, la mesa circular con cuatro sillas... Todo está impoluto, como si no se usase, aunque los muebles y el frigorífico sí tienen comida, con la fecha de caducidad pasada en alrededor de seis meses. Hay instrumentos de cocina y diferentes cubiertos, así como vajilla y cristalería de diseño.

**Escaleras:** Quince escalones separan los dos pisos que componen el ático dúplex de Leon di Rose. Apparently, no hay nada fuera de lugar (seguir en el apartado **Pistas**).

**Distribuidor:** Nada más subir a la segunda planta, ante el visitante se extiende un amplio recibidor que lleva a los diferentes departamentos del dúplex. Hay un armario en él, donde hay ropa de alta costura y para diversos ambientes.

**Dormitorio 1:** La habitación principal, la perteneciente a Leon di Rose. Cuenta con una cama de matrimonio de dos metros de ancho por dos metros de largo, un armario empotrado con más ropa y un televisor de cuarenta pulgadas, con las mismas características que el del Salón.

**Dormitorio 2:** Una habitación, con todo lo necesario para que una persona entrase a vivir en ella. En esta encontrarán ropa y fotos de un hombre joven, probablemente de unos treinta años de edad, que acompaña a Leon di Rose en algunas fotografías. Se trata, según todos los documentos, de Francisco Cuesta, uno de los criados del Primogénito Toreador que falleció durante los conflictos entre las dos facciones de la Camarilla antes del nombramiento de Javier Escribano como Príncipe. Por lo que parece, di Rose dejó esta habitación impoluta como tributo a su fallecido sirviente (Ver **Pistas**).

**Dormitorio 3:** Una habitación más, con un colchón aún envuelto en plástico y con todos sus muebles completamente nuevos, incluso precintados tras su traslado a ese piso.

**Baño 1:** Este baño sí que cuenta con los sanitarios sin los precintos y con los muebles del aseo repleto de elementos de higiene personal. Cuchillas de afeitar de la mejor marca existente, diferentes cremas y una gran cantidad de maquillaje que probablemente utilizara el Primogénito Toreador para dar unos tonos más vivos a su piel en los eventos sociales..

**Aseo 2:** Otro baño precintado, los muebles están vacíos e incluso las llaves de paso del agua se encuentran cerradas. Este aseo nunca ha sido utilizado.

**Trastero:** Hay una gran cantidad de cajas, todas ellas de los diferentes electrodomésticos de la casa y de las obras de arte que la adornan. No parece que haya ninguna caja de herramientas, ni una despensa, ni siquiera un armario con ropa para otra época del año. Pulcro, ordenado y sin nada que destacar.

**Ventanas:** Todas las ventanas de la casa tienen doble cristal, aíslan la vivienda del ruido y del frío de la ciudad. Además, tiene persianas controladas por domótica (ver **Pistas** más adelante).



# Pistas

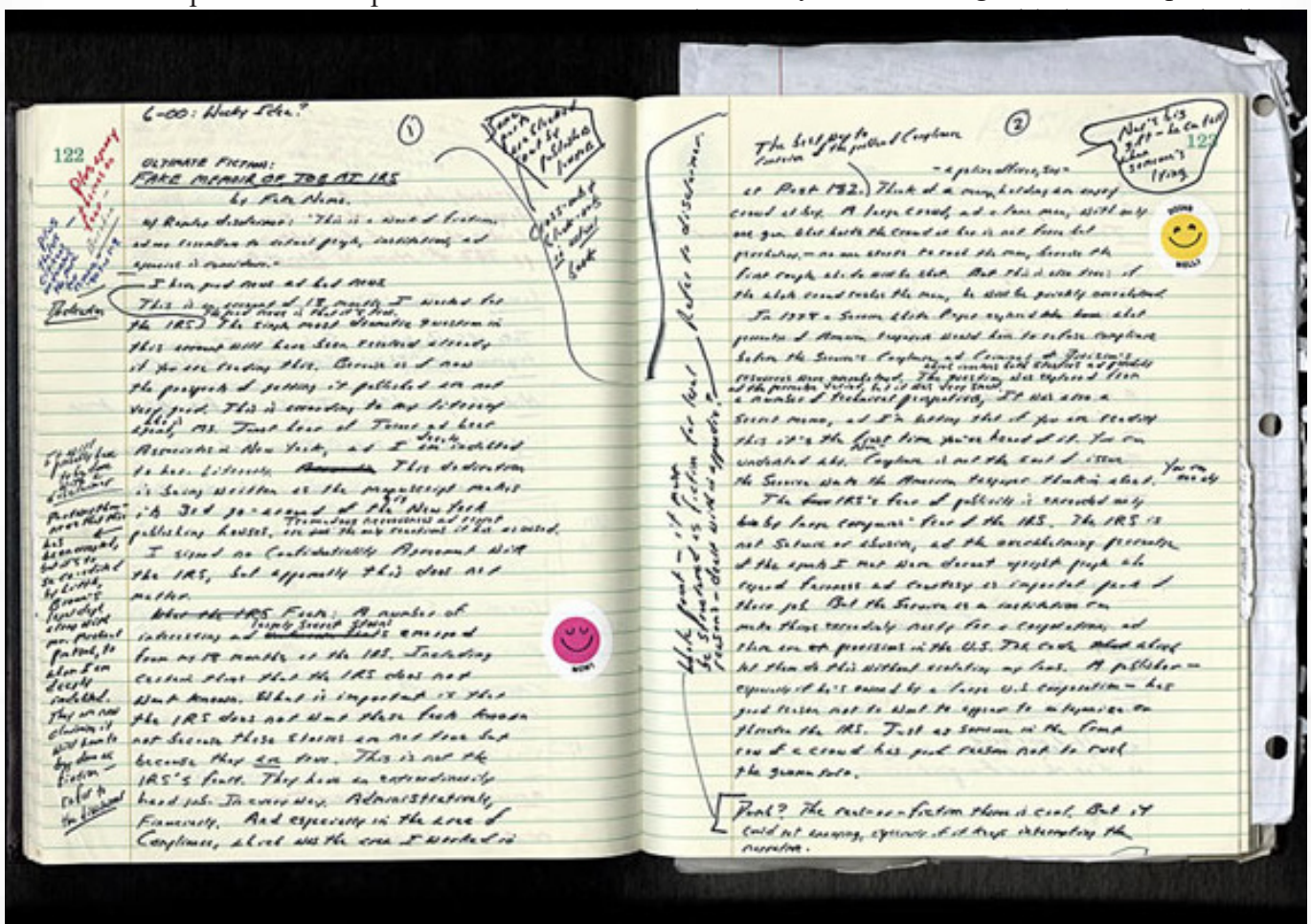
En las descripciones de la vivienda de Leon di Rose nos encontramos tan sólo con lo que encuentran los personajes en las diferentes habitaciones. Esto se debe a que no hay ninguna señal evidente de posibles pistas a simple vista, aunque los Cainitas deberían estar habituados a esta clase de problemas, por lo que ante las diferentes habilidades de los personajes o los detalles más escondidos de las diferentes salas, habilitamos este apartado para que el Narrador las utilice según avance la investigación.

**La flor de Pascua:** Como hemos indicado previamente, en el salón se encuentra el único ser vivo de toda la casa. Esta poinsetia es una de las primeras pistas que tienen los investigadores, dado que, aunque parece que se encuentra perfectamente sana, en realidad podrán comprobar, si específicamente se fijan en ella, como buena parte de esta planta se encuentra

completamente podrida, mientras que otra está simplemente seca. Sólo las flores superiores están completamente bien, pero tiene truco: son de plástico y tienen unos pequeños restos de agua residual.

**Escaleras:** La subida al segundo piso del dúplex se realiza a través de estas escaleras, y aunque parecen un camino bastante normal, al subir (o bajar) y resbalar la mano por la barandilla puede comprobarse una textura diferente, como si alguien quisiera guardar algunos restos de manera torpe bajo ella pegándolo con cinta. Deteniéndose, se puede ver algo pegado a ella por debajo, concretamente un bisturí con sangre seca en la hoja.

**Ventanas:** En el alfeizar de una de las ventanas, completamente caída, los investigadores encontrarán un bloc de notas que parece que se le haya caído a alguien con las prisas. La





letra es cuidada, inclinada ligeramente hacia la derecha y con cierta redondez. En el texto que hay en él apuntado hay diversos apuntes, pero llaman la atención diversos extractos que se detallan a continuación:

*“A lo largo de los tiempos, se ha comprobado que la sangre Cainita alberga el potencial no sólo para adquirir poderes por encima de la media mortal, sino que además puede permitir en algunas ocasiones el origen de nuevas “líneas de sangre”, estirpes menores que tienen peculiaridades fuera de su clan, de tal manera que incluso son extraños para el resto de sus congéneres. ¿Cuál es el origen de este poder? ¿Existe la posibilidad de que esos eventos pasados a lo largo de la historia puedan repetirse? El momento de mayor auge de estas “líneas de sangre” se produjo en los años de la caída de Saulot y el nacimiento de los Tremere, mientras los Giovanni aún eran poco más que una rama dentro de un clan mayor. ¿Las condiciones de la época fueron el detonante?”*

*“Durante estos meses, tras la conquista de la Camarilla, he conseguido pasar desapercibido y observar a los diferentes Cainitas que se encuentran en la ciudad, aquellos que formarán un nuevo gobierno. De todos ellos, sólo tres me parecen lo suficientemente interesantes como para evaluar el potencial que poseen para fundar una nueva línea de sangre, porque creo firmemente que, utilizando factores externos, extremos y reproducibles, podría conseguirse un hito de estas características en el plazo de unas pocas décadas.”*

*“Por desgracia, alguien ha debido decir algo que no debía, porque ha habido un atentado contra el Príncipe. Ricardo de Costanza ha muerto en una terrible explosión de bomba termita y, con él, mis sueños de abrir una línea de sangre con sus especiales características. Habría sido divertido retorcer su cuerpo y su mente hasta límites insospechados... Una lástima.”*

*“Parece que el gobierno de la Camarilla se ha repuesto de su inestabilidad. Ahora, con la reciente paz impuesta por el nombramiento de Javier Escribano, se abre una ventana para reanudar mis experimentos. Camden, Marcus deGaulle, Wilson Wade, Marco González, Alejandro. Nuevos Cainitas que han encontrado mi Refugio y vienen en busca de conocimiento, aunque algunos son más amables que otros. Camden es peligrosa. Lo mejor de esta estabilidad es que nadie se ha fijado en Leon di Rose, que se encuentra en un retiro autoimpuesto. Por fin tengo un sujeto disponible, la espera durante estos cinco años ha merecido la pena.”*

**Fotografías:** En la segunda habitación del dúplex encuentran una serie de fotos en las que se ve a un joven de treinta años junto a Leon di Rose, rodeados de mujeres bellas, en diferentes cócteles, en reuniones con Cainitas como Perfecto Díaz y otros que antes habitaban la ciudad. Entre todas las fotos, sólo hay una en la que aparezcan los dos solos, agarrándose por los hombros, que se encuentra en el suelo bajo la cama, a sus pies. Las sábanas y la colcha se encuentran revueltas y, junto a la foto, hay un pañuelo con sangre seca, con una huella de un fino zapato repleto de barro y aguas residuales.

## **Veredicto evidente**

Los jugadores deberán entonces exprimir sus conocimientos sobre León para poder declarar al culpable evidente de todo este conflicto. Alguien no acostumbrado a las diferentes personalidades que la habitan puede cometer ciertos errores siguiendo las costumbres estándar de los Cainitas, por lo que es posible que acudan a buscar a Marco González, el Nosferatu cuyo Dominio son las alcantarillas de la ciudad. Para este punto, se incluirá un pequeño desarrollo para elaborar un encuentro con él. Aquellos acostumbrados con la trama leonesa tendrán un claro objetivo: El Archivador. Por lo tanto, tanto este Cainita como su Refugio se explicarán ahora.



## Encuentro con el Nosferatu

Como hemos mencionado, es posible que los jugadores piensen en los Nosferatu como posibles culpables de la caída del Primogénito Toreador. Además, cumple con todos los estereotipos: viven en las cloacas, son dados a aislarse y suelen tener una serie de deudas pendientes con el Clan de la Rosa. Para mantener la interpretación correcta del único personaje Nosferatu de la ciudad, Marco González, se adjuntan los diferentes puntos necesarios para ello. La ficha, sin embargo, no aparece dado que es un Cainita interpretado por un jugador en las sesiones de rol en vivo.

**Consejos de interpretación:** Marco González es un vampiro al que le gusta la soledad. Prefiere relacionarse poco con los demás, aunque si es por un tiempo corto (30 minutos aproximadamente) será amable y respetuoso. Si se le fuerza a estar mucho tiempo en compañía de otros, comenzará a sentirse incómodo, e incluso tratará de irse si el motivo de la reunión es de poca importancia.

**Aspecto:** Piel muy palida, rugosa, en algunas partes como si estuviera quemada. Dientes afilados y prominentes. Cuencas de los ojos hundidas y negras. Pelo negro hasta los hombros, pero con pequeñas calvas y aspecto graso.

**Opinion sobre el Primogenito Toreador:** No ha tenido oportunidad de conocerle. Un Cainita que ha abandonado su responsabilidad para con León y la Camarilla quizás tenga un motivo. Marco se mantiene prudente, pero Leon di Rose ha dejado a la ciudad coja con su ausencia y eso necesita un explicación al Principe. Sera él quién decida si está justificado. Marco no tiene más que decir.

**Sobre un posible científico:** El origen de las investigaciones puede estar entre los Giovanni, el Arquitecto o quizás el Archivador. Y éste último es el que tiene el Refugio cerca de las

alcantarillas de la ciudad. Si tuviera que apostar por un posible científico culpable, muy probablemente apuntara a este último. Además, su Refugio le vendría muy bien, aunque este detalle prefiere ocultarlo.



## Llegada al Refugio del Archivador

Todos los Cainitas locales conocen el rumor sobre un misterioso Cainita que vive bajo el Archivo Histórico de la ciudad y recopila información y secretos. Por lo tanto, la sospecha general es que para acceder a él, habría que hacerlo o a través de las alcantarillas, un acceso cerrado para aquellos a los que el Archivador no conoce, o por el edificio del gobierno local mortal.

La puerta principal del Archivo Histórico permanece completamente cerrada, con unos portones de madera bastante rígidos y de buena calidad. Tras estos portones existen además unas puertas de cristal, que como los ventanales se encuentran conectados al sistema de alarma, para así impedir la entrada de cualquier elemento extraño por la puerta principal. Dentro hay dos guardias de seguridad y los policías de la ciudad llegarían en un tiempo máximo de 4 minutos, dado que esta zona del Caso Antiguo se encuentra bien comunicada con los cuarteles de las Policías Local y Nacional.

Para poder acceder al Archivo, y por tanto al Refugio, se deberá acceder por una puerta trasera no vigilada, pero que encierra ciertos riesgos. El primero de ellos es la visibilidad pública, dado que esta puerta trasera se encuentra en un patio de lo que fue el antiguo castillo y posterior cárcel de la ciudad, separada de la calle Era del Moro por la propia muralla, que cuenta con un gran portón de madera con una reja antigua. Para poder acceder a este patio, pueden mover la puerta de 100 kg o incluso escalar la muralla de 10 metros de altura.





El patio trasero del Archivo presenta una distribución peculiar. Tiene forma ovalada y se ve claramente la posición del Archivo frente al resto del antiguo castillo de la ciudad, dado que el último es de ladrillo y el Archivo es de piedra blanca, además de contar con una capa de pintura. El edificio del Archivo posee una puerta cerrada con llave (**Destreza + Pericias**, dificultad 5) que puede ser reventada con facilidad, con una reserva de **Fuerza** o de **Fuerza + Potencia** de 5). A un lado del patio, existe una escalera que comunica el Archivo con la muralla de la ciudad, comunicada por una puerta. Bajo ella también hay otra puerta, un pequeño cuarto escobero que en tiempos medievales quizás fuera una garita. Sólo la puerta de la parte trasera del Archivo conduce al interior.

Una vez dentro, se encontrarán en una amplia biblioteca, con grandes tomos desvencijados en estanterías de metal y grandes muebles archivadores metálicos. Al fondo de la habitación hay una puerta, por la que aparecerá un guardia de seguridad con una linterna en el caso de que

hayan entrado en el Archivo haciendo una cantidad considerable de ruido (es decir, si han decidido tirar la puerta abajo). De encontrarse además algo inusual (la puerta abierta, libros abiertos, cajones abiertos de los archivadores), el guardia de seguridad llamará a su compañero y ambos registrarán cada centímetro. Si además está la puerta abierta, llamarán a la Policía Nacional y después a la Policía Local, por ese orden.

En el caso de no haber producido ningún ruido, los personajes se encontrarán después con un amplio pasillo con otra sala más en su misma pared hacia la izquierda y dos en la de enfrente, teniendo en la sala en su diagonal izquierda una fuente de luz de la que vienen unas voces en inglés. Mientras que las otras dos salas se encuentran totalmente cerradas (**Destreza + Pericias**, dificultad 3, o una reserva de **Fuerza** o **Fuerza + Potencia** de 3) y pueden ver unas mesas rodeadas por estanterías llenas de libros y documentos genealógicos o diversas crónicas históricas. Cualquier Cainita historiador podría aprovechar la visita.



En la sala que tiene una luz encendida y además salen unas voces en inglés estarán los dos guardias de seguridad viendo en un ordenador portátil alguna serie de televisión subtitulada al castellano, en el caso de que no hayan acudido antes a la sala por la que entraron los personajes. De haber sido así, el ordenador estará reproduciendo el capítulo a pesar de no estar allí uno o ambos guardias. La serie que están viendo la dejamos en el aire, para que el Narrador se tome una pequeña licencia (¿Abierto hasta el Amanecer? ¿Shadowhunters? ¿Big Bang Theory? ¿Juego de Tronos? ¿The Walking Dead? ¿Breaking Bad? La lista puede ser excesivamente larga), para sacar una sonrisa en los jugadores o quizás crear un hilo que pueda relacionarles con algunos Cazadores. Nunca se sabe.

A mano derecha, desde la sala de entrada al Archivo Histórico, hay unas escaleras que permiten a los jugadores subir a la primera planta o acceder a los sótanos. Mientras que en la primera planta y en la segunda, a la que puede subirse desde allí, sólo encontrarán más libros, mesas enormes de madera y alguna máquina de agua, en el sótano podrán encontrar la continuación del camino, aunque es algo más complicado que seguir un pasillo.

El almacén está repleto de enormes cajas de madera, en las que encontrarán diversos restos arqueológicos de época romana. Es un recinto de alrededor de treinta metros cuadrados completamente cerrado y sin ningún acceso a simple vista. Sin embargo, aquellos Cainitas que cuenten con los niveles **Percepción del Aura** (Auspex, nivel 2) u **Ojos del Caos** (Dementación, nivel 3) podrán conseguir vislumbrar unos patrones a través de la pared del fondo que consiguen formar una frase: “Para acceder, forma un cuadrado en la pared con dos trazos rectos”. Este acertijo permite a los jugadores acceder al Refugio del Archivador siempre y cuando escriban con su sangre el número 1, el único número cuadrado que cumple esas características.

Al dibujar ese número cuadrado con dos trazos rectos, la pared se dividirá en dos y un viejo engranaje se pondrá en marcha para dejar ver ante los personajes una enorme biblioteca, con estanterías de cuatro metros de alto repletas de libros en una sala que ronda los cuarenta metros cuadrados y que cuenta con diversas mesas de madera a lo largo de ella. A los lados de cada pared hay dos puertas, mientras que al fondo hay una puerta blindada. Los personajes no se encuentran solos en ese momento, si no que tienen enfrente a tres hombres, perfectamente iguales, encarados a ellos. Parecen modelos de ropa de caballero, vestidos perfectamente con un traje completamente negro, camisa blanca y corbata estrecha negra, unos zapatos negros y un perfecto peinado de su pelo color azabache con la raya en el lado izquierdo de su cabeza, dejando que el flequillo caiga ligeramente sobre su frente. Todos llevan una barba arreglada y corta, y además llevan consigo tres bates de béisbol. Estos peculiares guardas, unos Hermanos de Sangre, atacarán a los personajes sin mediar palabra.

## El Refugio del Archivador

Una vez se deshagan de los Hermanos de Sangre, los personajes podrán explorar el Refugio del Archivador con libertad. Estas instalaciones ya vienen descritas en el libro central de León Nocturno, aunque a continuación lo detallaremos de igual manera, teniendo además en cuenta un nuevo aliciente, que continuará así nuestro hilo argumental.

La sala central del Refugio del Archivador es una gran biblioteca, con enormes estanterías que llenan, desde el mismo suelo hasta el techo, la vista de los visitantes con una gran cantidad y variedad de lomos de diferentes libros. Varias escaleras recorren las alturas de estas estanterías, y en el centro de la sala, a lo largo de toda su longitud, varias mesas la atraviesan



transversalmente, rodeadas de varias sillas de la misma madera de alta calidad, y con varias lámparas de lectura. El techo contiene un particular fresco en el que pueden verse tanto escenas bíblicas como del Libro de Nod, escrupulosamente cuidadas y en un perfecto estado de conservación.

Los personajes que quieran detenerse en esta enorme sala para poder buscar entre los volúmenes existentes algunos documentos de utilidad, deberán superar al menos una tirada de **Percepción + Investigación**, dificultad 8 para poder reconocer diferentes copias de algunos documentos de naturaleza sobrenatural en buenas condiciones, siempre un volumen por tirada como máximo. Queda a discreción del Narrador cómo y qué encuentran según sus tiradas, entre lo que puede haber un volumen del Libro de Nod encuadernado en piel humana, unos cuantos Fragmentos de Erciyos originales, un registro de los Vástagos que han habitado la ciudad en los diferentes siglos... Lo bueno de este gran archivo sobrenatural es que puede albergar

grandes documentos que puedan ayudar al Narrador como hilo conductor de cualquier sesión que necesite.

A los laterales de la gran sala se encuentran unas puertas que llevan a unas habitaciones que son descritas de manera separada, dado que en su interior los personajes encontrarán diferentes situaciones. Además al final de la habitación encontrarán una nueva puerta blindada, aunque no podrán abrirla empujándola, a no ser que el personaje que lo haga posea una reserva de **Fuerza + Potencia** de 18.

## El laboratorio

La primera de las habitaciones que rodean a la sala principal del refugio es un pequeño laboratorio, con una gran mesa con alguna báscula de precisión, matraces, probetas, vasos de precipitados, papel de filtro o cucharas para pesar, entre otras cosas.

Al otro lado de la mesa central, se pueden ver un frigorífico que aún continúa funcionando. Una





vez abierto, los personajes podrán ver en el interior varios tubos de ensayo y bolsas herméticas de cien mililitros y medio litro con sangre. Pero no hay ningún otro indicador más allá de algunos nombres: Ed von Lard, Tiler, Vaklam, Daniel Parca, Alfonso Rojas, Sara Fraile, Alejandra Asensio, Pedro Martínez... Estos son algunos de los que pueden ver, pero puedes incluir cualquier nombre que creas necesario para la historia. Estas bolsas de sangre contiene la Vitae de algunos Vástagos que durante los años pidieron información o favores al Archivador.

## Las jaulas

La siguiente habitación tiene en su interior unas grandes jaulas que en su gran mayoría están vacías. Hay sangre seca tanto en el suelo como en las paredes cercanas a varias de ellas y sólo en una podrán encontrar a unos peculiares inquilinos: una docena de bebés fantasmagóricos y famélicos que carecen de ojos.

Estos seres son conocidos como Pilluelos sin Ojos y aquellos que superen una tirada de **Inteligencia + Ocultismo**, dificultad 7, podrán saber qué clase de enfermiza criaturas se encuentran ante ellos. Los Pilluelos sin Ojos son unas criaturas que surgieron en Londres durante los últimos años del siglo XIX, que forman un pequeño grupo de seres que adoptaban en sus filas a cualquier niño abandonado por sus padres en las frías calles de la capital británica. Desde ese momento formaba parte de esta manada fantasmagórica que rodeaba a sus víctimas en silencio y con el siniestro caminar de unos bebés no-muertos, quienes se alimentaban del amor de las personas para poder mantenerse con vida.

Estos seres no suponen un problema para los Vástagos, no obstante se presentan sus estadísticas en el capítulo correspondiente, por si pudiera pasar cualquier cosa con los Pilluelos sin ojos.

## La morgue

En otra de las habitaciones encontrarán una pequeña morgue, que cuenta con cámaras de frío, destinadas al deposito de cadáveres y vísceras, y una sección para el secado de ropas.

Alrededor de una mesa para autopsias central encontrarán mucha sangre seca y los utensilios que podrían utilizarse para una autopsia están desordenados y mellados, aunque parece que llevan mucho sin usarse.

## El topo

Quizás la sala más curiosa del refugio, esta sala contiene otra gran mesa de autopsias, aunque sobre ella sí encontrarán algo, concretamente el cadáver putrefacto y hediondo de un topo gigante, de unos tres metros de largo.

En una mesa auxiliar los personajes encontrarán unas notas en las que se puede leer que el espécimen de topo gigante que allí se encuentra es posiblemente uno de los descendientes del legendario Topo de la Catedral, aunque puede que incluso pueda ser el original, dado que el tamaño que presenta la criatura es posiblemente un indicativo de su naturaleza sobrenatural y no de una mutación antiquísima de la especie.

Para aquellos que desconozcan la leyenda, el Topo de la Catedral era una antigua criatura que data de la construcción de la actual Catedral de Santa María de Regla. La leyenda cuenta, que un topo gigante, al que nadie había visto nunca, salía durante la noche, y con su potente hocico iba destruyendo todos los cimientos que los canteros habían colocado el día anterior.

Durante semanas, los canteros no avanzaban en su trabajo, ya que no eran capaces de evitar las destrucción de su trabajo por este ser maligno. Hartos de trabajar y no dar por terminado su



trabajo, se decidieron a colocar una trampa. Idearon un cepo gigante con el que dar caza a tan dañino animal.

Y así fue, la primera noche que colocaron la trampa, oyeron como algo había quedado atrapado en ella. Cuando se acercaron pudieron ver un enorme topo, el más grande que jamás hubieran visto. Lo mataron y colgaron su piel, como escarmiento y signo de victoria, en la puerta principal. Desde entonces, en la puerta de San Juan, cuelga un enorme pellejo oscuro, que dicen era el del topo “destructor”. Así queda reflejada la proeza de estos canteros.

Sin ánimo de fastidiar la leyenda, recientes estudios han dado lugar, después de unos rigurosos análisis, a que se conozca la verdadera naturaleza del “pellejo del topo”. Según los expertos, es solamente un caparazón de una tortuga gigante.

## Tras la puerta acorazada

Si han conseguido mover la puerta acorazada al final de la sala principal, los personajes podrán encontrar en su interior un gran vestidor con un sarcófago de cristal en pie. En los alrededores del vestidor, un gran número de pulcros trajes negros, con camisas negras, mientras que debajo hay una inmensa hilera de lustrosos zapatos. En total, hay unos 31 huecos para trajes, pero sólo se encuentran 30 conjuntos.

Gracias a **Percepción del Aura** (Auspex, nivel 2) u **Ojos del Caos** (Dementación, nivel 3), los Cainitas allí presentes verán que detrás del sarcófago de cristal se encuentra una nueva abertura. Para poder acceder a ella, deben encontrar un panel numérico escondido en un lateral del mueble del vestidor. (**Percepción + Investigación**, dificultad 6). Los números que deben introducir los podrán descubrir gracias a la secuencia que encuentran escrita bajo el panel.

**1, 11, 21, 1211, 111221**

Las cifras que deben introducirse son **312211**, dado que es el siguiente número de esta secuencia lógica, que se explica de la siguiente manera:

- **1** contiene un uno, o sea, **11**.
- **11** contiene dos unos, o sea, **21**.
- **21** contiene un dos y un uno, o sea, **1211**.
- **1211** contiene un uno, un dos y dos unos, o sea, **111221**.
- **111221** contiene tres unos, dos doses y un uno, o sea, **312211**.

Esta secuencia es conocida como la **Secuencia Mira-y-Di** (Look and Say Sequence), o como la nombró John Conway, **Secuencia de Desintegración Audioactiva**, un juego de palabras relacionado con la desintegración radiactiva de los diferentes elementos químicos que utilizó para describir las diferentes familias radiactivas.

Una vez introducida la clave, el sarcófago se retirará lateralmente para dejar paso a un enorme corredor, perfectamente iluminado por varias luces LED que tranquilamente alcanzaría los setecientos metros de longitud. Una vez dentro, el sarcófago vuelve a cerrar el corredor y sólo podrá abrirse gracias a un panel que se encuentra en ese lado, teniendo como clave la misma secuencia numérica.

Al final del pasillo, los personajes encontrarán un tramo de 56 escaleras ascendentes que les hará llegar ante unas puertas herméticas, que sólo se abrirán hacia dentro de una nueva sala si aprietan el pulsador que se encuentra al lado izquierdo, que cuenta con una forma rectangular y es de color metalizado.

Dentro de esa sala, de un enfermizo color blanco, encontrarán a un hombre vestido de cirujano, con unos profundos ojos completamente negros y una melena negra recogida en una coleta. Frente a él,



en lo que parece más bien una mesa de torturas, encuentran el cadáver de un hombre de tez morena y pelo oscuro corto, que reconocen como Leon di Rose. El hombre vestido de cirujano, al verles, les saludará con una voz estridente.

- Parece que este espécimen no era el correcto. Además, acabamos de tener visita, ¡alguien quiere molestar a la ciencia! -tira los guantes entonces al suelo y se libera de los diferentes atavíos de esterilización que lleva encima: guantes, gorro, bata y mascarilla-. En fin, creo que esto hay que solucionarlo.

## El Archivador: conflictos e intereses

El hombre pálido y de rasgos alargados con ojos negros con el que se encuentran ahora cara a cara no es otro que el Archivador. Este particular Cainita se enfrentará físicamente a los personajes al verse completamente acorralado ante su gran experimento, el cual ha resultado completamente fallido. ¿Qué es lo que pretende el Archivador en este enfrentamiento? Destruir a sus rivales, ni mas ni menos. No se puede permitir que el resto de los Cainitas de la ciudad se metan en sus asuntos, así que la mejor forma de evitarlo es que nadie salga con su no-vida intacta de allí. Además, tampoco permitirá que le saquen de allí si no es con los pies por delante, ya que el actual gobierno de la ciudad le juzgaría, montando un gran teatro, una pantomima, humillándole ante otros que no conoce y que permitirán el saqueo de su Refugio. No, nadie se burlará de él, y por eso son los personajes que le han encontrado o él, no hay otra solución.

Si tiene la oportunidad, el Archivador utilizará contra el más poderoso de la sala sus poderes de **Mytherceria** para conseguir paralizarlo con **Enigma Fantástico** (nivel 5). Además, gracias a su puntuación en **Obtenebración**, buscará la manera de acabar con todos sus enemigos a la vez.

Así, la solución final de esta situación no es otra que la Muerte Definitiva del Archivador, aunque es posible que acabe completamente derrotado y detenido con su no-vida intacta. En este caso, conseguirán que sea llevado a un juicio el Archivador, en el que se desvelarán sus intereses en la ciudad.

A pesar de su aparente búsqueda de conocimiento perpetuo, el Archivador es un auténtico maestro de la Ley de Prestación. Consigue la información de lo que ocurre en el mundo exterior gracias a sus propios poderes de **Obtenebración** saliendo periódicamente de su Refugio para adquirir cierta información que otros Cainitas no pueden tener. Así, cuando uno de los visitantes a su Refugio le pide algo de ayuda, automáticamente se encuentra en una deuda total con él, lo que aprovechará para conseguir cualquier cosa que crea necesaria.

¿Cómo es posible que el Archivador abandone su Refugio si es agorafóbico? Los ataques de este trastorno, como muchos de los otros posibles en **Vampiro: La Mascarada Edición 20º Aniversario**, viene determinado por el momento de sufrir la crisis, teniendo la oportunidad de evitarlo y poder tener una noche en la que el personaje es relativamente normal. El Archivador lleva conviviendo con su agorafobia desde que fue un mortal, por lo que puede controlar su ansiedad en los momentos en los que puede ser necesario, aunque las noches siguientes debe encontrarse encerrado a cal y canto detrás de la puerta blindada, en su sarcófago. Cuando los Cainitas de la ciudad se reúnen, son momentos críticos para la recuperación de la información, incluso el rapto de Leon di Rose es algo tremendamente necesario para poder continuar con sus enfermizos experimentos. Son estas únicas situaciones las que le permiten abandonar su Refugio y salir al exterior.

Leon di Rose fue uno de los tres seleccionados para intentar crear una Línea de Sangre a través



de los experimentos diseñados por el Archivador. Concretamente, los tres elegidos eran el propio Primogénito Toreador, Ricardo de Costanza y Javier Escribano. Estos experimentos ya estaban en la mente del Archivador desde la época en la que el Sabbat gobernaba la ciudad, pero ninguno de los Cainitas que allí vivían parecían tener un potencial, según su criterio, para ser fundadores de una Línea de Sangre como lo fueron en su momento Marconius para los Kiasyd (linaje al que pertenece el propio Archivador), el Barón Samedi en su propia y putrefacta línea de sangre o, incluso, como los Tremere provocaron la aparición de las Gárgolas en la Edad Oscura. Sin embargo, al no conocer exactamente cuáles eran los factores externos que provocaron el nacimiento de los distintos linajes, el proceso no era más que una tortura física y mental continua que Leon di Rose no pudo soportar y acabó falleciendo. El cadáver del Primogénito Toreador se encuentra en un proceso de descomposición exponencial, por lo que quizás trasladarlo sea un completo error.

## Enigmas del Archivador

Como hemos descrito antes, el Archivador utilizará el poder de **Mytherceria** de quinto nivel **Enigma Fantástico** para poder detener al personaje más peligroso del grupo. A continuación se incluyen algunos enigmas para que el Narrador pueda leerlos sin necesidad de buscarlos fuera de este módulo.

**Enunciado:** En un monasterio hay más de 50 monjes, todos ellos son expertos en lógica. Están todo el día cada uno en su celda, para la cena se reúnen en una mesa redonda donde se pueden ver las caras, cenan y vuelven a sus celdas. Éste es el único momento del día en que se ven. Han hecho voto de silencio, no pueden gesticular ni comunicarse de ningún modo y no hay espejos en el monasterio ni forma alguna de verse reflejado.

Un día, se presenta ante ellos un luminoso ángel

y, durante la cena, les anuncia: “Uno o más de vosotros habéis sido señalados con una marca roja en la frente. Aquellos que tengan la marca deben salir en peregrinación en cuanto lo sepan”. Tras esto, el ángel desapareció sin anunciar quiénes eran aquellos elegidos. Después de 7 días, todos los monjes con la marca roja se dieron cuenta de que estaban señalados y solo ellos salieron en peregrinación

¿Cuántos eran los monjes elegidos? ¿Cómo se dieron cuenta de ello?

**Solución:** Son 7 los monjes que han sido elegidos. La explicación lógica de cómo llegaron a esa conclusión es como se describe a continuación:

- Si hubiera sido un solo monje el marcado, el primer día, durante la cena, vería que nadie está marcado, y si el ángel dijo que uno o más estaban marcados, deduce que él debe ser el elegido y se marcha al primer día.
- Si fueran 2 monjes los marcados, el primer día, durante la cena, cada uno de ellos vería otro monje marcado por lo que no podría saber si él mismo lo está o no, así que no se puede marchar. Al segundo día, cuando ve que el monje marcado continúa allí, deduce que aquel también ve otro monje con la marca, ya que si no se hubiera marchado el primer día aplicando la deducción anterior. Dado que solo ve una marca, deduce que él tiene la otra y se marchan los dos al segundo día.
- Si los monjes marcados fueran 3, el primer día, cada uno vería otros dos monjes con marca. Cada uno de ellos aplicaría el segundo razonamiento y deduciría que, si sólo los otros dos monjes tuvieran marca, cada uno de ellos vería un solo monje marcado, por lo cual tardarían dos días en darse cuenta de que tienen la marca y por lo tanto marcharían al segundo día. Pero dado que son tres los monjes marcados, al tercer día, se verán en la cena, lo cual significa que los otros dos monjes marcados también ven dos monjes marcados y por



eso no se han podido marchar. Por lo tanto deduce que hay un tercer monje marcado que es él y pueden marchar todos al tercer día.

Así, de esta manera, se puede extrapolar estas conclusiones a los 7 días que tardan en abandonar en peregrinación el monasterio los monjes elegidos, dado que el número de días coincide con el número de monjes.

**Enunciado:** En un granero de madera completamente vacío se encuentra un hombre colgado del centro de la viga central. La sogá con la que se ahorcó mide tres metros y los pies penden a treinta centímetros del suelo. La pared más cercana se encuentra a seis metros. No es posible trepar ni a las paredes ni a la viga y, sin embargo, el hombre se ahorcó a sí mismo. ¿Cómo lo hizo?

**Solución:** Se subió a un bloque de hielo que se deshizo con el calor

**Enunciado:** Al morir un jeque, ordenó que se distribuyeran sus camellos entre sus tres hijos de la siguiente forma: la mitad para el primogénito, una cuarta parte para el segundo y un sexto para el más pequeño. Pero resulta que el jeque solo tenía once camellos, con lo que el reparto se hizo realmente difícil, pues no era cosa de cortar ningún animal. Los tres hermanos estaban discutiendo, cuando ven llegar a un viejo beduino, famoso por su sabiduría, montado en su camello. Le pidieron consejo y este dijo:

- Si vuestro padre hubiese dejado doce camellos en vez de once no habría problemas.
- Cierto, pero sólo tenemos once - respondieron los hermanos, a lo que el beduino contestó:
- Tomad mi camello, haced el reparto y no os preocupéis que nada perderé yo en la operación.

¿En qué se basa el beduino para afirmar tal cosa?

**Solución:** El beduino cede su camello, con lo que

habrá doce; el primogénito recibe la mitad (6 camellos), el segundo una cuarta parte (3 camellos) y el tercero la sexta parte (2 camellos). Como 6, 3 y 2 suman 11, el beduino recuperará su camello y todos contentos.

**Enunciado:** María tiene dos novios, Juan y José. Para visitar a Juan, debe coger el tren en dirección norte, y para visitar a José debe coger el tren en dirección sur. Ambos trenes pasan cada 10 minutos, y como a María le gustan ambos por igual, ni se fija si un tren va al norte o al sur, y sube al primero que pase.

Sin embargo, por algún motivo María termina visitando a Juan un 90% de las veces, y a José solo el 10% restante. ¿Por qué?

**Solución:** La razón es que el tren que va hacia el sur pasa 1 minuto después que el tren que va hacia el norte. La única manera de tomar el tren al sur es llegar a la estación por casualidad en el minuto posterior a que pase el tren que va al norte.

Si llega en cualquiera en cualquier otro momento, cogerá el tren al norte que pasará primero. Por ejemplo, si el tren al norte pasa a las 8:00, 8:10, 8:20..... y el tren al sur pasa a las 8:01, 8:11, 8:21....., si María llega a la estación en cualquier momento entre las 8:01 y 8:10 cogerá el tren al norte. Solamente si llega entre las 8:00 y 8:01 cogerá el tren del sur.

**Enunciado:** Un enigma lleva atormentando a los hombres en las últimas décadas: ¿Qué es amarillo y escribe?

**Solución:** Este absurdo enigma, que aparece en la serie de los años 60 de Batman, sólo tiene una solución completamente desquiciante: Un plátano-bolígrafo. No podemos culpar al Archivador de ser aficionado a esta estridente serie del Cruzado de la Capa.



## El Archivador: hoja de personaje

El Vástago conocido como El Archivador fue en su día un atractivo joven apasionado de los libros que permanecía día y noche rodeado de ellos en la casa familiar de Valencia de Don Juan. El ansia de saber del joven llamó la atención de un Kiasyd, Magnus, que recorría el Camino de Santiago con el fin de aprender acerca de todas las ciudades que visitaba.

Una vez fue Abrazado, él y su sire permanecieron encerrados en las criptas del Castillo de Coyanza, antepasados del Archivador, hasta que, a mediados del siglo XX, acabase con la no-vida de Magnus por la envidia que sentía al haber encontrado este un importante manuscrito latino. En 1958 fue inaugurado el Archivo Histórico de la Ciudad de León. Entusiasmado como nunca, se instaló en los sótanos del edificio, abandonando así su villa natal, aislándose de las políticas seguidas por los Cainitas del Sabbat primero y de la Camarilla después.

Reservado y curioso, el Archivador evaluaba a todos sus contemporáneos en aquellas noches en las que su agorafobia no le causaba graves crisis, adquiriendo así conocimientos que usaba siempre en su beneficio, ganándose así la deuda de muchos de los Cainitas de la ciudad, sin importar su afiliación. Su objetivo siempre fue revolucionar el mundo de los Vástagos, con el descubrimiento definitivo de cómo se originan las líneas de sangre, motivo por el que experimentó con Leon di Rose hasta acabar con su no-vida.

**Pautas de Interpretación:** Poco te importan los sucesos de tu alrededor o las necesidades del resto de los Vástagos de la ciudad. Lo único que te interesa son tus experimentos y el total conocimiento de los Cainitas, tanto locales como foráneos. Quizás requieran los Cainitas de la ciudad de tu consejo, pero eso será a un precio completamente perverso y anormal.

**Sire:** Magnus

**Naturaleza:** Estudioso

**Conducta:** Perverso

**Generación:** 9ª

**Abrazo:** 1626

**Edad Aparente:** 26

**Físicas:** Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2

**Sociales:** Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 5

**Mentales:** Percepción 4, Inteligencia 5, Astucia 4

**Talentos:** Alerta 3, Empatía 3, Esquivar 5, Intimidación 4, Pelea 2, Subterfugio 5

**Técnicas:** Armas Cuerpo a Cuerpo 2, Seguridad 3, Sigilo 2

**Conocimientos:** Conocimiento Local: León 5, Conocimiento del Sabbat 5, Enigmas 5, Historia de la Estirpe 4, Historia de León 5, Investigación 4, Leyes 5, Ocultismo 5, Secretos de la Ciudad: León 4

**Disciplinas:** Animalismo 2, Dominación 3, Mytherceria 5, Obtenebración 3

**Humanidad:** 4

**Fuerza de Voluntad:** 9

**Defectos:** Agorafobia

## Posibles conclusiones y continuaciones

El final abierto de este módulo puede servir al Narrador para ampliar las relaciones entre los personajes involucrados y el resto de la sociedad Cainita de León. Si atendemos a las diferentes posibilidades que hay dentro de la narración, tenemos dos escenarios posibles que pueden dar bastante juego: El Archivador es capturado y entregado para ser juzgado o bien han acabado con su no-vida. Además, hay que añadir que el Refugio del Archivador quedaría completamente libre.

A continuación se desarrollan los dos destinos posibles del Archivador, mientras que el Refugio se expone en el próximo capítulo.



## El Archivador es capturado

Es posible que los jugadores se las hayan ingeniado para detener al Archivador antes de haber provocado su gran caída. Lo más lógico desde ese preciso momento es que lo acaben entregando al gobierno local, quienes encantados buscarán la forma de juzgarlo y aplicar la Ley de Talión sobre el Kiasyd. Aunque miembros de la Camarilla, la Primogenitura y el Príncipe no toleran la violencia contra uno de sus miembros más queridos, incluso teniendo en cuenta que Leon di Rose ha sido torturado hasta la Muerte Definitiva.

El Archivador sería juzgado públicamente ante el resto de los Cainitas de la ciudad en este escenario, sometido ante todos con un cepo de estilo medieval que cuenta con cuatro carriles internos con dos sierras de cable que pueden cercenar la cabeza de un Cainita fácilmente. Evidentemente, el Archivador será humillado y declarado culpable, siendo condenado a la completa destrucción. El Refugio del Archivador

entrará entonces a formar parte de las posesiones de la Primogenitura y los jugadores perderán el derecho de posesión.

## El Archivador es destruido

Quizás los personajes hayan conseguido destruir completamente al Archivador, lo que les da la posibilidad de reclamar el Refugio como propio sin tener en cuenta las necesidades de la Primogenitura, al menos durante las primeras noches. Sin embargo, llegará el momento en el que tendrán que defenderlo de aquellos que tienen ciertos intercambios de favores: Marcus deGaulle y Camden tienen una cierta relación con el Archivador y, eventualmente, acabarán apareciendo por allí en busca de alguna clase de información.

Sin consiguen asegurar el Refugio y mantenerlo cerrado en una de esas visitas sorpresa, los jugadores habrán conseguido hacerse con el Refugio del Archivador, con toda la información, recursos y grandes instalaciones que posee más allá de lo que vieron en la primera visita.







# Secretos del Archivo

*‘En España, la mejor manera de guardar un secreto es escribir un libro’*

- Manuel Azaña

## Proteccion Feerica

Uno de los poderes de **Mytherceria**, la disciplina exclusiva de los Kiasyd, permite esconder de los ojos indiscretos ciertas habitaciones o incluso Refugios enteros. **Protección Feérica** permite crear protecciones místicas, símbolos de poder oculto que desorientan a los que los ven, aunque el tiempo que permanece activo es limitado.

Con el Archivador fuera de juego, los efectos de **Protección Feérica** acaban por desaparecer y aquellos que se encuentren en el Refugio del Kiasyd se encontrarán con tres sorpresas, algunas que podrian aprovechar a su favor en el transcurso de los acontecimientos en León. A continuación se describen las nuevas salas, todas ellas relacionadas con la Biblioteca principal, el laboratorio, la morgue, las jaulas, la estancia del topo o la sala tras la puerta acorazada.

Además, respecto a la Biblioteca principal, se adjunta un listado con algunas obras destacadas entre todas las que allí recopiló durante cinco décadas el Archivador. Junto al título se incluirá un breve resumen del contenido del libro y qué tramas puede desatar que algo así se hiciese público.

## Sala de vigilancia

Un Refugio tan importante como este, como es lógico, debe contar con una central de vigilancia que no sólo permita controlar las idas y venidas de diferentes Vástagos en busca de información y oscuros secretos, también debe conseguir mantenerles alejados si así lo desea. Por desgracia, la desaparición del Archivador ha hecho que la entrada conectada con el Archivo Histórico haya perdido el acertijo que servía de cerradura y elemento disuasorio para aquellos con ansias destructoras. Sin embargo, desde esta sala y su consola principal, un Cainita con una tirada exitosa de **Inteligencia + Informática**, dificultad 5, puede conseguir bloquear esa entrada y habilitar una nueva cerca de las alcantarillas.

Esta sala se encuentra tras la puerta acorazada, a uno de los laterales de la sala con el sarcófago que escondía el corredor secreto, concretamente junto al panel numérico. Una puerta se encuentra junto al mueble y, gracias al tipo de madera de la que están ambos fabricados, se camuflaba perfectamente gracias a **Protección Feérica**.

Las diversas acciones que pueden reaizar a través de este panel de la sala de vigilancia son: vigilancia del Archivo Histórico y las alcantarillas circundantes, así como todas las salas del Refugio; control de las dos entradas al Refugio, desde el sótano del Archivo Histórico y desde las alcantarillas; y por último, el control de las jaulas de los Pilluelos Sin Ojos que, aunque inofensivos para los Cainitas, sí pueden escaparse a la superficie y causar diversos problemas al mundo mortal.

## Mil y un ojos

Muchos se han preguntado cómo el Archivador podía mantener a los Cainitas de León vigilados, a pesar de su agorafobia. Además del hecho mencionado en el anterior capítulo sobre sus crisis y la posibilidad de abandonar su Refugio en ciertas ocasiones gracias a los poderes de Obtenebración, el Kiasyd llevaba el suficiente tiempo en la ciudad como para contar con un pequeño batallón de animales ghouls que servían como espías a su causa. No solo ratas, también gatos y perros de pequeño tamaño que llevan años a su servicio, nutriéndose de la sangre del Kiasyd. Ahora, con su dormitorio completamente desaparecido, estos animales comienzan a consumirse y a morir rápidamente,

Detrás de las jaulas de los Pilluelos Sin Ojos se encuentra otra pequeña habitación, una perrera con todos estos pequeños espías que utilizaba el Archivador para mantenerse al día y poder vender los secretos de otros Vástagos a aquellos que solicitaban sus servicios. Cada día que pase, de un total de 60 animales ghouls, irán muriendo una cuarta parte de los que sobrevivan cada tres días.

Estos animales, hambrientos de la vitae de los Cainitas, tienen una probabilidad de un 10% de atacar a aquellos que intenten alimentarlos sin ninguna medida de seguridad, acumulable cada tres días que pasen sin haber probado la vitae vampírica. Las estadísticas de estos desesperados animales ghouls se encuentran en el último capítulo de este módulo.

## Celdas

Con las más que posibles visitas de gente de diversas escalas sociales de entre todos los Cainitas de León, incluso de algunos venidos de fuera, el Archivador necesitaba un lugar donde apartar a aquellos a los que sometía a sus experimentos a lo largo de los años. Aunque ese era el plan original, dado que el único inquilino de esas instalaciones ha sido Leon di Rose.

El acceso al recinto de las celdas se encuentra en la morgue, justo en la pared opuesta de la puerta, a través de una puerta hermética y metálica. Los personajes se encontrarán una escalera de 56 peldaños que les dirige a un piso inmediatamente inferior a la biblioteca. La iluminación se enciende a la hora de llegar a la zona, gracias a un sensor de movimiento.

Las celdas se encuentran en un largo corredor que iguala en extensión a la biblioteca, aunque su distribución es completamente diferente. Mientras que la sala superior es completamente diáfana y con grandes estanterías e incluso unos frescos en el techo, la sala inferior no es más que un largo pasillo que cuenta con un total de seis puertas alrededor de él, puertas de seguridad que sólo pueden abrirse gracias a unos mecanismos de control que se encuentran a la entrada de cada una de ellas. Un motor mueven estas puertas de plomo, blindadas y de 90 centímetros de grosor, y en su interior no encontrarán nada. Son celdas de cuatro metros cuadrados, sin ninguna fuente de luz y con las que sólo se pueden comunicar a través del panel de la sala de vigilancia. Unas verdaderas celdas de aislamiento.



## Ejemplares de la biblioteca

Los personajes aprovecharán este momento de completa libertad en el Refugio del Archivador para poder buscar a lo largo de todas las estanterías en busca de libros que susciten su interés. A continuación se muestran algunos ejemplos de libros que se encuentran en esta biblioteca, aunque el Narrador es libre de añadir o eliminar cualquiera que crea que añade cierto interés por lo sobrenatural por parte del Kiasyd que antes habitaba este lugar.

### Libro de Nod

Recopilación de los textos que recogen la tradición oral de los Cainitas, recopiladas por el Malkavian Aristotle de Laurent en este volumen. La edición que posee el Archivador está encuadernada en cuero, tiene unas hojas de gran gramaje y está escrito a mano, incluyendo además unas preciosistas ilustraciones similares a las que se encuentran en la Cripta de los Reyes Leoneses de la Basílica de San Isidoro. El texto está escrito en latín.

### Fragmentos de Erciyes

*Los Fragmentos de Erciyes* es un libro de profecías Nodistas... y mucho más. Contiene *El Libro de Nod* en la que puede ser su versión original, además de comentarios de eruditos vampíricos a lo largo de los siglos. Traducido al latín por Fray Niccolo Giovanni de Venecia, los primeros capítulos tienen la escalofriante una escalofriante característica: parece que ha sido escrita en primera persona, a modo de autobiografía, por el mismísimo Caín.

### Revelaciones de la Madre Oscura

Versión de *El Libro de Nod* que no cuenta con el androcentrismo alrededor de la figura de Caín, sino que el foco se arroja sobre Lilith, la primera esposa de Adán, creada como él de la Tierra. Curiosa edición, encuadernada en un delicado cuero que es, en realidad, piel humana. Este documento es utilizado por los Bahari como eje de su culto y sus tradiciones.

### Testamento de Longinos

Este peculiar texto no tiene origen en ningún documento o libro de *Vampiro: La Mascarada*, sino que viene heredado de su homólogo en **Crónicas de Tinieblas, Vampiro: El Réquiem**. *El Testamento de Longinos* cuenta la transformación del legionario que clavó su lanza en el torso desnudo de Cristo y acabó por ingerir Susangre, provocando en su interior un cambio hasta convertirse en un Vástago. Este texto herético a ojos de los fieles Cainitas puede ser tomado como una sátira, como una broma elaborada o incluso como el inicio de una historia centrada en la búsqueda de la verdad sobre los orígenes de los vampiros y las facciones que puedan surgir alrededor de las diferentes creencias.

### Saga Eyrbyggja

La *Saga Eyrbyggja* es una de las sagas islandesas. Su nombre significa saga de los habitantes de Eyrr, que es una granja de Snæfellsnes en Islandia. El personaje central que debió darle el nombre a la saga es Snorri Þorgrímsson, mejor conocido como Snorri goði y se centra en disputas que lo involucraron contra su rival Arnkell Goði, en un conflicto que involucra a familiares de Snorri, los Þorbrandsson. Es una de las pocas sagas nórdicas en las que los vampiros tienen cierta relevancia.

### Saga de Grettir

La *Saga de Grettir* es una saga islandesa del subgénero de sagas de proscritos. Detalla la vida de Grettir Ásmundarson, un guerrero islandés que se convirtió en un proscrito por culpa de la maldición de un vampiro.

### Historia Cainita de León

Un libro inacabado y manuscrito que detalla la historia de los Cainitas en la ciudad de León, desde la llegada de Marcellus Rufus a la zona, destinado a las Médulas por el Imperio Romano hasta la firma del Tratado de León. Está escrito a mano por el Archivador, se puede comprobar por comparación directa con su diario.







# Secundarios de lujo

*'Un actor nunca puede madurar, pues su trabajo  
es un juego'*  
- Anónimo

En las páginas anteriores se han visto diferentes personajes no jugador que podrían intervenir de una manera u otra en el desarrollo de la trama.

## Hermanos de Sangre

**Clan:** Nosferatu

**Naturaleza:** Arisco

**Conducta:** Serio

**Generación:** 10ª

**Edad Aparente:** 32

**Atributos Físicos:** Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 3

**Atributos Sociales:** Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 3

**Atributos Mentales:** Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 2

**Talentos:** Alerta 4, Pelea 4, Intimidación 3, Liderazgo 3, Subterfugio 4

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

**Disciplinas:** Sanguinius 5

**Trasfondos:** Refugio 2

**Virtudes:** Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 2

**Humanidad:** 4

**Fuerza de Voluntad:** 7

## Ratas Ghoul

**Atributos:** Fuerza 1, Destreza 2, Resistencia 3, Percepción 2, Inteligencia 1, Astucia 1

**Habilidades:** Alerta 2, Atletismo 3, Pelea 1, Sigilo 3

**Disciplinas:** Celeridad 1

**Fuerza de Voluntad:** 4

**Ataque:** Mordisco, 1 dado

**Niveles de Salud:** OK, -1, -5

**Reserva de sangre:** 1/4

## Ataque en manada

**Daño:** 4

**Niveles de salud:** 7

**Iniciativa:** 3



## Gatos Ghoul

**Atributos:** Fuerza 1, Destreza 3,  
Resistencia 3, Percepción 3,  
Inteligencia 2, Astucia 3

**Habilidades:** Alerta 3, Atletismo (Tregar) 3, Pelea 2, Sigilo 4 [Empatía 2, Subterfugio 2]

**Disciplinas:** Celeridad 1

**Fuerza de Voluntad:** 3

**Ataque:** Mordisco, 1 dado; garras, 1 dado

**Niveles de Salud:** OK, -1, -2, -5, Incapacitado

**Reserva de sangre:** 4

## Perros Ghoul

**Atributos:** Fuerza 2, Destreza 3,  
Resistencia 3, Percepción 3,  
Inteligencia 2, Astucia 3

**Habilidades:** Alerta 3, Atletismo 3, Supervivencia (Rastrear) 3 [Empatía 2, Intimidación 1, Sigilo 2]

**Disciplinas:** Celeridad 1

**Fuerza de Voluntad:** 3

**Ataque:** Mordisco, tres dados; garras, dos dados

**Niveles de Salud:** OK, -1, -1, -2, -5, Incapacitado

**Reserva de sangre:** 2

## Pilluelos Sin Ojos

**Apariencia:** Los pilluelos son niños pequeños y no solían atraer demasiada atención. Sucios, enfermizos, casi sin vestir y perpetuamente hambrientos, se camuflaban entre los huérfanos de la ciudad de Londres en la Era Victoriana. Solo sus ojos traicionan su verdadera naturaleza. Tras la masa de alborotado cabello, unas cuencas vacías y podridas brillan con una sobrenatural luz verdosa.

**Pautas de interpretación:** Frío. Tengo que calentarme. Madre da calor. Madre está próxima. Vamos a madre en busca de calor.

**Naturaleza:** Monstruo

**Conducta:** Superviviente

**Atributos físicos:** Fuerza 2, Destreza 4, Resistencia 2

**Atributos sociales:** Carisma 2, Manipulación 1, Apariencia 1

**Atributos mentales:** Percepción 6, Inteligencia 2, Astucia 4

**Talentos:** Alerta 3, Callejeo 5, Esquivar 3, Intimidación 3, Pelea 3

**Técnicas:** Sigilo 4

**Virtudes:** Conciencia 1, Autocontrol 1, Coraje 5

**Humanidad:** 1

**Fuerza de Voluntad:** 4





# Buscando a **Leon di Rose**

**Rellena el siguiente formulario y ayuda a que la  
metatrama de Leon Nocturno siga viva**







# Crónicas Nocturnas

TEATRO INTERACTIVO

ROL EN VIVO

MÁS INFORMACIÓN EN:  
[WWW.CRONICASNOCTURNAS.ES](http://WWW.CRONICASNOCTURNAS.ES)