

Edad oscura
VAMPIRO

Las lágrimas
de Hades

Por Ruben Rivera Cisneros





INTRODUCCION

PREFACIO

Este módulo está pensado como una aventura en formato *One-shot*, o sea, una historia corto para jugar en una sólo sesión de juego, que debería poder finalizarse en no más de tres o cuatro horas.

La aventura ha sido diseñada para ser dirigida para un grupo de jugadores con personajes neonatos o que aún mantengan una estrecha relación con sus sires y mentores, de tal forma que éstos puedan encargarles la misión que da inicio a la historia.

La aventura resulta ideal como interludio entre dos aventuras mayores, dándole la oportunidad al Narrador de tentar a los personajes con grandes recompensas que sólo podrán conseguir si rompen toda moralidad que pudiera quedarles, liberan la Bestia y venden su alma al diablo, pudiendo sus acciones repercutir fuertemente en el posterior desarrollo de sus no-vidas, conduciendo sus personajes por un sendero de oscuridad o una senda que intente salvaguardar su rescicio de humanidad.

TRASFONDO

La historia contada en esta aventura supone que los PJs obedecen las órdenes directas de su sire, mentor o de cualquier otra figura con la suficiente influencia para poder encargarles una misión y que éstos la realicen. Se deja a discreción del Narrador el decidir, en función de la historia de los protagonistas, quién ejercerá en sus sesión de juego esa figura trascendental en el inicio de esta historia.

La aventura se inicia cuando los PJs son llamados por su mentor o el sire de uno de ellos, quien solicitará a sus protegidos que realicen una misión en su nombre. Esta misión es la de viajar a la ciudad de Colonia, una de las más importantes urbes del Sacro Imperio Romano, a presentar en su nombre, apoyo y vasallaje a uno de los cainitas más importantes de toda Europa, un antiguo Patricio temido y respetado por toda Europa: Lord Hardestadt.

Los jugadores deberán emprender en pleno invierno un viaje por los difíciles caminos de la Edad Oscura europea hasta llegar a la vieja capital a orillas del río Rhein.

Pero las cosas se torcerán cuando en plenas celebraciones de bienvenida, un sangriento asesinato se produzca en las tierras de su anfitrión, el cual solicitará la ayuda de todos los presentes para encontrar al culpable de tan execrable acto.

¿Qué harán los PJs cuando ante ellos se desplieguen las primeras pistas que parecen acusar a un poderoso Tremere del terrible acto? ¿Intentarán acabar con él y brindar a su anfitrión la justicia que éste exige? ¿Conseguirán con ello ganarse el favor de uno de los vampiros más poderosos e influyentes del medievo oscuro?

Esas incógnitas serán las que se desvelarán cuando tu grupo recorra las páginas de *Las lágrimas de Hades*.

Nota: Sería interesante que no hubiera ningún Tremere en el grupo de juego, aunque si lo hay tampoco es un problema.





ESCENA I - EL ENCARGO

La acción comienza cuando el grupo formado por los PJs es convocado a una reunión secreta con uno de sus protectores. Como Narrador debes tener en cuenta que ésta es probablemente la escena que más vas a tener que modificar si estás intentando introducir *Las lágrimas de Hades* dentro de una campaña que ya está en curso. Si es eso lo que pretendes probablemente debas cambiar gran parte de esta escena, para ajustarse a la historia de tus PJs y al devenir de la campaña hasta ese momento.

Las descripciones que se incluyen en este capítulo puedes utilizarlas como orientativas pero más bien están pensadas para aquellos grupos de juego que piensen jugar esta aventura como una partida independiente fuera de su campaña habitual.

El único requerimiento importante si vas a desarrollar esta escena por tí mismo es tener en cuenta que para que la petición de su protector sea coherente, éste ha de tener cierta afinidad hacia la facción Ventrue-Tremere-Toreador en los conflictos que han de venir (la aventura se desarrolla en el año 1208 de Nuestro Señor, unos pocos años antes de los acontecimientos descritos en la aventura oficial de White Wolf *Bajo la negra cruz*, aventura para la cual *Las lágrimas de Hades* puede servir como perfecta introducción).

En el caso de que se juegue esta aventura independientemente y fuera de una campaña actual aconseja a tus jugadores que se hagan personajes de los clanes: Ventrue, Toreador, Brujah o Capadocio. Esta primera escena se desarrollará en la ciudad de París.

La historia se inicia con los PJs recibiendo una carta sellada por Nicholas, protector de los PJs y un Ventrue altamente importante en las Cortes del Amor francesas al ejercer como embajador ante los Toreador del Duque Guillaume de Hauteville, príncipe de Nancy y poderoso Patricio que controla la zona noroeste de Francia.

La carta, escueta en su contenido, conmina a los PJs a encontrarse esa misma noche con él para parlamentar de un tema de suma importancia. Pedirá a sus protegidos que se dirijan a media noche a la plaza de la catedral donde les esperará una pequeña escolta que les deberá conducir ante su presencia.

Una vez todos los PJs hayan recibido la noticia de que Nicholas desea recibirles en audiencia y decidan dirigirse al punto de encuentro indicado en la carta, lee o parafrasea esta descripción:

Las estrechas y mugrientas callejuelas parisinas giran, se retuercen y corcovean constantemente, como una vieja sierpe replegada sobre si misma, sin ningún orden aparente. A pesar de ello os abris paso de forma decidida entre este mundo de lodo y orín hasta alcanzar a ver los refulgentes reflejos de la Madre Luna sobre las tranquilas aguas del Sena y el viejo puente que las cruza adentrándose en la lujosa île de la Cité.

Tras atravesar el puente, llegáis a la enorme plaza donde habias sido convocados. El suelo de la plaza está adoquinado y resulta especialmente resbaladizo tras la fina llovizna que ha estado cayendo sobre París en los últimos días con pertinaz insistencia.



Pétreo, imponente, el esqueleto de lo que ha de ser la mayor catedral de toda Francia, la basílica de Notre Dame, se erige ominosa rodeada de andamios y aparejos de construcción.

No menos imponentes, un par de figuras a caballo esperan entre las sombras. Sus rocines enormes, peludos, piafando y coceando, exhalando aire caliente por sus belfas para evitar el frío húmedo de esta noche. Más estoicos que sus monturas, dos caballeros os miran desde la profundidad de sus yelmos adornados con blasones normandos.

Los caballeros esperarán a que todos los LPJs lleguen a la plaza desde sus respectivos refugios. Se identificarán como los enviados de Nicholas, pero demostrarán ser tan parcos en palabras como taciturnos y apenas darán conversación a los PJs a no ser que éstos sean especialmente insistentes. Una vez todos se encuentren reunidos, indicarán a los jugadores que hagan el favor de seguirles, que aún les espera un buen tramo hasta la mansión de su patrón. Lee la siguiente descripción cuando desees dar por terminado el viaje:

Los caballeros que os conducen, tras una media hora de cabalgar sin mediar palabra, por fin parecen desviarse del camino principal que conduce hacia el norte, hasta la ciudad de Lille y las tierras de los flamencos. Espoleando el flanco izquierdo de su corcel, el jinete normando que encabeza la comitiva consigue que su rocín clave los cascos en la mojada arcilla y tome un pequeño derrotero que se aleja del camino entre frondosos olmos.

Bajo estos gigantescos árboles los tímidos rayos de Selene no llegan a iluminaros, por lo que la oscuridad es total y aberrante. A pesar

de ello vuestro guía no vacila un solo instante a la hora de conducirlos; y no reduce en ningún momento la velocidad de la marcha pese a la estrechez del sendero. Los únicos ruidos que os rodean son el de los cascos de vuestros caballos amortiguados contra la hojarasca, el resollar de los corceles y el rápido huir de los animales del bosque ante vuestro pasos.

Tras cinco minutos de interminable cabalgar, por fin el bosque se abre en una amplia ensenada de alta hierba inundada por el olor del tomillo fresco. En el centro del claro, ligeramente elevada sobre el resto del terreno se alza una amplia mansión solariega.

Ésta os llama enseguida la atención por su escasa defensabilidad. No dispone de murallas, ni foso, ni verjas. Sus paredes ni tan siquiera son de piedra si no del más cómodo de trabajar adobe. Sin embargo la amplia mansión encalada en blanco se erige allá en medio orgullosa, como si nada pudiera hacerle daño, como si los altos olmos que la rodean pudieran defenderla por ellos mismos.

Un simple y añejo naranjo de gruesas ramas acompaña a la mansión en la ensenada. A él se acercan vuestros acompañantes y allí, tras desmontar, anudan las riendas de sus corceles previo a encaminarse hacia la entrada de la mansión.

Los guardias llamarán a la aldaba de la puerta principal de la mansión. Raudamente acudirá a abrirles un hombre alto y enjuto vestido con el atuendo propio del servicio. Tras un breve intercambio de palabras, el hombre sustituirá a los dos guerreros en la labor de guía, conduciendo a los PJs al lujoso subterráneo de la casa, donde les espera Nicholas.

Cuando lleguen ante su protector, parafrasea la siguiente descripción:



Los claustrofóbicos pasadizos y vericuetos de la mansión al fin os abren paso a una sala amplia, lujosa y profusamente decorada e iluminada a la luz de centenares de velas. La estancia, abovedada, muestra frescos y estatuas que recuerdan las antiguas culturas del Adriático, con gran profusión de representaciones de hombres con cabeza de toro. Un enorme tapiz cubre la pared del fondo. En él se representa el trágico final del vuelo de Ícaro. En el centro, una amplia mesa donde os espera Nicholas, espléndido en su belleza, de grandes ojos pardos y pelo negro y largo recogido en una cola de caballo. Sus vestidos son de última moda, combinando sabiamente los rojos y los negros.

Las sombras creadas por las velas bailan vacilantes en torno a su rostro, haciendo que su semblante sea difícil de leer. A pesar de ello la límpida sonrisa que os dedica al ofrecer os asiento es de inconfundible cordialidad.

Si así lo consideras oportuno puedes hacer tirar por Coraje a los PJs debido a la gran cantidad de velas que pueblan la habitación, aunque si Nicholas nota que éstas incomodan a alguno de sus invitados no tardará en pedir a su sirviente que apague unas cuantas.

Nicholas agradecerá a los PJs que hayan respondido de una forma tan rápida a su llamada, haciéndoles notar que eso sólo hace que reafirmar la confianza que ha depositado en ellos. Tras preguntarles si desean tomar algún "refrigerio" pasará a describir el porqué les ha convocado en esta fría noche otoñal.

Puedes interpretar la narración que les hará Nicholas a partir de los siguientes puntos que conforman el cuerpo de su alocución:

-Básicamente desea que los PJs viajen a la ciudad de Colonia, en el Sacro Imperio Romano, donde ejercerán como emisarios en



nombre del Duque de Hauteville y por extensión de los Ventrue normandos.

-Allí deberán encontrarse con Lord Hardestadt, un antiguo Patricio y señor Ventrue de la Europa occidental y presentarle los respetos y el voto de vasallaje de sus compañeros de clan franceses en la empresa que va a iniciar.

-Si los PJs lo preguntan, esa empresa no es otra que la de expandir los dominios Ventrue hacia el este, hasta las agrestes y bárbaras tierras de los Tzimisce con la intención de llevar a esas tierras la iluminación de la Santa Madre Iglesia y las buenas costumbres que los Demonios no quieren abrazar (sí, se trata de las primeras maniobras que desatarán La Guerra de los Príncipes).

-Pedirá a los PJs que partan a la mayor premura posible, ya que desde que Hardestadt hizo anuncio de sus intenciones, gran parte de occidente está corriendo a prestarle su apoyo y ser de los primeros en hacerlo puede ser una gran baza a favor del Duque Guillaume.

-Entregará a los PJs una carta escrita por el propio Duque que deberán entregar a Lord Hardestadt cuando lleguen a Colonia.

Cuando los PJs acepten se lo agradecerá de nuevo profusamente y les acompañará a la salida.





ESCENA II - COLONIA

Sientete libre como Narrador para introducir las vicisitudes que consideres apropiadas a lo largo del viaje hasta la ciudad germana de Colonia. A los ya de por sí peligrosos caminos de la época puedes añadir una climatología unusualmente adversa que dificultará y retrasará el avance del grupo de PJs.

Cuando así lo decidas lee el siguiente párrafo que es el que marca la llegada de los cainitas a Colonia:

Frío, nieve, viento y casi cualquier otra inclemencia meteorológica que os podáis imaginar se ha cernido sobre vuestro grupo a lo largo del viaje. Si creiais vivir en una región con un clima gélido, ahora sólo podéis calificar lo que estáis sufriendo como un infierno helado. En lo que ha durado el viaje ya habéis visto pasar la Fiesta de la Natividad y ya ha amanecido el año de Nuestro Señor de 1209 cuando arribas a tu destino.

Amplia, magnificente, de una serena belleza que nos esperabais hallar en este vetusto norte, por fin delante vuestro se alza la fastuosa urbe de Colonia, sede del poderoso Patricio que conocéis con el nombre de Hardestadt.

Las casas de piedra demuestran la riqueza de la zona, proveniente del caudoloso río que pasa a orillas de la ciudad y del tráfico de mercancías que por él circula. Sobre los tejados de paja, barro y chamizo se elevan las sorprendentemente numerosas agujas de iglesias y catedrales, sedes, torreones y palacios. De todo y en gran cantidad.

Ante vosotros la amplia carretera desemboca en un colosal arco de níveo mármol y piedra rojiza, festoneado con no menos imponentes estatuas que representan a guerreros, tanto victoriosos como vencidos, tanto verdugos como víctimas, motivos alegóricos sobre la vida y la muerte. por encima de las estatuas una inscripción en latín que reza:

Yo te ruego Señor, cuida de esta casa nuestra, creada a partir de fuego y hierro. Y cuida la sagrada sangre de esta tierra y a quienes por ella viven.

Colonia es una de las ciudades más grandes de la Europa del medievo. Deberás permitir a los PJs pasear por sus calles y asombrarse con las innumerables mercancías que allí pueden encontrarse a casi cualquier hora.

Se demoren lo que se demoren visitando la ciudad, lo que es cierto es que en algún momento sus pasos acabarán conduciéndolos al castillo Hardestadt, residencia de aquél a quien han venido a buscar y elíseo de la sociedad cainita de la región. Cuando decidan ir hasta allí puedes utilizar la siguiente descripción:

A lo largo de vuestra vida habéis tenido oportunidad de visitar gran cantidad de nobles residencias, refugios de poderosos vampiros como Luis el Sol, príncipe de París y Señor de las Cortes del Amor, o el mismo Nicholas, senescal de Guillaume de Hauteville; pero si bien no cabe duda de que las residencias de éstos eran auténticos derroches de virtuosismo arquitectónico, de belleza inusitada tanto exterior como interior,



todas esas moradas quedarían mal ante el castillo Hardestadt. Y no precisamente por la belleza de éste. Muy al contrario, la residencia del antiguo Ventrue es fea, gris, achaparrada, anodina y deprimente; pero por el contrario de una practicidad tal que desarmaría cualquier argumento en su contra.

Sin ningún aspaviento ni floritura, sin ni un solo elemento que no cumpla una clara función, el castillo Hardestadt sólo necesita una palabra para ser descrito: inexpugnable. Ante las inexistentes defensas de la ciudad, ante la escasa defensibilidad de la planicie, el edificio, obra maestra de la ingeniería constructiva militar, parece clamar con voz sonora al cielo: "atacadme, asediadme, incendiadme, haced lo que queráis que yo me mantendré inmutable".

En el castillo el grupo será recibido por una mujer de aspecto fiero que se presentará como Helga, la jefa de servicio del castillo. Cuando los PJs expliquen a Helga los motivos que les traen a Colonia, ésta les propondrá llevarles ante Lord Jürgen, chiquillo de Hardestadt y castellano de la fortaleza.

Serán conducida a una sala pequeña y seria, algo fría, donde Helga les pedirá que esperen mientras manda avisar a Lord Jürgen. Éste acabará bajando tras unos escasos diez minutos. Su llegada puedes acompañarla de la siguiente descripción:

El hombre que entra en la pequeña sala de estar es alto y fornido, de profundos ojos azules como el mar y enmarañada cabellera rubia muy corta. Sus rasgos son duros, carentes de expresividad.

Su andar es seguro pero metálico, el andar de alguien acostumbrado a la armadura y que no puede evitar esos ademanes ni con las más ricas sedas y terciopelos.

-Bienvenidos seais hermanos en la sangre de Caín a esta casa donde recibiréis la bendición de la hospitalidad Ventrue. Debéis perdonar a mi señor Lord Hardestadt, pues no puede recibirnos en este momento. Su sangre es antigua y poderosa, y la proximidad a la maldición original de Caín a veces es una pesada carga demasiado difícil de llevar. Mi nombre es Jürgen y soy su chiquillo y hombre de confianza. Soy la voz y los oídos del Lord. Decidme pues que asunto os trae ante nuestra presencia.

Lord Jürgen escuchará con atención a los LPJs y en cuanto le entreguen la carta les agradecerá a ellos y a los nobles vampiros a los que representan el apoyo que les van a prestar en esta noble empresa que han de emprender en breve. Jürgen les comentará que probablemente sea él quien encabece la expedición patricia hacia el este y que, pese a que bien es cierto que el inicio de ésta probablemente se retrase aún un par de años, reconoce que la empresa está siendo muy bien recibida y que muchos nobles cainitas se han desplazado en estos días a Colonia para mostrar su apoyo a los planes de Lord Hardestadt.

Antes de despedir formalmente a los PJs, Jürgen les comentará que debido a lo largo del viaje que les ha llevado hasta allí, espera que como mínimo se queden un tiempo en sus dominios, por lo que les ofrecerá unas estancias dentro del mismo castillo. También les invitará a una gran fiesta que se dará la noche siguiente en la misma fortaleza, donde podrán conocer a otros muchos que están apoyando la idea de Hardestadt.

Con esta invitación les despedirá emplazándolos para la noche siguiente.





ESCENA III - LA FIESTA

Cuando despierte la noche siguiente los PJs serán dirigidos por los sirvientes de Lord Hardestadt a una de las salas principales del castillo, donde estará tomando lugar la fiesta que Jürgen les había anunciado la noche anterior. Cuando entren en la gran sala puedes recibirles con las siguientes palabras:

Delicioso el olor a manjares hoy prohibidos para vuestros cuerpos. Delicioso el ritmo, cadencia y melodía de la música. Abrumador el ambiente que os recibe al entrar en el amplio salón. Abrumador por la cantidad de gente que camina, come, bebe, charla, se pavonea y baila en la estancia. ¿Cuántos? Muchos, cientos, más de los que jamás tus ojos habían tenido a bien ver en fiesta alguna; en la sala más grande que hayas visto jamás y que no sea el cuerpo de una catedral.

Deduces rápidamente por el número de invitados y su forma de comportarse que en esta fiesta están presentes los más ricos, los más poderosos y los más influyentes de la región, tanto cainitas como simples mortales, tanto amigos como enemigos del poderoso anfitrión.

Esta fiesta no representa ningún hito importante en la trama de la partida si no que está puesta en este punto como un lugar para que los PJs practiquen sus artes políticas y diplomáticas y para que tú como Narrador puedas introducir, en las conversaciones con los diferentes PNJs, tus propios ganchos para las siguientes aventuras que tengas planeadas, hacer reaparecer a viejos aliados y/o enemigos o presentarles algunos nuevos.

Si piensas jugar la aventura como precuela a *Bajo la Negra Cruz*, también te podrá servir para sondear hacia que lado se decantan las lealtades de tus PJs, si aceptarían ser sobornados, etc.

El ambiente es festivo y alegre, pero como casi siempre esa no es más que una mascarada bajo la que se esconden las diferetes maniobras políticas en busca de apoyo y aliados, tanto de los partidarios del plan de Hardestadt como de sus detractores.

A la fiesta no habrá acudido Hardestadt, que sigue en letargo y será difícil, aunque no imposible, tener acceso al propio Jürgen. Algunos de los personajes presentes con los que los PJs tendrán oportunidad de conversar si así lo desean serán:

-Lord Claude el Bravo, del Clan Brujah y emisario del Ducado de Bajo Lorenés. Su clan no toma partido por ninguno de los dos bandos pero teme una futura guerra Tzimisce-Ventrue y que ésta acabe afectándoles a ellos por lo que se muestra en contra de los planes de Hardestadt.

-Volsi, del Clan Nosferatu y líder de su clan en Berlín y Colonia. Pese a que su clan está del lado Tzimisce sobre todo desde que los Ventrue buscan la alianza con los Tremere, su proximidad a la corte del poderoso Hardestadt le hace estar en una situación muy complicada por lo que abiertamente simula estar a favor de los planes del Patricio.

-Luciana, señora de la guerra Gangrel de la Selva Negra. Su única intención es asegurarse que las intenciones Ventrue se mantienen alejadas de sus dominios.



-Lady Valeria de Rennes, del clan Toreador y enviada de Salianna, matriarca de las Cortes del Amor. Aliada hasta las últimas consecuencias de Hardestadt.

-Lucrecia von Hartz, del clan Ventrue. Señora capitán de la Orden de la Cruz Negra y principal lugarteniente de Lord Jürgen.

-Karl Dieter Rommer, el príncipe Negro, señor de Karlsruhe. Chiquillo de Jürgen del clan Ventrue.

-Roland el Hermoso, del clan Ravnos. Juglar, cortesano y embajador. Vasallo de Julia Antasia de Frankfurt y firme detractor de los planes expansionistas de su rival patricio Hardestadt.

Sientete libre de utilizar los personajes que te apetezcan de los arriba presentados y a poner los que tu quieras de tu propia cosecha. Aunque en general los diferentes cainitas en la fiesta serán conscientes de encontrarse en los dominios de Hardestadt, por lo que serán bastante discretos en sus comentarios y opiniones.

La única excepción será la embajadora del clan Tzimisce en la ciudad de Colonia, Lady Irina Mircea, quien abordará directamente al grupo de PJs para sondear su apoyo personal a los planes de Hardestadt. Puedes describir a Lady Irina con las siguientes líneas:

En medio del ir y venir de la fiesta notáis que una mujer os clava la mirada y parece dirigirse hacia donde se encuentra vuestro grupo. De complexión débil y enjuta y con una marcada tendencia a hundir los hombros al caminar, su belleza sin embargo, queda lejos de toda duda y discusión. Una belleza enigmática, raíz y fruto de esas duras facciones y afilados rasgos oriundos de las mujeres de los Balcanes. Su cabello es negro cual ala de cuervo, largo y liso, llegándole muy por debajo de los caídos hombros.

Su nariz aguileña y sus ojos gris piedra parecen apuntaros ambos, y horadaros hasta el fondo de unas almas de las que a veces vosotros mismos dudáis de su existencia, pero que ahora sentís heridas, expuestas a esa inquisitiva mirada; una mirada que contradice la zalamera sonrisa que luce el rostro de la bella extraña.

A parte de sondear un posible apoyo del grupo si al final se desata una confrontación entre Tzimisce y Ventrue, la mujer no tiene ninguna segunda intención. Es más, aunque los PJs no se muestren excesivamente receptivos a las propuestas de alianza política de la Demonio, es más que probable y siempre que sean amables con ella, que la mujer se quede un buen rato con ellos y les dé conversación ya que en la fiesta la mayoría de asistentes la desprecian por su fama y procedencia.

Al final de la fiesta, justo antes de que ésta acabe (o el último PJ decida irse si lo hacen antes del final de la misma), Lord Jürgen anunciará que a la noche siguiente organizará una cacería de jabalís en los bosques circundantes en la que espera poder coincidir de nuevo con todos los presentes.

Los PJs ya tendrán algo que hacer a la noche siguiente ya que Jürgen no es de aquellas personas que aceptan un no por respuesta.





ESCENA IV - CACERIA

Una vez llegue la noche siguiente y los PJs decidan incorporarse a la cacería de jabalís a la que fueron invitados al final de la fiesta de la noche anterior, serán conducidos por un mozo de Lord Jürgen hacia las afueras de la ciudad, a uno de los frondosos bosques que se alzan donde terminan las últimas casas del populacho. Allí parafrasea la siguiente descripción:

La noche ha caído como un espeso sudario sobre los bosques que rodean Colonia. Es día de luna llena, mas eso no parece amedrentar a ninguno de los miembros de esta trasnochadora cacería.

Resulta fácil discernir quién ha venido realmente a disfrutar del noble arte de la caza y quién hace poco más que acto de presencia para no molestar a un anfitrión de sobras conocido por sus accesos de rabia ante la falta de cortesía y etiqueta. Cerca vuestro disponéis de un par de claros ejemplos.

Sobre una colina adyacente y montando enormes caballos de guerra alazanes, Lord Jürgen y su fiel lugarteniente Lady Lucrecia, organizadores del evento, lucen armaduras de cuero negras, a la vez cómodas y resistentes, sus ojos inyectados en esa expectación entre lasciva y delirante que muestra el cazador ante la perspectiva de una presa.

A vuestro lado en cambio, Irina Mircea, radiante sobre su negro rocín, únicamente parece tener como objetivo guarecerse del gélido viento, pues las gruesas pieles que envuelven su raquíptico cuerpo parecen ser tan increíblemente incómodas para cualquier actividad como calientes.

A vuestro alrededor es ensordecedor el constante ladrar de los mastines y lebreles y la irrefenable charla de los cortesanos, reunidos otra vez en gran número, aunque ni mucho menos próximos en número a los asistentes a la fiesta de anoche. Suficientes eso sí, para dejaros comprender de nuevo que los cazadores no son exclusivamente vástagos. Lo que os resulta más gracioso, es el pensar que con todo el jaleo armado no sería sensato pensar que jabalí alguno aún se hubiera quedado por la zona.

La cacería aún tardará un rato en iniciarse, a la espera de un par de invitados algo rezagados. Pero al final Jürgen dará la orden de iniciar la cacería, se soltará a los perros y el gran grupo se dividirá en otros más pequeños que irán en pos de la preciada presa.

Como Narrador puedes alargar la experiencia de la caza tanto como consideres oportuno, más si los PJs se involucran en ella y rastrean activamente a los animales.

En cualquier caso, en el momento en que consideres oportuno puedes desencadenar los acontecimientos. Diles a tus jugadores que hagan una tirada de Percepción + Alerta, aquellos que la pasen escucharán unos escalofriantes gritos de agonía que parecen proceder de un sitio no excesivamente lejano. Una buena tirada incluso permitirá al PJ guiar a sus compañeros hasta donde se ha originado el grito. "Casualmente" el grupo será el primero en llegar al lugar.

Allí encontrarán una escena dantesca, con tres cadáveres tendidos sobre el lecho de un arroyo. Introduce la escena con estas líneas:



Vuestros pasos se encaminan raudos hacia el lugar donde se ha escuchado el grito.. Os abris paso entre espesos y antiquísimos robles de grisácea corteza, hasta que arribáis a un desnivel que desciende escabrosamente hasta un pequeño arroyo proveniente de las distantes cumbres nevadas. Y allí, entre un lecho de afiladas rocas, observáis tres cadáveres, o lo que de ellos queda, su sangre vertiéndose y diluyéndose sobre las rápidas y gélidas corrientes, pervertiendo el otrora bucólico paraje.

Sus rostros se retuercen en una horrenda mueca de sorpresa y pavor, y sus cuerpos se observan mancillados como si la más terrible de las fieras hubiera querido alimentarse de lo más profundo de sus entrañas.

Al poco de la llegada de los PJs a la escena del crimen también llegarán allí Lord Jürgen y Lucrecia que rápidamente preguntarán a los PJs qué ha pasado allí. Una tirada de Percepción + Empatía sin excesiva dificultad podrá revelar que el patricio se encuentra increíblemente enfadado por lo que ha sucedido.

Pronto sabrán el porqué, ya que Jürgen les comentará que los cadáveres son uno de sus chiquillos más jóvenes y dos de sus sirvientes (un ghoul y un humano).

Mientras los PJs dialogan con Jürgen irán llegando al pequeño arroyo muchos otros de los participantes en la cacería. Sin embargo la ira de Jürgen habrá ido en aumento durante la conversación, por lo que enviará a casa sin excesivos miramientos ni tacto a todos los humanos y reunirá a todos los cainitas en un improvisado cónclave bajo las frondosas copas de los robles y las encinas.

El Patricio organizará rápidamente a los vástagos en grupos de batidores a los que pedirá (por no decir que exigirá) que se



dediquen a rastrear el bosque en busca de los asesinos y que acaben con ellos o los traigan a su presencia. Una caza de sangre ha sido declarada. La cacería es ahora sin duda mucho más seria.

Al grupo de PJs se les asignará un forzoso compañero impuesto por Jürgen que se unirá a ellos en la búsqueda de los atacantes. Se trata de Mattias un monje del clan Salubri al que puedes presentar con la siguiente descripción:

El compañero que Lord Jürgen os ha designado no puede dejar de considerarse curioso. Calmado, callado, apenas os habriais percatado de su existencia si no hubiera tenido que acompañaros en esta investigación.

De tamaño y corpulencia medias, el hombre porta un hábito marrón que parece tener más años que su propio portador, no quedando ningún tipo de duda que éste tal Mattias lo lleva usando desde hace mucho tiempo, algo patente dada su polvorienta apariencia y sus raídos faldones que lo sitúan no muy por encima de cualquier mendigo o pordiosero.



Su cara es de una tez aún más sobrenaturalmente pálida de lo que es normal en los cainitas, las cejas y el bigote poblados, de un rubio tan claro y puro que el resto de rubios que habéis visto en vuestras vidas parecen del color de la miel o la paja a su lado.

Sólo un ornamento rompe la monotonía de hombre y ropajes, un enorme colgante sobre cadena metálica que representa un gran ojo abierto en el interior de una pirámide.

Debe tenerse en cuenta que dada la persecución que sufre su clan, Mattias siempre se presentará como chiquillo de Harold el Bufón, del clan Malkavian. Igualmente, aunque alguno de los PJs fuera lo suficientemente hábil para descubrir la verdadera identidad del asceta, debe saber que el Salubri se encuentra bajo la protección de Jürgen (quien aunque busca la alianza con los Tremere en verdad los desprecia como el clan usurpador que son) por lo que no parece excesiva buena idea meterse con él mientras se encuentren en Colonia.

Una vez Jürgen haya decidido los grupos de caza, asignará a cada uno una dirección para que la sigan y vayan en busca de los asesinos o pruebas que los identifiquen. Tras esto, cada uno de los grupos empezará a partir, incluido el de Lord Jürgen, dejando solos a los PJs con la instrucción de encaminarse en dirección nor-noroeste.

Nota para el Narrador: Debes tener en cuenta que es probable que el grupo de los PJs se pare a investigar un poco más a fondo la escena del crimen ahora que les han dejado solos. Una buena tirada de Percepción + Investigación (o Supervivencia, la que tenga una puntuación mayor) permitirá observar unas extrañas huellas en el lodoso lecho del arroyo. Su forma está algo desdibujada por la fuerza de la corriente, pero está claro por su gran tamaño que no son pisadas humanas.

Sin duda se trata de huellas de un ser bastante más grande. El rastro no puede seguirse ya que a parte de esas no hay más huellas en la zona (algo que puede dar a entender que los atacantes huyeron volando).

También es importante tener en cuenta que en función de las disciplinas que tengan pueden tener acceso a algunas informaciones útiles. La más obvia es si alguno de los PJs puede realizar el ritual de Mortis *Última visión*. Si fuera así, una buena tirada al efectuar el ritual sobre cada uno de los cadáveres daría como resultado una pequeña descripción de los últimos momentos de vida de los cadáveres. Si el éxito es marginal reduce la información como consideres oportuno (en general sólo verían una imagen fugaz y estática):

Cainita: Andáis tranquilamente por la ribera del arroyuelo batiendo la zona en busca de la ansiada presa. De sopetón un ruido brusco te sobresalta por la espalda y sin tiempo a girarte algo te golpea con la fuerza de un toro. Caes al suelo, tu vista nublada por el dolor, por un velo rojizo que sólo puede ser el heraldo de la muerte definitiva.

Ghoul: El grito de un compañero se alza a tu lado, dándote a comprender que éste ha sido atacado. Vas a girarte cuando escuchas un nuevo ruido sobre tu cabeza, alzas la vista y ves una colosal figura que cae desde la copa de los árboles sobre ti. Luego oscuridad.

Sirviente: Andabas absorto en tus cábalas cuando el grito de tu señor te arranca de tu ensoñación. Decides girarte hacia el ruido, arma en mano. Detrás tuyo escuchas a alguien gritar de pavor. Ante ti piedra, roca de un gris muy oscuro y unos ojos rojos que te miran. Negro sobre rojo y oscuridad y olvido.

Considera también el premiar con una variante de esta información las utilizaciones inteligentes del *Toque del espíritu* o *Habla salvaje* (con un animalillo de la zona).





ESCENA V - LA TORRE

Como Narrador alarga todo lo que quieras la investigación por los bosques de Colonia y siéntete libre de incorporar a ésta los elementos que consideres oportunos. En cualquier caso, la pista definitiva que debería acabar de encauzar su misión la encontrarán en una pequeña torre en ruinas que se encuentra en medio del bosque. Esta torre ha sido utilizada por las gárgolas que han perpetrado el crimen como escondrijo durante un par de días, aunque ahora ya se han movido a otro lugar más seguro. Puedes describir la llegada a la torre del grupo con las siguientes líneas:

Ahora que estáis más cerca no os cuesta entender que lo que tenéis ante vuestros ojos os haya pasado desapercibido pese a la proximidad. Se trata de un torreón en ruinas, de construcción bastante antigua, pero completamente cubierto de enredaderas, líquenes y musgo que hacen que se mimetice casi a la perfección con los espesos árboles y matorrales que la rodean hasta los propios muros.

La parte superior no está completa y sólo un par o tres de almenas quedan en pie en el lado sur. Diez metros más abajo, apenas distinguís someramente el quicio de una puerta en el lado este.

Esta escena es de investigación pura y dura, pero tus jugadores no lo sabrán y es probable que se esperen encontrar algún tipo de oposición dentro de la torre. Como Narrador aprovecha esta suspicacia de tus jugadores y juega con su nerviosismo.

Básicamente en la escena el grupo debería

recopilar una serie de pistas, que se presentan a continuación y que deberían dejar claro a los PJs que los que han perpetrado el terrible ataque del arroyo han sido un grupo de gárgolas:

-La única puerta de entrada al torreón está atrancada por un desprendimiento interior. Resultará imposible abrirla para los PJs e indica que tampoco ha podido ser utilizada por nadie más.

-En el lado sur de la torre hay restos de animales muertos. Extrañamente estos no se encuentran devorados si no que han sido desangrados (se requerirá de una tirada de Inteligencia + Medicina para averiguarlo).

-Existen marcas recientes en las paredes de la zona sur que parecen de garras incrustadas en la piedra (Percepción + Investigación para verlo).

-Si consiguen acceder a la zona de las almenas de la torre (puede hacerse mediante una prueba de Fuerza + Atletismo a dificultad 8 o mediante el uso disciplinas como *Cuerpo de espíritu*, *Forma de la Bestia* o *Rego Motus*) podrán observar de nuevo marcas de zarpas en las almenas de la zona sur (donde las gárgolas se posaron para pasar el día).

-Desde la parte superior de la torre se tiene acceso al interior, en el que podrán encontrar los restos de cinco rústicos pentagramas hechos con sangre, colocados a su vez formando un pentágono en cuyo centro se observan restos de camaleones, lagartos y flores silvestres, a parte de algunos toscos cuencos fabricados a partir de corteza de árbol que contienen restos de sangre reseca.



Probablemente esta última pista sea la más confusa para el grupo de PJs, pero a la vez resulta ser, una vez desentrañada la más clarificadora. Lo que ven en el interior de la torre no son más que los restos de un ritual taumatúrgico de nivel dos llamado *Piel de camaleón* y que permite a las gárgolas mimetizarse con el entorno.

Esta información podrá obtenerla cualquier personaje que tenga la disciplina de Taumaturgia y pase una tirada de Inteligencia + Ocultismo a dificultad 7.

Si ninguno de los PJs es capaz de obtener esta información, ésta será revelada por Mattias quien alegará ser un estudioso de las prácticas de los Usurpadores, tema por el que se interesó profundamente tras la caída del antediluviano Saulot. Mattias agregará tres importantes comentarios más:

-El ritual por lo que tiene entendido sólo tiene efecto sobre gárgolas.

-Además el ritual sólo puede realizarlo el hechicero Tremere señor de las gárgolas, ya que éstas no pueden hacer magia (esto es algo que es falso, pero Mattias realmente cree decir la verdad y además comúnmente es así).

-No muy lejos de allí vive el único Tremere de la región, un viejo ermitaño de nombre Maximillian, que vive aislado en una vieja mina que ha adecuado a su gusto y que generalmente prefiere no relacionarse con el resto de la comunidad cainita de la región.

Si no se les ocurre a los PJs, será Mattias quien proponga ir a hacer una visita al viejo Tremere. Fundamentalmente su propuesta en el hecho de que si consiguen desenmascarar ellos solos al culpable del atroz crimen que acabó con la muerte definitiva del chiquillo de Lord Jürgen, éste les estará inmensamente agradecido. Y su favor puede ser muy provechoso, sobretodo si prosperan los planes

de Hardestadt de conquistar las tierras del este, ya que será el propio Jürgen el que encabece la ofensiva contra los Tzimisce y quien probablemente otorgue después las recompensas.

Si los PJs están de acuerdo con los postulados de Mattias pasa directamente a la escena siguiente, pero también existe la posibilidad de que los PJs se opongan al plan del Salubri y no quieran hacer nada sin consultarlo antes con el propio Jürgen.

Si ese es el caso Mattias no se opondrá, doblegándose ante la mayoría. Lord Jürgen se encontrará a su vez buscando al asesino por la zona del bosque que él mismo se asignó por lo que será harto difícil localizarlo, al menos hasta que vuelva al castillo Hardestadt en Colonia cuando se acerque el amanecer.

Si le indican a Jürgen sus averiguaciones en la torre abandonada y sus sospechas de que quizás Maximillian y sus gárgolas estén tras el asesinato el Patricio les agradecerá la información y convendrá con ellos en que las pistas parecen incriminar al Tremere, por lo que pedirá al grupo (incluyendo a Mattias) que vayan al refugio de Maximillian, continúen con la investigación y le traigan una conclusión sobre el tema.





ESCENA VI - LA MINA

Sea por su propia iniciativa o bajo la petición del mismísimo Lord Jürgen el grupo de PJs iniciará esta escena encaminándose a la guarida de Maximillian.

A ella podrán llegar siguiendo a Mattias quien, como buen conocedor de la región, sabe perfectamente dónde se sitúa el refugio del Tremere. Éste se encuentra en la ladera de una escarpada montaña que se levanta a unos 15 kilómetros al sur de Colonia, en la ribera opuesta del río. Se trata de una mina abandonada recientemente que el cainita a rehabilitado para acomodar a sus pintorescos gustos.

El viaje hasta el refugio de Maximillian será duro, con una fuerte ventisca azotando los cuerpos de los vástagos. Puedes utilizar la siguiente descripción para representar la etapa final de este trayecto:

La ascensión por la rocosa cuesta que lleva a la cima de la montaña está a punto de terminarse. Vuestros ojos ya divisan la entrada a la antigua mina que Mattias afirma conocer como el refugio del viejo Tremere. El aire está infestado de un pozoñoso hedor a azufre que se pega y se impregna con tesón a vuestros ropajes.

El bosque termina abruptamente unos doscientos pasos antes de la boca de entrada a la mina y ni un mísero arbusto puede ocultar vuestro camino hacia ella. Sólo os cabe dar gracias a Dios por que el ulular de la horrible ventisca que os ha estado ateriendo durante la ascensión probablemente ha amortiguado cualquier ruido que hayáis podido hacer hasta llegar a allí.

Aquí el olor a azufre es tan intenso que resulta casi mareante y el mate amarillo del mineral parece impregnar cada uno de los objetos del lugar. Puede observarse que la mina no debió ser abandonada hasta hace poco, pues las vetas de azufre se observan aún frescas y angulosas. Resulta también rasgo distintivo del lugar el calor antinatural que allí hace pese a la época del año y el gélido temporal que os ha azotado durante la ascensión.

Pese a todo, la vieja mina ha sido acondicionada recientemente por la mano del hombre y donde otrora no hubiera más que carretas, picos y palas, se alzan ahora tabiques y puertas.

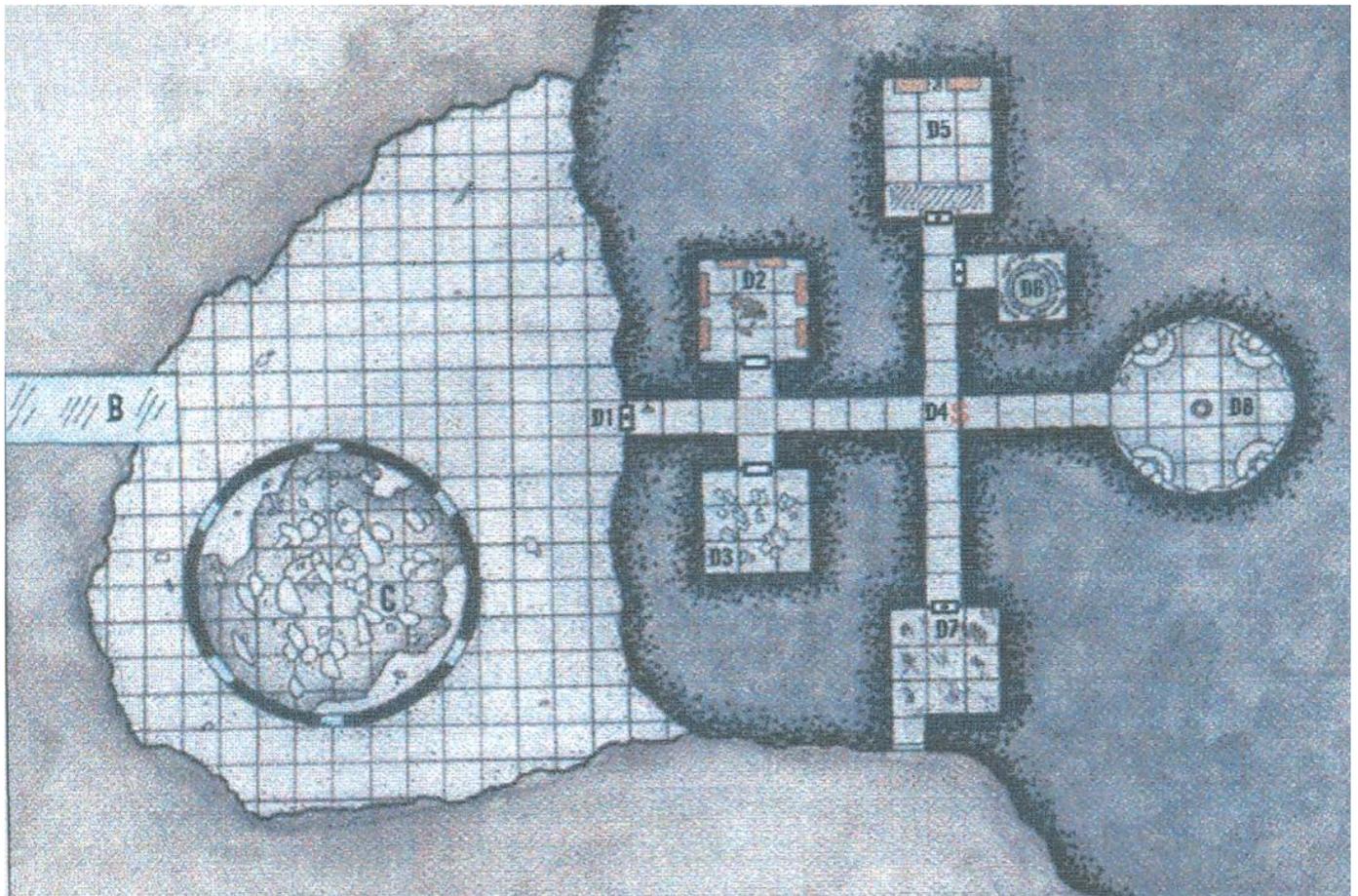
Es importante tener en cuenta que esta escena puede ser afrontada de muy diversas formas por tu grupo de PJs, ninguna mejor que las demás. Básicamente podremos dividir las formas de afrontar la escena en tres grandes grupos:

-Mediante la diplomacia. Es decir, tus jugadores irán abiertamente a visitar a Maximillian e intentarán interrogarle para extraerle la verdad.

-Mediante el combate. Es posible que los PJs a estas alturas estén convencidos de la culpabilidad de Maximillian y que quieran acabar el problema por la vía rápida merced a su clara superioridad numérica.

-Mediante la infiltración. Es decir, intentando colarse subrepticamente en el refugio del Tremere sin que éste se entere para intentar obtener algún tipo de prueba incriminatoria que señale a Maximillian.





Si los PJs deciden dialogar con Maximillian e intentar sacarle la verdad puedes ceder como referencia para interpretar al Tremere la información que sobre él se presenta en el capítulo *Dramatis Personae*.

En cualquier caso ten en cuenta que el usurpador jamás será amable con los PJs ya que ni en una posición tan desventajosa para él en caso de confrontación no podrá abandonar su eterno aire de superioridad, convencido como está de que ningún cainita osará tocarle si no hay de por medio una caza de sangre declarada por el propio Hardestadt.

También es importante notar que en todo momento Maximillian se mostrará muy nervioso ante la visita de los PJs, especialmente si éstos se muestran inquisitivos con sus preguntas o expresan abiertamente sus sospechas. Una tirada de Percepción + Empatía permitirá a cualquier PJ percatarse de su nerviosismo, de las ganas

que tiene el Tremere de que se vayan e incluso podrá sospechar que éste les está escondiendo algo. Esto es debido no a que Maximillian sea culpable, si no al pánico que siente a que las pesquisas por el asesinato acaben desembocando en que alguien descubra sus experimentos infernalistas, algo que se ha cuidado mucho de ocultar.

Si por el contrario tus PJs deciden tomar una vía no tan diplomática para resolver el misterio del asesinato puedes utilizar el mapa que se presenta en esta misma página así como las descripciones de las diferentes estancias presentadas en páginas sucesivas como escenario para la incursión en busca de pruebas y/o combate con el viejo Tremere.

Considera que la entrada a la zona habitada de la mina se corresponde con el punto B del mapa, al que se accede desde la galería principal que se adentra en la montaña, en un punto no excesivamente alejado de la entrada.



Cuando entren por el túnel B desde la galería principal puedes utilizar la siguiente descripción para narrarle a tus jugadores lo que pueden ver desde allí:

El pequeño túnel que viene de la galería principal da acceso a una amplia caverna natural. Al fondo puede verse, sobre la pétrea pared de la mina, una rica puerta de madera que debe abrir paso a otra zona de galerías. Pero más cerca vuestro, a vuestra diestra y sobre el plano suelo de la gruta, se alza una torre amplia y achaparrada con sus bloques de piedra, antaño grises, teñidos del omnipresente tono amarillo del lugar, de ese polvillo sulfuroso que se levanta molesto a cada paso que dais. La puerta de la torre es la única que se libra de esta monocromía, lo que hace pensar que probablemente debió ser instalada recientemente.

Esta extraña y antigua construcción que pueden ver es el que antaño fuera el cuartel de la pequeña dotación de guardias que se encargaba de proteger las minas y controlar que los esclavos no escaparan. Ahora ha sido reutilizada como establo y despensa, tal y como queda patente en la siguiente descripción:

Sección C: La despensa

Al abrir la puerta un fuerte olor te asalta como una ola casi palpable, colapsando tus sentidos, mareándote. Pronto distingues cuál es el uso que Maximillianle ha dado al lugar. Al fondo de la amplia torre se encuentran enormes jaulas de hierro forjado dentro de las cuales pululan, totalmente ignorantes de vuestra presencia, todo tipo de animales. Desde gallos de negro plumaje, a palomas, cerdos e incluso ciervos o lobos. Cerca de las jaulas se pueden observar colosales sacas y toneles con pisto, agua y carne para alimentar a los animales.

Del techo cuelgan más bichos, los cuales, para su desgracia, no comparten el don de la vida con sus hermanos enjaulados. Atados por las patas con toscas cuerdas de esparto, puedes observar lagartos, murciélagos y sapos.

El intenso olor que os ha asaltado al entrar se corresponde no sólo con el de los excrementos animales, si no que a él colabora la ingente cantidad de sangre reseca que marca el suelo por doquier.

La estancia no tiene nada de interés para los PJs, excepto la posibilidad de recuperar fácilmente puntos de sangre perdidos durante la aventura. Aunque un personaje con la disciplina de Animalismo podría sacar un gran partido a los residentes de la estancia y obtener información sobre Maximillian de ellos. Se deja a discreción del Narrador la información exacta que éstos podrían llegar a proporcionar.

Sección D1: Acceso

Trátase ésta, de una puerta robusta, del más recio roble, fuertemente encastada en un quicio de piedra. Aterradora es sin duda la palabraque mejor puede definir la cerradura que abre la siniestra puerta, pues el ojo de la cerradura es la boca de una elaborada gárgola o demonio labrada en plomo. Además, cada uno de los pétreos bloques que conforman el quicio de la puerta está marcado con un extraño símbolo que, pese a no tener ningún significado para vosotros, os llena de aciagos presagios.

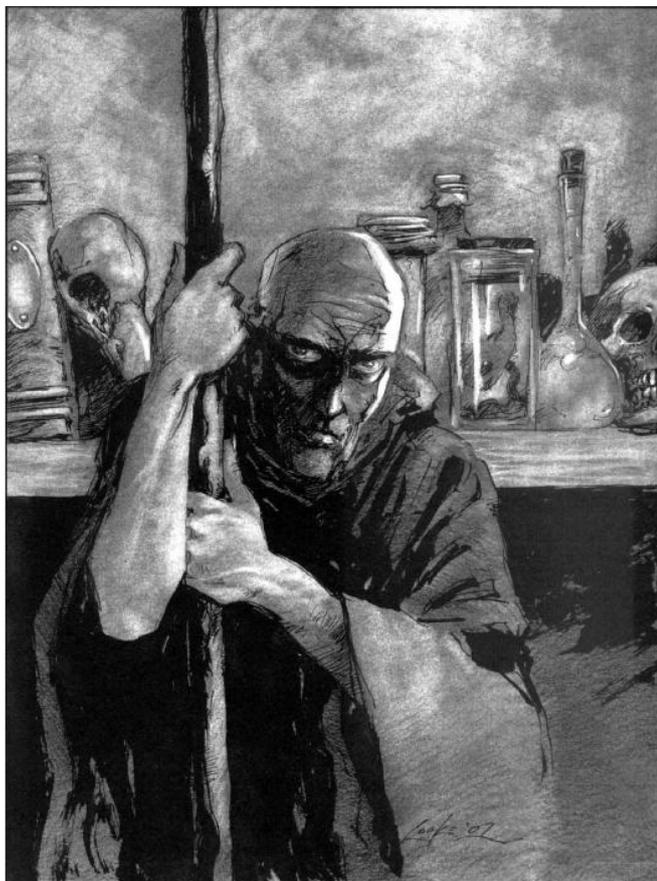
Pese a la apariencia de la puerta no debería costarles mucho abrirla con una tirada de Destreza + Prestidigitación para forzar la cerradura o una proeza de Fuerza a dificultad 8 con un mínimo de 3 éxitos para derribarla (se permite para esta acción tiradas extendidas e incluso la colaboración entre varios cainitas).



Los símbolos del quicio de la puerta tienen su propio significado, siendo cada uno de ellos una letra de un antiguo alfabeto arameo ahora en desuso que conforman la palabra "BELCEBÚ" (será necesario tener un Academicismo mínimo de 4 y pasar una tirada de Inteligencia + Academicismo a dificultad 8 para ser capaz de traducir los símbolos).

Sin embargo la "gracia" de esta zona radica en una malintencionada trampa que ha sido colocada allí por Maximillian y que sólo éste puede desactivar. Ésta se activará en el momento en que algún PJ pase por debajo del quicio de la puerta, disparando un mecanismo que lanzará una estaca a gran velocidad contra el infortunado vástago.

La estaca siempre acertará a su objetivo (no hace falta tirada de ataque), aunque éste tendrá la oportunidad de esquivarla (la dificultad de la esquivada será de 9). Un sólo



éxito ya supondrá que el PJ la esquivará. Un fallo supondrá que el PJ ha sido golpeado, produciéndole 3 niveles de heridas, mientras que si el PJ pifia la tirada además del daño quedará inmovilizado (la estaca le habrá atravesado el corazón).

Si el primer PJ esquivará la estaca, el segundo (si es que iba otro detrás) deberá realizar a su vez la esquivada, esta vez a dificultad 8 y así sucesivamente hasta que no haya más PJs en la trayectoria de la estaca o ésta se clave en alguno de ellos.

De tenerse en cuenta, pero, que esta trampa tiene sólo la intención de poner sobre alerta de los peligros del refugio a los PJs que no la de hacerles daño. Además debes tener en cuenta que Mattias tiene la disciplina de Obeah a suficiente nivel como para restañar las heridas que sufra el infortunado.

Sección D2: La biblioteca

Volúmenes y más volúmenes de fajos de hojas cosidos con un simple cordel se alinean sobre las cinco estanterías que rodean a la butaca central de esta sala. Ni una mota de polvo se posa sobre libro o estantería alguno, lo que os da a entender la profusión del uso y el mimo en el cuidado que a su colección procura el viejo Usurpador.

Esta biblioteca contiene gran cantidad de volúmenes que pueden ser muy útiles para cualquier erudito. Debe tenerse en cuenta, sin embargo, que en esta estancia no hay libros de magia, si no sólo códices de historia, religión, botánica, medicina, ocultismo, etc.

Si algún PJ, al final de la aventura, se hiciera con esta colección de legajos y expusiera que va a dedicar el tiempo necesario a estudiarlos, cuando éste acabara podrías concederle un par de puntos gratuitos a distribuir en Conocimientos como resultado de lo aprendido de estos libros.



Sección D3: El dormitorio

Tenéis la certeza de acabar de entrar en la habitación de Maximillian. La austeridad del dormitorio resulta apabullante, pues el Tremere no se prodiga ni en decoración ni en comodidades. Un simple catre de paja cubierto por una gruesa manta de lana amarillenta y un inusualmente grande y destartalado arcón son el exclusivo mobiliario de la sala. Pero si por algo destaca fuertemente la estancia es por el desorden reinante. El suelo se halla cubierto de mugre, y la mugre cubierta por toneladas y toneladas de desperdicios y enseres inútiles: ropajes sucios, viales rotos, restos minerales y vegetales ya putrefactos, botas inútiles de las que resultaría inútil buscar su pareja y un largo sinfín más que resulta imposible de enumerar.

A parte de suciedad, poco más podrán sacar del lugar. Si se dedicasen a rebuscar más podría llegar a encontrar una veintena de piezas de oro escondidas en un calcetín sucio, pero obviamente con ello nadie va a salir de la pobreza.

Sección D5: El laboratorio

Nadie podría tener la más mínima duda sobre cuál es la función de esta sala. Alambiques, columnas de destilación, balanzas, muflas y hornillos, tenazas, pinzas, viales y vasos de decantación, así como cientos y cientos de frascos de cristal que guardan los más extraños elementos, ungüentos, pócidos y otros bebedizos se arrebujan en mesas y estanterías, con perpetua apariencia de estar a punto de caer a la irremisible rotura que supondría el contacto con el pétreo y duro suelo.

En esta estancia cualquier vástago interesado mínimamente en la alquimia podrá encontrar numerosas cosas interesantes. Se deja a discreción del Narrador el definir en detalle

los enseres de interés que pueden encontrar. Aunque lo más probable es que no quede nada en pie, ya que si se han infiltrado en el refugio, aquí será donde Maximillian atacará a los intrusos (ver sus características más adelante). Si este es el caso, el Tremere estará sujeto al Frenesí cuando les ataque, por lo que resultará imposible razonar con él. Sorprenderá a los PJs atacándoles desde el techo, donde les espera en un remedo de emboscada, agazapado en un escondrijo de la roca natural.

Sección D6: El pozo

El extraño pozo que se abre a vuestros pies es oscuro como el alma de un demonio, profundo. Los extraños ruidos que de él surgen os llegan a la vez lejanos, a la vez amplificadas por el retumbar del eco en sus estrechas paredes. Ante la curiosidad por lo oculto, ves que Mattias no duda en descolgar una ardiente tea de una de las paredes y con ella iluminar las ignotas profundidades.

Al iluminarlo descubris que el fondo no se encuentra tan lejos como vuestros oídos os habían hecho creer. Y dada la cercanía observáis sin posible error lo que encierra el extraño pozo. Decenas, si no centenares, de viperinas sierpes se deslizan, retuercen y sisean ofendidas por la intrusiva luz; ofideos de todos los colores y tamaños, imaginables y por imaginar, y entre ellas, sobresaliendo casi con timidez, los restos de algún pobre infeliz cuyo cuerpo medio devorado ya es poco más que unos jirones de carne sanguinolenta sobre unos quebrados huesos.

A parte de lo grotesco y sugerente de la imagen, y de la representación simbólica que tiene y que puede llevarles rápidamente a inducir las extrañas actividades del viejo Tremere, poco o nada de interés podrán hallar en esta reducida sala.



Sección D7: Oratorium

La oscuridad es la reinante en esta sala, mas vuestros ojos vampíricos rápidamente se acostumbran a la ausencia de luz. La estancia es amplia, pero mayoritariamente vacía. Lo único que rompe esa vacuidad es un grupo de estatuillas de piedra que se encuentran formando un amplio círculo. Trece, un total de trece que representan a demonios y seres encorvados de ultratumba mirándose unas a otras y hacia el interior del círculo, sus manos sosteniendo pétreos portavelas que debieron ser empleados no hace mucho.

Se trata ésta de una sala de invocación, aunque poco les debe importar a los PJs que es lo que realmente se lleva a cabo en ella. Lo que sí debe importarles es darse cuenta de que una de las trece figuras esconde en uno de sus brazos un resorte que al ser presionada abre la puerta secreta (en la sección D4) que conduce a la cripta pagana (sección D8).

Para encontrar el resorte oculto será necesario pasar una tirada de Percepción + Investigación a dificultad 9.

Sección D8: La cripta pagana

Lo primero que llama vuestra atención en este secreto lugar es el profundo olor que embriaga vuestros sentidos, un hedor que por vez primera no está dominado por el almizcle del azufre que, aunque presente, se ve dominado por un intenso aroma que dada vuestra condición sois capaces de discernir y paladear con claridad: el olor a sangre y muerte.

Mas vuestra vista no se libra también de su ración de sorpresas. Las paredes del lugar están repletas de extrañas inscripciones en sangre que os recuerdan fuertemente a las halladas en el quicio de la puerta de entrada. Cráneos de buey también adornan las paredes

y un enorme altar de piedra negra preside el lugar desde el centro de la estancia. Sobre el altar se halla una talla de Jesucristo crucificado completamente carbonizada, y a su lado dagas curvas, tenazas y punzones cubiertas de sangre reseca.

El suelo está cubierto por un enorme pentagrama realizado en el amarillento azufre tan prolijo en este lugar, rodeado por cirios negros e inciensarios. En los pocos huecos que quedan fuera del símbolo el suelo se encuentra cubierto por igual por enormes arcones de madera y huesos de esqueletos humanos.

Si quedaba alguna duda sobre si Maximillian era o no un satanista en esta sala los PJs encontrarán las pruebas fehacientes de que eso era así. Aunque quizás lo más importante de la habitación sea lo que se encuentra en los cofres, pues son todos los grimorios, apuntes y estudios del propio Maximillian.

Obviamente Mattias, como ferviente seguidor de la Vía Caelis que es, se opondrá a que esos grimorios sean utilizados de forma alguna y abogará por destruirlos inmediatamente.

Aunque los PJs intenten convencerle de postergar la destrucción de los mismos hasta que estos sean estudiados (por si hay algo importante en ellos) o presentados ante Lord Jürgen (como prueba), poco podrán conseguir. Mattias se mostrará tajante en su demanda y apelará a sus almas cristianas para "hacer lo que es debido".

Si pese a las demandas se siguen oponiendo a la petición del Salubri, éste no dudará en enfrentarse a ellos e intentar amedrentarlos para que le obedezcan. Dependerá de los PJs el hacer lo que Mattias les pide (ganarán la gratitud del Salubri pero poco más) o si optan por oponerse a él y una vez eliminado quedarse con las valiosas posesiones del viejo hechicero Tremere.



Los arcones básicamente contienen grimorios y papiros de todo tipo, llenos de resultados de experimentos taumáturgicos de diferente índole, aunque a efectos de juego, aquellos que realmente pueden tener un interés para los PJs son los siguientes escritos:

-Maleficum Actionae: Un grimorio encuadernado en cuero tintado de negro con un símbolo grabado en la cubierta que representa una mosca. Permite al vástago que lo estudie, invirtiendo un mínimo de un año en ello (y gastando los PX necesarios) aprender la disciplina *Daimonion* del clan Baali.

-Estudios de magia: Un conjunto de tres libros en encuadernación roja que recogen un amplio surtido de rituales taumáturgicos. Se requiere que un PJ tenga la disciplina de Taumaturgia para poder entender el contenido. Los libros permitirán aprender a cualquier taumaturgo los rituales que quiera sin necesidad de que se los enseñe un mentor vampírico.

-Invocationem: Este libro ajado por el uso y el paso de los años permite la invocación de un servidor demoníaco menor. Esta convocación requiere un pormenorizado estudio durante un mínimo de tres años y la inversión de una importante cuantía de dinero (aunque no requerirá la inversión de PX).

-La lágrima de Elendil: Se trata de un acopio de pergaminos, transcripciones de conversaciones y antiguos relatos que hacen referencia a un poderoso objeto mágico sidhe llamado *La lágrima de Elendil*. Los pergaminos están llenos de apuntes que demuestran que Maximillian estaba estudiando la situación de este objeto que parecía haber delimitado en una pequeña región ignota del Reino de Dinamarca.

Estos relatos están aquí colocados como un posible gancho para una posterior aventura. Si tus jugadores deciden seguir la pista de lágrima, siéntete libre como Narrador de otorgar la veracidad que quieras a estos escritos. Pueden ser totalmente veraces y llevar a los PJs a una increíble aventura de tu creación que les adentre en el oscuro mundo feérico o puedes escoger que todos estos relatos sólo sean leyendas y realmente no exista tal objeto.

Nota para el Narrador

A continuación se presentan las estadísticas del demonio que puede ser convocado mediante los hechizos presentados en el *Invocationem*. Es importante notar que si Maximillian debe enfrentarse en combate a los PJs, es más que probable que invoque al demonio.

Gargaun, demonio de azufre menor



Fuerza de Voluntad: 4

Rabia: 6

Gnosis: 3

Esencia: 13

Encantamientos demoníacos: Materializarse, Inmunidad al fuego, Corrupción

Regeneración: 1 nivel de salud por turno

Disciplinas: Sentidos aguzados, Celeridad (2), Embujar el alma, Mirada aterradora





ESCENA VII - JERVAIS

Una vez sus actividades en la mina de Maximillian hayan terminado, hayan terminado éstas como hayan terminado, será cuando los PJs se darán cuenta que el día se les ha echado encima, por lo que deberán refugiarse del astro rey en la guarida del Tremere, para acabar volviendo a la noche siguiente al castillo Hardestadt.

Si se les ocurre volver al improvisado campamento de caza de Lord Jürgen antes de ir al castillo descubrirán que éste ya ha sido desmontado y que no queda nadie rondando por los bosques.

Cuando por descarte se dirijan al castillo en Colonia, al llegar allí todo les dará a entender que las medidas definidas no han sido incrementadas pese a los percances de la noche anterior. Igualmente una extraña calma se cierne sobre la fortaleza, como si nada hubiera pasado y todo estuviera en la normalidad más absoluta.

Cuando quieran ir a ver Jürgen serán rápidamente conducidos al interior del castillo por el mismo chambelán que les acompañó en anteriores ocasiones.

Aunque quizás la extraña calma reinante les llanme la atención y prefieran informarse antes de ir a ver al Patricio de qué ha acontecido para que todo esté tan calmado pese al triple asesinato de la noche anterior. Una buena fuente de información pueden ser los guardias apostados en el portón de entrada o el mismísimo chambelán. Lo que éstos podrán decirles se reducirá a estos dos puntos de interés:

-Al volver Lor Jürgen mandó que se doblaran las guardias y que las guarniciones de reserva estuvieran preparadas.

-A última hora de la noche anterior, llegaron al castillo de Lord Hardestadt unos estudiosos extranjeros. Al cabo de una hora de entrevistarse con los mismos, Lord Jürgen retiró sus últimas órdenes, volviendo todo a la normalidad.

Al final, cuando acaben siendo conducidos ante Lord Jürgen éste no les recibirá en audiencia privada ya que se encuentra en una recepción en el mismo salón donde se celebró la primera fiesta a la que asistieron en la ciudad. Cuando los PJs sean acompañados hasta allí, parafrasea la siguiente descripción:

De nuevo sois conducidos a la amplia sala donde se celebró el fastuoso baile y, de nuevo, la enorme estancia se encuentra repleta de gentes que rondan de aquí para allá, aunque una simple mirada os sirve para daros cuenta de que sólo los Señores de la Noche tienen cabida en la reunión de hoy.

Los vástagos se reúnen en reducidos círculos en los que la tertulia resulta demasiado animada y propensa al jolgorio para estar acorde con la tensa situación en la que dejasteis a Lord Jürgen y sus vasallos tras la cacería.

No tardáis mucho en descubrir cuál es el aspecto que ha cambiado en el castillo Hardestadt desde vuestra partida: al fondo del salón una extraña comitiva acompaña a Lord Jürgen y la bella mujer que otras veces habíais visto ya con él.



La comitiva está formada por cinco figuras ataviadas con largas túnicas carmesíes ornadas con plateadas y arcaicas runas. A la cabeza del grupo se resalta un hombre de baja estatura y complexión rolliza, de pelo rasurado y fina barba perfectamente recortada. Pero si alguien destaca en esta reunión es el hombre que habla en estos momentos con el cabecilla de la comitiva. Situado al lado de Lord Jürgen, el hombre resulta bajo e incluso delgado; su cabello es negro como ala de cuervo y su mirada tan segura y penetrante que haría enmudecer hasta al más loco charlatán de cualquier corte.

Y es que negando su aspecto físico, una impresionante aura de poder emerge de su figura, golpeándoos desde la lejanía, recordándoos cuan nimios sois comparados con las atrocidades que pululan por la noche. Por primera vez desde que llegasteis a Colonia, vuestros ojos están seguros de estarse posando en el vampiro más influyente de toda Europa occidental, Lord Hardestadt del clan Ventrue.

Esta vez a los PJs no les será difícil acceder a una ligera conversación con el propio Hardestadt, aunque a éste puede sentarle algo mal si le interrumpen en plena conversación con los Tremere.

La comitiva son pues cinco magos Usurpadores que han venido desde la capilla de Ceoris, siendo su cabecilla el mismísimo embajador de Ceoris, el viejo Jervais.

Lo que pase en esta escena depende mucho de cómo se comporten los jugadores. Sin embargo es importante que como Narrador tengas claro qué es lo que ha pasado realmente para que puedas interpretar las acciones y reacciones de los diferentes PNJs presentes en la fiesta.

La verdad sobre todo lo acaecido es que el ataque de las gárgolas (pues estas eran

realmente las asesinas como sospecharon los PJs) no estaba orquestrado por Maximillian como suponía Mattias, si no que por el contrario se trataba de un grupo de gárgolas disidentes que se habían escapado de la capilla de Ceoris.

Las gárgolas son sirvientes de los Tremere, pero se han dado casos de miembros de este colectivo más sagaces e independientes que sus congéneres, capaces de liderar a pequeñas bandadas de gárgolas hacia una libertad que la mayoría de su especie no conciben.

Los Usurpadores Tremere se encuentran profundamente preocupados por esto, ya que los comandos de choque formados por gárgolas son su única baza para no ser aniquilados por los Tzimisce. Es por esto que estas gárgolas disidentes son buscadas y exterminadas para intentar que la práctica no se extienda, y que no empiece a forjarse una rebelión por la que las gárgolas intenten alcanzar la libertad frente a sus creadores.

La comitiva ha venido en definitiva a la caza de este grupo de gárgolas disidentes, que son las que acabaron con el chiquillo de Jürgen y sus sirvientes. Incluso la noche anterior, antes de poder ponerse en contacto con Hardestadt, los Tremere pudieron dar caza a última hora, mediante unos rituales de rastreo, al grupo de gárgolas; acabando con todas menos una, precisamente la cabecilla, que malherida consiguió huir hacia tierras francesas.

Después de esto se dirigieron rápidamente a Colonia donde comunicaron con todo detalle lo ocurrido a Lord Hardestadt y a Jürgen, los cuales quedaron complacidos con la actuación de los Tremere y dieron por concluida la caza de sangre. Algunos de los asistentes, sin embargo, cuando están lejos de la pareja de Patricios, aseguran que Jürgen no ha perdonado la muerte de su chiquillo, si no que han comprado su perdón con una alianza política contra los Demonios.



Es importante el cómo afronten los jugadores esta situación, pues determinada forma de llevar la escena puede llevarles a un auténtico atolladero sin salida.

Su principal problema es si han acabado con Maximillian, ya que ahora que se sabe que éste no tenía nada que ver con las gárgolas, está claro que no tenía ningún tipo de culpa en el asesinato del chiquillo de Jürgen. Si han sido tan poco diplomaticos como para haber terminado con la vida del Tremere simplemente a causa de que era el único sospechoso lógico, ahora pueden pagar las consecuencias, y más si la comitiva de los Tremere se entera de que han acabado con la vida de un miembro de su clan.

Las consecuencias del asesinato de Maximillian podrían llegar a ser incluso la declaración de una caza de sangre sobre ellos.

Existen dos formas de evitar este funesto destino. Por un lado la más obvia, que es mantener la boca callada. Maximillian era un ermitaño que vivía alejado de la corte cainita por lo que es probable que su muerte no sea detectada en un buen tiempo, tiempo en el cual los PJs ya se encontrarán probablemente muy lejos de allí. El problema será que si se van así, al final el pastel se acabará descubriendo y quedarán como principales sospechosos, granjeándose la enemistad de un poderoso Ventrue como es Lord Jürgen. Si aparte han acabado con Mattias sus problemas serán mucho mayores, pues éste era un protegido del propio Jürgen y vivía en el mismísimo castillo Hardestadt.

La segunda forma de evitar la caza de sangre es revelando que han tenido que acabar con Maximillian ya que éste se había demostrado como un infernalista y les había atacado. Además probablemente puedan aportar pruebas apoyando sus palabras: los libros de magia y de Satanismo del Tremere.

Como probablemente sepan los PJs, Jürgen pertenece a la Orden de Caballeros Teutónicos y como tal es un católico de fervientes de creencias, por lo que la sola mención del infernalismo hará que se cambien las tornas y que pase a agradecer el acto de los PJs de liberar al mundo de un ser tan deleznable.

Jervais y los suyos, que no comparten el fervor religioso del Ventrue no opinarán lo mismo pero se guardarán mucho de contradecir al Patricio en su propia casa. Aunque sí es probable que guarden rencor al grupo de PJs por lo que han hecho, algo que podría destilar en posibles encuentros futuros (el mundo es demasiado pequeño).

Si los PJs optan por callar o simplemente no han acabado con Maximillian, la fiesta seguirá su curso natural sin que nada de especial interés acaezca para el grupo. Aunque no prives a tus jugadores de interpretar esta escena todo lo que quieran.

Al final de la fiesta, Lady Lucrecia, la sempiterna acompañante de Jürgen, se separará del mismo y les comunicará que deben excusarse un momento pues desea comunicarles en privado cierta información de parte de sus señores.

Esta información no es nada del otro mundo. Simplemente se trata de una carta sellada con el emblema de Hardestadt, aunque redactada por Jürgen, y dirigida a Nicholas (o el PNJ de tu creación que haya encargado la misión a los PJs). En la carta, según les dirá Lucrecia, se acepta la pleitesía presentada por los Ventrue normandos y se les reconoce como hermanos, invitándoles a un encuentro más formal en la nueva corte que Lord Jürgen piensa instalar en Magdeburgo y que ha de servir como base de operaciones en su invasión del este salvaje. Pero eso, ya será en otra aventura.





DRAMATIS PERSONAE

LORD JURGEN



Historia: Jürgen nació en la nobleza. Era alto, fuerte, guapo e inteligente. Parecía que todos los dones se habían decidido reunir en la figura de ese joven bávaro. Pronto demostró que su ambición estaba a la altura de lo que todos esperaban de alguien con sus condiciones naturales.

En su personal carrera por conseguir más poder, más tierras y satisfacer sus propios egos, Lord Jürgen empezó una serie de combates contra los nobles vecinos, demostrando la misma cintura en los entresijos de la corte que ferocidad en el campo de batalla. Era la fusión perfecta entre la brutalidad y el honor.

Tanto alarde de virtudes no pasó desapercibido a una gran cantidad de cainitas, pero todos decidieron echarse a un lado cuando el poderoso Hardestadt de Colonia se fijó en ese joven y decidió introducirlo de su mano en un mundo de oscuridad eterna.

Jürgen no pareció verse afectado en lo más mínimo por los terrores de la noche a los que había sido despertado. Muy al contrario, con su nueva vida eterna y sus poderes recién adquiridos, demostró ser mucho más efectivo que cuando era mortal, ayudando a Hardestadt a ampliar su ya considerable dominio.

Con el tiempo, Hardestadt no tuvo más que aceptar que su ahora favorito chiquillo se había merecido el derecho a tener su propia iniciativa y su propio dominio.

Lord Jürgen empezó sus conquistas en Tierra Santa, pero allí sólo descubrió lo difícil que era mantener un dominio tan lejos de sus aliados y completamente rodeado de los hijos del Alamut. Así pronto volvió a Europa donde decidió iniciar su propia cruzada, la conquista de las tierras orientales, amparado en el poder de los Caballeros Teutónicos a los que se había unido en sus épocas en Tierra Santa.

Sugerencias de interpretación: Eres la viva imagen de la nobleza más estricta. De modales exquisitos pero de una frialdad a veces estremecedora. Eres calculador, digno, altivo, compasivo cuando eso te puede dar réditos, brutal cuando es necesario. Nada se hace porque sí, todo tiene un motivo, incluso los sentimientos.

Sólo hay un pero a esta calculada frialdad milimétrica, la ira. A veces, más de la que debieras, pierdes la paciencia ante la ineptitud de aquellos que te rodean. Te consideras a ti mismo una máquina perfecta y no eres capaz de aceptar los errores de los demás, y cuanto más cercanos son menos transigente eres.



LUCRECIA VON HARTZ



Historia: Lucrecia nació en una familia extremadamente religiosa de Hamburgo. Fue criada como una devota cristiana y a la primera oportunidad que tuvo se alistó en las filas del Sacro Imperio Romano en la primera cruzada.

Allí demostró su valía, determinación y fidelidad, llamando la atención de Lord Jürgen, quien la introdujo al mundo vampírico y a la Orden de la Cruz Negra, la facción vampírica dentro de los Caballeros Teutónicos.

La misma determinación y fidelidad que mostró en vida hacia la Iglesia y la Cruz, la tiene ahora por su nuevo señor Lord Jürgen, de quien ejerce como embajadora, portavoz, jefe de sus ejércitos y ocasional amante.

Sugerencias de interpretación: Obedecer y servir es el mayor don que Dios te ha dado, y tu lo llevas a la máxima expresión. Tu carácter es débil, por lo que sueles aferrarte a personalidades más fuertes, y una vez allí, cuando te sientes protegida, sacas tu verdadero yo, un "yo" que tú misma desconoces.

Un carácter fuerte y decidido, encantador y capaz, honesto y franco. Y así es como te muestras al mundo, a todo el mundo menos a Lord Jürgen y a Hardestadt. Ante ellos tu personalidad se retrae y no sabes más que obedecer... quizás, en algún momento, descubras el porqué, simplemente por que su verdadera monstruosidad y su carácter dominante, en el fondo te aterran y obedeces para no haber de enfrentarte a ellos.

IRINA MIRCEA



Historia: Irina era la hija mayor de un pequeño baronet que regentaba cierto poder sobre unas pequeñas posesiones en la zona oriental de Moldavia.

Sólo tuvo un hermano pequeño, el que debía heredar las tierras y títulos de su padre, pero éste resultó ser débil, enfermizo y pusilánime. Ni se le daba bien el arte de gobernar ni quería que se le diera bien. Irina sabía que la debilidad de su hermano sería el final de su linaje, así que tras la muerte de su padre, que acaeció cuando ella contaba veinte primaveras, se propuso hacer todo lo necesario para que esto no pasara.



Decidió rechazar todos los matrimonios de compromiso que su familia le propuso, simplemente para poder quedarse al lado de su hermano y ayudarlo a gobernar. Sentó al títere de su hermano en el trono, como marcaba la ley y la tradición, pero quien realmente dirigía las tierras familiares merced a su férrea voluntad y su brillante intelecto era Irina.

Cuando al cabo de tres años el príncipe Radu de Bistritz del clan Tzimisce pasó en uno de sus viajes por las tierras de los Mircea, no pudo más que quedar fascinado por aquella joven muchacha de profundos ojos negros e hiriente belleza que gobernaba con autoridad y notable eficiencia las tierras de su hermano desde las sombras.

Radu decidió que aquella joven debía ser su chiquilla, por lo que se erigió como su mentor y protector, extendiendo su influencia hasta esas remotas tierras y haciéndolas prosperar como no lo habían hecho en siglos. Para sorpresa del Tzimisce, pese a que Irina Mircea no se asustó cuando Radu le contó la existencia de las cortes cainitas, ésta acabó rechazando la oferta del viejo Demonio. Ella, apreciaba la atención del Tzimisce, pero no quería convertirse en un vampiro, apreciaba su mortalidad y no se veía a sí misma como una Hija de la Noche. Aún así, lo que sí aceptó fue convertirse en ghoul de Radu, como agradecimiento por la ayuda de éste.

Aunque su percepción cambió tras la repentina muerte por tifus de su hermano. Irina apenas contaba con 31 años cuando esto acaeció, y no tardó en darse cuenta que, pese a su brillantez, le iba a ser imposible mantener los dominios familiares siendo una mujer. Unas tierras gobernadas por una dama eran un reclamo para que el resto de belicosos nobles locales se abalanzaran a por ellas.

Viendo esto, Irina fue a buscar a Radu y le

suplicó que la abrazara, petición a la que el Tzimisce no dudó en acceder.

Con sus nuevos poderes vampíricos recién despertados Irina volvió a sus tierras y supo defenderlas de todos los advenedizos que intentaron apoderarse de ellas.

Con el poder en su casa afianzado, Irina empezó a inmiscuirse en la política cainita, demostrando la misma habilidad en este terreno que en la política mortal. Siendo designada, a no mucho tardar, como embajadora del alto clan allende las fronteras de los Cárpatos.

Sugerencias de interpretación: La vida nunca ha sido fácil para tí, siempre tuviste que luchar duro para lograr tus objetivos y eso es algo que ha marcado tu forma de ser. Eres una luchadora nata, segura de ti misma y de tus armas: la convicción, la seducción y la perspicacia. Nunca dudas de poder conseguir tu objetivo, nunca pierdes los nervios si al principio algo no te sale bien. Nunca olvidas que perseverando, acabas logrando aquellas grandes metas para las que estás designada.

MATTIAS DALENOORD



Historia: Originario de los Países Bajos, Mattias era el cuarto hijo de un pequeño noble local que fue patrocinado por su progenitor para ingresar desde chiquillo en la iglesia católica. A los ocho años de edad fue entregado a uno de los principales monasterios de Rotterdam, donde se instruyó en literatura, teología y medicina.

Sus habilidades para la sanación pronto demostraron ser extraordinarias y unidas a su fuerte código moral y erudición llamaron la atención de Alariel, una Salubri errante que se encontraba en aquel momento por tierras neerlandesas. Mattias fue abrazado contra su voluntad lo que derivó en que al poco tiempo de haberse convertido en cainita, cuando ya controlaba su recién despertado poder, decidiera abandonar a su sire y establecerse como eremita en la zona de los Alpes.

Sin embargo, con la llamada del Papa Urbano II convocando a la primera cruzada, Mattias no pudo resistir la tentación de ir a luchar por su fe, por lo que acabó enrolándose en los ejércitos enviados a Tierra Santa.

Allí conoció a Lord Jürgen, quien viendo al Salubri como una herramienta útil en sus filas, demostró con éste su lado más amable, acabando por engatusarle y consiguiendo que se uniera a él.

Cuando Lord Jürgen se volvió a Colonia, Mattias iba con él. Tras la diabolización de Saulot por parte de Tremere y la posterior caza del clan de sanadores por parte de los Usurpadores, Jürgen decidió dar cobijo y protección a Mattias, sugiriéndole, eso sí, que se hiciera pasar por un Malkavian para no despertar las iras Tremere, con los que se vería obligado a pactar. Desde entonces, Mattias el Malkavian vive en Colonia y pese a que muchos sospechan de su verdadera naturaleza, nadie hace nada contra el protegido del Patricio.

Sugerencias de interpretación: Rencor. Con esta simple palabra se resume todo lo que sientes, todo en lo que te has convertido. Ere una máscara tras otra máscara. Tu fingida locura de Malkavian sólo esconde tu personalidad sobria y amigable de Salubri, pero ésta es a su vez una máscara que esconde, incluso a ti mismo, tus sentimientos más ocultos: un odio irreconciliable hacia los Usurpadores, hacia aquellos que han destrozado a tu clan y te han obligado a esconderte como un perro.

Naturaleza: Vengador

Conducta: Loco

Generación : 9ª

Atributos físicos: Fuerza 2, Destreza 4, Resistencia 4

Atributos sociales: Carisma 4, Manipulación 2, Apariencia 4

Atributos mentales: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 4

Talentos: Alerta 4, Atletismo 1, Empatía 4, Expresión 3, Liderazgo 3, Subterfugio 5

Técnicas: Armas C.C. 2, Equitación 2, Etiqueta 3, Interpretación 1, Sigilo 4, Supervivencia 3

Conocimientos: Academicismo 4, Investigación 2, Lingüística 3 (Flamenco, Alemán, Francés y lengua de la Segunda Ciudad), Medicina 5, Ocultismo 3, Política 1, Sabiduría Popular 3, Teología 5

Disciplinas: Auspex 3, Fortaleza 2, Valeren 4 (Senda del curandero)

Fuerza de voluntad: 6

Méritos y defectos: Sueño ligero, Vengativo, Secreto oscuro

Equipo: Ropas de clérigo raídas, espada corta, daga, colgante de oro, zurrón con hierbas y pócimas curativas



MAXIMILLIAN



Historia: Maximillian era uno de los magi Tremere cuando éstos aún eran humanos y no habían abrazado la inmortalidad.

Fiel seguidor de las ideas de Tremere, participó activamente en la caza de Tzimisces, Gangrels y Nosferatus para los experimentos del Círculo Interior en busca de la inmortalidad. Lo que vio en esas partidas de caza, lo que sufrió, marcó el destino y el carácter de Maximillian de allí en adelante.

Vio en las guaridas de los Demonios horrores que ningún hombre debe ver. Perdió innumerables compañeros a manos de los cainitas que iban a cazar, sufrió grandes heridas tanto en cuerpo como en espíritu. Y el peculiar masoquismo de Maximillian le llevó a pensar que todos aquellos horrores, que todas aquellas pérdidas eran culpa suya, por no tener la fuerza suficiente para evitarlos.

Así que Maximillian se puso a rebuscar en las ignotas bibliotecas de su Orden la forma de conseguir el poder que tanto ansiaba. Y escondidos en los más olvidados estantes, encontró los grimorios de magia negra que le

abrirían las puertas al oscuro poder de los abismos. Con su estudio, abrazó el Infernalismo.

Cuando Tremere y los suyos diabolizaron a Saulot a Maximillian le concedieron rápidamente el don de la vida eterna en recompensa por la ayuda brindada. Con el ansiado premio en sus manos, Maximillian abandonó la capilla y se retiró como ermitaño a una vieja mina cerca de Colonia. Ya no le interesaba la política vampírica, sólo tenía ojos para profundizar en los oscuros secretos que, veladamente, se habían convertido en el centro de su vida.

Sugerencias de interpretación: Te sientes increíblemente confiado en tus capacidades. Eres un ególatra desquiciado propenso a los accesos de violencia. Por otro lado sabes lo mal visto que está lo que estás estudiando y estás algo paranoico, pensando que todo el mundo que se acerca a tus dominios es porque sospecha de tus actividades. No permitirás que nadie interfiera en ellas, así que si cualquier curioso que se acerque hasta ti no acepta irse rápidamente por las buenas, lo hará por las malas.

Naturaleza: Monstruo

Conducta: Solitario

Generación: 10^a

Atributos físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 4

Atributos sociales: Carisma 1, Manipulación 4, Apariencia 2

Atributos mentales: Percepción 2, Inteligencia 5, Astucia 4

Talentos: Alerta 4, Atletismo 1, Esquivar 3, Intimidación 3, Pelea 2, Prestidigitación 2, Subterfugio 3

Técnicas: Armas C.C. 4, Equitación 1, Supervivencia 4, Trato con animales 3



Conocimientos: Academicismo 4, Investigación 2, Medicina 1, Ocultismo 5, Sabiduría Popular 4, Teología 4

Disciplinas: Auspex 2, Dominación 2, Taumaturgia 4 (Senda Creo Ignem), Daimonion 2

Rituales: Toque del diablo, Carne de roce ígneo

Fuerza de voluntad: 4

Méritos y defectos: Territorial, Secreto Oscuro, Endemoniado (3)

Equipo: Túnica oscura salpicada de sangre, espada bastarda, escudo de rodela, daga ceremonial.

JERVAIS



Historia: Nacido en Francia, Jervais tenía la firme intención de no seguir los pasos de su padre como escriba para la nobleza. Cuando un magus descubrió su talento para la hechicería, Jervais empezó a aprender las costumbres Tremere. Tras unos años en los que los Usurpadores apenas se dignaban a mirarle, al final se convirtió en sirviente de Malgorzata a quien le suplicó entrar a su

servicio (más por haberse enamorado profundamente de ella que por otra cosa).

Bajo la estricta supervisión de Malzorgata, Jervais se aplicó fervientemente al estudio y prosperó de forma notoria en sus conocimientos mágicos, centrándose en el estudio de la *vis*, la extraña fuente de la magia.

Catorce años después, la misma Malzorgata que había sido abrazada cinco años atrás, le otorgaba a Jervais el preciado don de la inmortalidad.

Los conocimientos y el alijo de *vis* de Jervais le proporcionaron enemigos, pero también un gran poder, ascendiendo rápidamente al puesto de Señor de la *vis* de Ceoris, un puesto que le ha dado un merecido renombre entre los Tremere. Actualmente Jervais trabaja como embajador para los Usurpadores, tratando de reunir alianzas en contra de sus enemigos Tzimisce.

Sugerencias de interpretación: En tus días en la orden Tremere has vivido todas las situaciones posibles, desde haber de arrastrarte y suplicar la compasión de los demás a tener una posición de poder y ser capaz de gobernar los destinos de los demás. Ahora eres capaz de combinar ambas facetas con suma maestría en el desempeño de tu actividad como embajador.

Sabes de la importancia de ganarte el favor del resto de clanes, no sólo en la lucha contra los Tzimisce si no como una forma de dar poder a la facción de Malzorgata y Goratrix en sus luchas interinas contra los seguidores de Etrius. Y conseguir el favor y el agradecimiento de tu amada Malzorgata es realmente lo único que te importa en este simulacro de vida que es tu existencia cainita.

