

# León Nocturno

Una adaptación al Mundo de  
Tinieblas de la capital leonesa

EDICIÓN 20º ANIVERSARIO

VAMPIRO  
LA MÁSCARA

## Créditos

**Autor:** Miguel de Andrés

**Portada:** Fotografía del Panteón de los Reyes Leoneses

**Imágenes interiores:** Fotografías de Antonio Zúñiga

**Camden** es obra de Haydeé Rodríguez

**Marcus DeGaulle** es obra de Víctor Arévalo

**Leon Di Rose** es obra de Julio Aitor López

## Agradecimientos

A **Crónicas Nocturnas**, en especial a **Piero Sagi**, por su apoyo durante el desarrollo y la planificación de la sesión de rol en vivo.

Y a **Ricardo de Costanza**, allá donde esté. Sigue siendo el punto más importante de la trama tras cinco años. Y el que más alto ha llegado.

Publicado por **Freak in the North** <http://freakinthenorth.wordpress.com>  
Impreso por **Lulu Press Inc.** <http://www.lulu.com>



### Licencia de Creative Commons

*León Nocturno* 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.

# León Nocturno

<b>Introducción</b>	<b>Página 5</b>
<b>Crónica de una ciudad</b>	<b>Página 8</b>
<b>¿Dónde se encuentra usted?</b>	<b>Página 14</b>
<b>Cainitas leoneses</b>	<b>Página 21</b>
<b>Consejos de Narración</b>	<b>Página 43</b>
<b>El Refugio del Archivador</b>	<b>Página 50</b>

EDICIÓN 20º ANIVERSARIO

**VAMPIRO**  
LA MÁSCARA



# Introducción

Afrontar de nuevo la escritura de **León Nocturno**, después de cinco años desde su publicación, es tan sólo comparable a la sensación que tengo al saber que se publicará pocos días más tarde del sexto aniversario de su primera edición. Claro, las premisas han cambiado, la historia ha evolucionado y ahora afrontamos también una nueva situación: basar un rol en vivo en este nuevo documento. Pero la sensación sigue siendo la misma.

Ahora tienes entre tus manos la tercera edición de **León Nocturno**, una guía que presenta la ciudad española nuevamente en el clásico **Mundo de Tinieblas**. Unimos en estas páginas la trama original creada en 2009 para la primera edición junto a la historia que se desarrolló durante tres sesiones de rol en vivo en el año 2010, con el fin de simplificar y reducir todas las historias en una sola, más centrada y conocida por un número destacado de los jugadores de rol de León.

Gracias al reciente mecenazgo que llevaron a cabo **Nosolorol Ediciones** y **Biblioteca Oscura**, hemos

podido ver publicado en castellano el esperado **Vampiro: La Mascarada Edición 20 Aniversario**, juego en el que recomiendo a todos utilizar la presente publicación, aunque es perfectamente compatible con ediciones anteriores de **Vampiro: La Mascarada**. Debemos agradecerles a ellos esa publicación, pues sin ella no estaríamos ahora ante esta nueva edición.

Antes de comenzar con la descripción de la ciudad, de su historia o de los Vástagos que la pueblan, dejadme que os agradezca también a vosotros que tengáis entre vuestras manos este **León Nocturno** y que leáis estas palabras. Gracias a este empujón quizás continuemos desarrollando la metatrama de la capital leonesa y su alfoz en el clásico **Mundo de Tinieblas**.

Y para finalizar esta introducción, dejad que incluya un breve glosario de términos, expresiones que los vampiros de León utilizan entre ellos durante las noches de sus vidas eternas, incluyendo términos arcaicos, de uso común y la jerga que usan los más jóvenes.

## ***Léxico Vampírico Leonés***

Igual que en cada zona del mundo poseen diferentes términos a la hora de referirse al mismo objeto o situación, los vampiros leoneses tienen expresiones propias que no se entenderían sin el pasado de su ciudad. No es obligatorio usarlos, y sólo son un complemento a aquellos que se presentan en el suplemento citado.

(C): Término de uso común.

(A): Término arcaico, utilizado por Antiguos y ancillae tradicionalistas.

(M): Término moderno, jerga utilizada por los vampiros jóvenes.

**Cocosu** (A): término astur-leonés cuya traducción sería “agusana-do”. Utilizado para referirse a los Nosferatu de manera despectiva.

**Diaño** (A): término astur-leonés cuya traducción sería “diablo”. Normalmente usado para nombrar a los Lupinos.

**Espicha** (M): reunión de Condenados en la que consumen sangre de varios recipientes humanos.

**Fata** (A): término astur-leonés cuya traducción sería “hada”. Usado habitualmente para describir a los Changeling de sexo femenino.

**Gandaya** (A): término astur-leonés cuya traducción sería “comida”. Usado para referirse a los humanos.

**Guaje** (C): neonato, vampiro joven.

**Guayabito** (M): usado para referirse despectivamente a los vampiros de América Latina.

**Hacer un Ricardo de Constanza** (M): destruir a un rival vampírico de la manera más escandalosa posible. Utilizado en honor y/o burla del anterior Príncipe Don Ricardo de Constanza, eliminado por una bomba lapa en su coche en 2010.

**Ir de tapas** (M): la práctica de alimentarse.

**Matachín** (A): término astur-leonés cuya traducción sería “matarife”. Puesto equivalente al Sabueso.

**Pega** (A): término astur-leonés cuya traducción sería “urraca”. Usado despectivamente para referirse a las Arpías.

**Pucelano** (C): vampiro procedente de Valladolid.

**Rapaz** (C): un “guaje”.

**Solombra** (A): término astur-leonés cuya traducción sería “sombra”. Utilizado para referirse a los Lasombra.

**Trasgu** (A): término astur-leonés cuya traducción sería “duende”. Normalmente usado para nombrar a los Changeling de sexo masculino.

**Utre** (A): término astur-leonés cuya traducción al castellano sería “buitre”. Vampiro que se alimenta de ancianos y/o enfermos.





# Crónica de una ciudad

Nacida como el campamento militar romano de la Legio VI Victrix, instalado en la confluencia de los ríos Bernesga y Torío hacia el 79 a. C., su carácter de ciudad campamental se consolidó con el asentamiento definitivo de la Legio VII Gemina.

Ya en el siglo I. Con la llegada de los musulmanes a la Península, la ciudad se ve parcialmente despoblada. En 856 León recibe un nuevo impulso repoblador como parte del Reino de Asturias. Será García I quien en 910 convierta a la ciudad de León en cabeza del más importante reino cristiano de la Península Ibérica en la época, dando inicio al Reino de León, cuya vigencia nominal pervive hasta el siglo XIX, si bien ya desde la Baja Edad Media la ciudad perdió la importancia y empuje de antaño, en parte por la pérdida de su independencia debida la unión de la corona leonesa a la castellana, definitiva desde 1301, constituyendo junto a otros reinos y territorios la Corona de Castilla.

La expansión económica experimentada en Castilla y en León desde mediados del siglo XV había propi-

ciado la emergencia de una serie de grupos sociales procedentes del estado llano, que no encajaban con los esquemas socio políticos de la sociedad estamental, lo que explica que en el seno de la sociedad castellana hubiera tensiones que desembocaran en el movimiento comunero. Así, la alta nobleza, pese a la consolidación de su estatus económico y territorial, no estaba conforme con la pérdida de poder político y se alineará al lado del emperador Carlos.

Un movimiento de las ciudades en 1517 encabezado por Burgos y respaldado por Valladolid, León y Zamora solicitó al rey su venida urgente y la convocatoria de Cortes extraordinarias. La revuelta comunera fue pues un intento de recuperar una situación política sana y estable que había desaparecido desde la muerte de Fernando el Católico en 1516.

El movimiento comunero como movimiento urbano tuvo repercusiones en el ámbito rural, pues fue seguido por amplias zonas campesinas y por la insurrección de múltiples territorios de señorío, lo que dio la razón más a la alta nobleza por ponerse del

bando realista. Del lado anti-comunero quedan así la aristocracia terrateniente y la burguesía burgalesa, ambas interesadas en la exportación de la lana. La rebelión pretendió forzar el papel del reino a través de las Cortes frente al poder creciente del rey, y ampliar la representación social en los municipios y en las cortes. En la administración del reino querían establecer un cierto control sobre los cargos, oficios públicos y beneficios eclesiásticos que debían de recaer sobre castellanos. Sus pretensiones económicas eran de carácter mercantilista, protegiendo a la industria textil y evitando la salida de oro y plata, y de oposición a nuevas cargas fiscales.

En enero de 1518, ante la jura del rey Carlos I de España en las Cortes de Valladolid se exige al rey que acate y respete las costumbres del país. En el caso de León, molestó mucho la decisión del rey de enviar a su hermano Fernando a Flandes y más aún, cuando el rey quiso ir a Alemania a coronarse emperador. El pago de un tributo para este viaje anima al bando comunero, capitaneado por Ramiro Nuñez de Guzmán, con el apoyo de los barrios extramuros, la mayoría del cabildo de la catedral, los monjes del convento de Santo Domingo y el Ayuntamiento en pleno. Del lado imperial solo se encuentra Francisco Fernández de Quiñones y dos canónigos de la catedral, tremendamente audaces, Diego de Valderas y Juan de Villafañe.

### ***Siglos XVII y XVIII***

En estos siglos, León vive un estancamiento de su población, algo

normal en las ciudades del interior. En estos años, el incremento poblacional en la ciudad no se debe a un incremento de la actividad industrial o comercial, sino al empuje de la agricultura de las zonas rurales que rodean la ciudad. Prueba de la decadencia comercial e industrial de la ciudad es lo acontecido con las fábricas de hilados.

En 1749, bajo los auspicios del secretario de Estado don José Carbajal Lancaster, se levanta un edificio en el llamado Campo de San Francisco, para ampliar la fábrica de hilaturas que ya funcionaba en la calle de la Rúa. En 1769 esta fábrica ya había dejado de funcionar. El empeño puesto por el secretario de Estado contó con la oposición de las autoridades locales. Según Real Orden de 24 de Enero de 1786, a instancias del obispo Cuadrillero, se crea en este edificio un hospicio, cuya obra se completa en 1793.

La ciudad de León, con 5.500 habitantes (aunque algunos ilustrados viajeros, como el reverendo J. Townsend, aumenten la cifra a 6.170 almas) era, junto con Zamora, una de las ciudades menos pobladas de la región. Las pésimas condiciones higiénicas y el hacinamiento contrarrestaban el avituallamiento regular y asegurado por los municipios en épocas de crisis.

Además, en épocas de malas cosechas, atraían a mendigos, vagabundos y marginados de los amplios alrededores que, agrupados en las puertas de conventos y obispados, esperaban unas relativas garantías de

no morir de hambre, introduciendo en la ciudad epidemias que aumentaban la tasa de mortalidad. Los hospitales y hospicios eran auténticas fábricas de miseria y muerte. La mortalidad infantil era tan común que se puede hablar del infanticidio institucionalizado.

## ***Siglo XIX***

León adquirirá el rango de capital de su provincia, quedando ésta configurada definitivamente como tal, en la división territorial de Javier de Burgos, en 1833.

Desde finales del siglo XIX y durante el siglo XX el desarrollo de la minería del carbón la convertiría en una de las ciudades más dinámicas del Norte de España; en este sentido, se convirtió en nudo comercial y de comunicaciones fundamental en todo el Noroeste, con el desarrollo de importantes infraestructuras, entre las que destacan la construcción de su estación de ferrocarril para vías de Ancho Ibérico, y el trazado de una línea de Ferrocarril de vía estrecha, conocido como El Hullero, que, desde León, conectaba los principales núcleos de extracción carbonífera con el núcleo industrial de Bilbao.

León será la primera ciudad en sublevarse de toda España durante la Guerra de la Independencia, siendo el levantamiento el 24 de Abril de 1808, ante los rumores de que en Madrid se atentaba contra el Gobierno de Fernando VII. En Julio de ese mismo año, la ciudad caería pacíficamente ante el General Francés Bessières.

Sin embargo, en Agosto de 1808 tras la derrota de Bailén, los franceses se repliegan y dejan León, restituyéndose las autoridades anteriores a la invasión. Pero la entrada de Napoleón en España con más tropas cambió la situación, volviendo los franceses a tomar la ciudad a finales del Diciembre de 1808.

En 1809, el dominio de la ciudad se lo turnan los británicos y los franceses. La capital, retomada en Junio de 1812, solo volvió a manos francesas durante un breve periodo de tiempo en 1813, sin embargo acto seguido los franceses se repliegan totalmente, acabando la guerra y devolviendo la normalidad.

## ***Siglo XX***

Al comienzo de siglo, la ciudad vieja, romana y medieval no podía hacer frente a las nuevas necesidades y estaba alejada de las vías de comunicación y de gran parte de la actividad económica. Por ello se hacía imprescindible crear espacios adaptados a los nuevos conceptos urbanos de calles amplias y rectas con agua y alcantarillado, que permitieran un cómodo asentamiento de la burguesía y el desarrollo de las actividades comerciales y de servicios.

Por lo cual en 1904 se aprueba un Plan de Ensanche que tenía como Eje principal la Gran Vía de San Marcos, la cual confluía en la Plaza de Santo Domingo. La Calle Ordoño II unía esta plaza con la de Guzmán el Bueno, encargada de distribuir el tráfico de la estación de ferrocarril por las calles de Roma y República Argentina. A partir de estos grandes

ejes se delimitaron manzanas de 100 m de lado y 1 hectárea de superficie, solo variadas al NE para conectar con el casco antiguo. Sin embargo, el trazado fue variado, con la creación de calles diagonales, con el fin de crear más línea de fachada que revalorizaran los inmuebles.

El resultado final fue la pérdida del trazado original, el aumento de las intersecciones, la desaparición de jardines y perspectivas. Resulta paradójico, que la única ciudad de la actual Comunidad de Castilla y León que planteo un Ensanche, y en fecha tan temprana como 1904, se haya convertido en paradigma de falta de previsión urbanística.

En cualquier caso, la construcción de dicho ensanche fue lenta, ya que las sucesivas parcelaciones de fincas con precios más baratos pero carentes de planificación global fuera de este (en San Claudio y otros barrios), fueron retrasando un proyecto que había perdido el sentido original.

## ***Guerra Civil***

Tras la sublevación de julio de 1936, que dio lugar al inicio de la Guerra Civil, la mayor parte de la provincia quedó en manos de los sublevados. En León, la sublevación de la guarnición tuvo lugar el 20 de julio, una vez que la columna minera que desde Asturias se dirigía a Madrid hubo dejado la ciudad. Las tropas sublevadas con el general Carlos Bosch y Bosch como gobernador militar, el coronel Julián Rubio López en el Aeródromo de la Virgen del Camino, y los guardias civiles y de asalto que había en la provincia, controlaban su

zona, contando pronto con la ayuda de tropas venidas de Galicia, al mando del comandante López Pita. La resistencia fue escasa y los cargos públicos del Frente Popular, entre los que se encontraba el alcalde, Miguel Castaño, fueron arrestados por los sublevados y condenados a muerte por fusilamiento.

Los republicanos por su parte, ponían en León cuatro comandancias: las de Belmonte, Puerto Ventana, Pola de Gordón y Cangas de Onís. El Comité provincial de milicias antifranquistas, al igual que el resto de comités del Consejo Provincial del Frente Popular, se diluyó en Consejo Provincial del Frente Popular y luego en el Consejo Interprovincial de Asturias y León.

En 1937, los republicanos intentan sus últimos ataques, pero desde el mes de septiembre, la ofensiva franquista se generalizó; recuperando los Puertos de Montaña y dando fin a la Guerra en el Norte el 21 de Octubre de 1937.

## ***El Franquismo***

La ciudad, como el resto de España vive los años de absoluta miseria propios del periodo de posguerra; sin embargo y tras superar este, la ciudad comienza a desarrollarse con normalidad. Con la llegada de los años sesenta, y a lo largo de los años setenta la ciudad crece desbocada, auspiciada por el auge de la minería y la industria. Pasando de 63.759 personas en 1950 a 105.535 en 1970. Esto origina la expansión de forma anárquica de la ciudad en todas direcciones. La creación de Barrios

como San Mamés, San Esteban o El Ejido responden a esta expansión, que no solo se centró en la capital, sino que inició la andadura del Área metropolitana de León, con un espectacular desarrollo de San Andrés del Rabanedo.

## ***La Transición***

Con la llegada de la democracia, la ciudad vive un periodo de inestabilidad, provocado por los sucesivos cambios en la Alcaldía; eventos como el Pacto Cívico marcaron los primeros años, que retrasaron el desarrollo de la ciudad.

Paralelo al desarrollo de estos actos, nace el Leonesismo, se producen la aprobación de mociones en favor de una autonomía leonesa por parte de municipios y la Diputación provincial de León (1983) así como grandes manifestaciones en favor de la Autonomía Leonesa (20.000 personas en 1983 y 90.000 personas en 1984). La predisposición de Juan Morano Masa a apoyar dicha ideología convocando manifestaciones, supone su destitución como Alcalde con el mencionado Pacto Cívico.

Es finalmente en la década de los 90, cuando la ciudad empieza a despegar de forma definitiva; barrios como Eras de Renueva, La Lastra o La Torre transforman la ciudad en una moderna, abierta y vanguardista.

La arquitectura moderna además, encuentra un hueco en León, con edificios tan singulares como el MUSAC, el Auditorio y el EREN entre otros. Además, el Centro histórico sufre un intenso proceso de peatonalización

que recupera muchos de sus espacios.

Además el Área Metropolitana pega el salto definitivamente, con nuevos y mayores planteamientos urbanísticos que determinan la nueva forma de la ciudad de León, que ya no solo es el Centro, sino un gran área entre Villadangos y Mansilla de las Mulas. En esta zona, localidades como Villaquilambre y Valverde de la Virgen empiezan un crecimiento demográfico explosivo, acompañado de un renacer industrial

## ***Siglo XXI***

Desde el año 2003, en cada legislatura ha gobernado uno de los dos partidos mayoritarios en la ciudad, gracias al apoyo del gran partido que aglutina el leonesismo.

La ciudad continuó su proceso de modernización con el intento de implantar un sistema de transporte público a través de un tranvía, que nunca llegaría a implementarse.

Habría que añadir el sentir general de la ciudadanía leonesa ante las grandes celebraciones de la historia de la capital: el entusiasmo por el primer milenio de existencia del Reino de León; el orgullo por declarar las Cortes de Alfonso IX en 1188 y, por tanto, a la ciudad como Cuna del Parlamentarismo por parte de la UNESCO; y la desidia y el escepticismo con el que recibieron la sorprendente revelación de la identidad del conocido Cáliz de Doña Urraca como el Santo Grial que una vez utilizara, según las Escrituras, Jesús de Nazaret.



# ¿Dónde se encuentra usted?

La ciudad de León está ubicada en una terraza fluvial en la confluencia de los ríos Bernesga y Torío, a una altitud de 823 metros sobre el nivel del mar. Situada aproximadamente en el centro de la provincia, se encuentra en un lugar estratégico del Noroeste peninsular, ya que es paso obligado para ir a Galicia y a Asturias. Su término municipal limita al norte con Sariegos y con Villaquilambre, al este con Valdefresno, al sur con Santovenia de la Valdoncina, Onzonilla y Villaturiel, y al oeste con San Andrés del Rabanedo y Valverde de la Virgen.

## **Organización**

La ciudad de León está gobernada por el Ayuntamiento de León, cuyos representantes se eligen cada cuatro años por sufragio universal de todos los ciudadanos mayores de 18 años de edad. El órgano está presidido por el Alcalde de León y la sede del ayuntamiento de León está en la avenida Ordoño II.

Otras administraciones públicas también tienen su sede en la ciudad. La Diputación de León, la Subdele-

gación del Gobierno de España en León y la Delegación territorial de la Junta de Castilla y León son las más importantes.

La ciudad está dividida administrativamente en los siguientes barrios: Área 17, Armunia, Cantamilanos, Casco Antiguo, Cruce de Armunia, El Crucero, El Portillo, Los Juncaltes, El Ejido, Ensanche, Eras de Renueva, La Asunción, La Candamia, La Chantría, La Granja, La Inmaculada, La Lastra, La Palomera, La Sal, La Torre, La Vega, La Victoria, Las Ventas, Obra Sindical del Hogar, Oteruelo de la Valdoncina, Paraíso-Cantinas, Patronato de viviendas militares, Pinilla, Polígono 58, Polígono X, Puente Castro, Reino de León, San Esteban, San Lorenzo, San Mamés, San Martín, San Pedro, Santa Ana, Santa Marina, Santa Olaja y Trabajo del Cerecedo.

Hay que tener en cuenta que hay barrios como La Sal, El Crucero y Pinilla que no pertenecen totalmente al municipio de León, ya que parte de ellos pertenecen a San Andrés del Rabanedo. Otros como Paraíso - Cantinas en cambio están totalmente

dentro del municipio de San Andrés del Rabanedo aunque formen parte de la ciudad.

### **Edificios Notables**

**Catedral:** templo gótico dedicado a Santa María, fue comenzada a construir en el siglo XIII sobre la antigua catedral románica, que a su vez ocupaba los terrenos del Palacio Real que cediera Ordoño II para ello y que, a su vez, se asentaba sobre las termas romanas. Inspirada en la catedral francesa de Reims, tiene reducida su planta en 1/3 con respecto a esta. Una característica peculiar es que las torres aparecen separadas de la nave central mediante arbotantes. Su planta es de tres naves, con bóveda de crucería. Los trabajos de erección fueron largos: en distintas épocas y con distintos grados de intervención trabajan en la catedral arquitectos como el Maestro Simón, el Maestro Enrique y Juan Pérez (estos dos empleados por entonces también en la Catedral de Burgos, el Maestro Jusquín, Naveda, Joaquín de Churriquera y, más contemporáneamente otros como Matías Laviña, Juan Madrazo, Demetrio de los Ríos, Juan Bautista Lázaro o Juan Crisóstomo Torbado, muchos de los cuales llevaron a cabo la intensa restauración decimonónica que salvó el templo de la ruina.

**Basilica de San Isidoro:** constituye uno de los ejemplos de arte románico más importantes de España y, sin duda, el conjunto más completo en este estilo, por cuanto en el confluyen de manera prodigiosa arquitectura, escultura y pintura, albergando en esta última técnica la más impre-

sionante obra pictórica románica europea en su Panteón Real, llamado por los expertos *Capilla Sixtina del Arte Románico*. Impulsada su construcción por los reyes Fernando I y su esposa Doña Sancha, fue sede de una importante escuela de marfiles, azabaches y orfebres.

**Hostal de San Marcos:** impulsada su construcción por los Reyes Católicos como sede de la Orden de Caballería de Santiago, puesto que de hecho fue erigido a orillas del río Bernesga y literalmente junto al puente, medieval, (el Puente de San Marcos) por el que los peregrinos continuaban el camino de la ruta jacobea, es hoy uno de los monumentos más importantes de León y uno de los conjuntos platerescos más impresionantes. En su construcción participaron Juan de Orozco, que firmó los planos de la iglesia; Martín de Villarreal, autor de la fachada, y Juan de Badajoz, a quien se debe el claustro y la magnífica sacristía. Su historia ha estado llena de avatares y su uso original no duró mucho: tras ello ha sido cárcel (en ella encerró el Conde-Duque de Olivares a Francisco de Quevedo), cuartel, fue la sede de los estudios veterinarios origen de la hoy Facultad de Veterinaria de la Universidad de León y del Instituto General y Técnico, fundado en 1846, e incluso fue campo de concentración durante la Guerra Civil.

**Palacio de los Guzmanes:** mandado construir por Juan Quiñones y Guzmán, obispo de Calahorra. Se comienza la obra en 1560 bajo la dirección de Rodrigo Gil de Hontañón. El edificio es adquirido por la

Diputación Provincial de León en el año 1882, teniendo ampliaciones en los años 1973 a 1976 por parte del arquitecto Felipe Moreno. Tiene forma trapezoidal. Los dos primeros cuerpos tienen vanos protegidos por rejería, siendo los balcones del superior adintelados. El tercer cuerpo presenta una galería o paseador con arquillos entre pilastras corintias y gárgolas de grandes dimensiones. Tiene dos puertas del siglo XVI, una de ellas con una estructura de dos columnas jónicas, flanqueadas por dos soldados con los escudos de armas de la familia.

**Casa Botines:** obra de Antonio Gaudí, de estilo neogótico. Es de planta trapezoidal, flanqueada por cuatro torres rematadas en pináculos. Las ventanas tienen su inspiración en las ventanas del triforio de la catedral leonesa. En la portada hay una talla de San Jorge matando al dragón. El edificio fue concebido para el negocio de tejido en su planta baja y semisótano, destinándose las cuatro plantas restantes a viviendas de renta. Ideado por el arquitecto con forma cúbica, remarcadas las cuatro esquinas con elementos puntiagudos.

**Teatro Emperador:** abierto a principio de la década de 1950 y obra del arquitecto Manuel de Cárdenas, fue uno de los teatros más destacados y bellos de León durante décadas. A finales del siglo XX, sin embargo, su uso como escenario había quedado convertirlo en minoritario, puesto que su principal función era la de sala de cine. Finalmente, la empresa propietaria del inmueble echó el cierre en 2006 con una fuerte oposición

popular. Tras un acuerdo inicial de compra por parte del Ayuntamiento de la ciudad, el proceso quedó frustrado tras no avanzarse sobre él. Recientemente, el teatro ha pasado por una rehabilitación gracias a una subvención proporcionada por el Ministerio de Cultura y actualmente se encuentra cerrado y a la venta.

**MUSAC:** El Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León fue inaugurado por los Príncipes de Asturias el 1 de abril de 2005, con un firme propósito: ser un Museo de Presente y convertirse en pieza fundamental en el desarrollo del Arte Contemporáneo, a nivel internacional. Este museo nace con un amplio sentido experimental a la hora de concebir y desarrollar proyectos y exposiciones a todos los niveles. El MUSAC se encuentra trabajando exclusivamente en el área temporal del presente, marcado por la memoria más cercana: el museo se inicia con la idea de desarrollar un nuevo comportamiento a la hora de abordar el arte del siglo XXI.

El Museo, se ha convertido en uno de los grandes referentes internacionales en Arte Contemporáneo, superando su número de visitantes los 287.000, cifra muy superior a la de la ciudad de León, de los cuales, 61% son locales, un 26% del ámbito nacional, un 9% de Castilla y León y un 4% del extranjero.

## ***La Semana Santa leonesa***

La Semana Santa en León es una fiesta declarada de Interés Turístico Internacional, señalada en el calen-

dario festivo leonés como la más importante del año. Durante los diez días que transcurren desde el Viernes de Dolores al Domingo de Pascua, un total de 16 cofradías y hermandades, integradas por decenas de miles de *papones* (término leonés único y de gran personalidad que reciben los hermanos cofrades) a las que se unen la Junta Mayor de la Semana Santa de León y la iglesia parroquial de Nuestra Señora del Mercado y del Camino La Antigua, recorren las calles de una ciudad atestada de gente como en ningún otro momento del año.

Como acontecimientos significativos en la Semana Santa en León son La Ronda, la cual es un acto singular y único, reflejo de la gran tradición que envuelve la Semana Santa leonesa. Como tal, la Ronda parte a las 24.00 de la Plaza de San Marcelo, en pleno centro de la ciudad, donde lleva a cabo ante el antiguo Ayuntamiento de la capital el primero de sus “toques” oficiales, con el que llama al pueblo de León a la procesión de

los Pasos, auténtica recreación del Calvario, a la mañana siguiente, y la Procesión de los Pasos, la cual arranca a las 7.30 y no acaba hasta las 16.00.

### ***El Entierro de Genarín***

**Genarín** es el nombre de uno de los personajes más peculiares de la historia de León; por extensión, el *Entierro de Genarín*, o simplemente *el Genarín*, es el nombre con el que se conoce la fiesta pagana celebrada durante la Semana Santa leonesa que se celebra en la noche de Jueves Santo en las calles del Barrio Húmedo y el resto del casco antiguo de la ciudad.

Genaro Blanco Blanco (apellidos comunes en los huérfanos de León, en honor a la Virgen Blanca), llamado Genarín, pellejero de profesión, aficionado a la buena vida, al orujo, a las mujeres y los burdeles, al tute y a la garrafiná, fue un hombre muy conocido en los ambientes más bohemios del León de principios del siglo XX. Según recoge el Diario de



León en su edición del 30 de marzo de 1929, Viernes Santo, durante la madrugada anterior, del Jueves al Viernes Santo, mientras Genaro realizaba sus necesidades perentorias en la base del tercer cubo de la muralla de León, a la altura de la calle de Las Carreras, fue atropellado por el primer camión de la basura de la ciudad, *la Bonifacia* (llamado así en honor a Bonifacio Rodríguez, el que fuera concejal en esos momentos, quién promovió la llegada de este coche de basura).

Tras su muerte, un grupo de 4 personas (los llamados *Evangelistas*) decidieron que esa figura tan singular no podía perderse en el limbo del olvido. Los nombres de estas personas forman ya parte de la historia: Nicolas Pérez "*Porreto*", Eulogio "*el Gafas*", Luis Rico y Francisco Pérez Herrero. En la noche de Jueves Santo de 1930 estos hombres se reúnen en la Plaza del Grano donde recorren las calles que el bueno de Genarín solía transitar, visitando las tascas y burdeles que éste frecuentaba.

La procesión creció en número de asistentes hasta que en 1957, las procesiones del cronista Lamparilla hicieron que la procesión fuese prohibida, *La leyenda* dice que tal prohibición fue debida a que ese año se encontraron las dos procesiones, la religiosa y la profana, y que al ser esta última más numerosa supuso un considerable enfado entre las autoridades.

En 1977 con la recuperación de la democracia la celebración volvió ayudada por Pérez Herrero (único de los Evangelistas vivo entonces),

el grupo de teatro *La Fragua* y un grupo de jóvenes leoneses.

Aún hoy en día se critica lo que desde ciertos sectores de la sociedad se considera una burla al sentimiento religioso y a la Muerte y Pasión de Jesucristo, sobre todo a partir del libro de julio Llamazares *El entierro de Genarín* en el que parodia la pasión de Jesucristo al compararla con Genarín.

A Genarín se le atribuyen **cuatro milagros**:

*La redención de la prostituta que lo encontró muerto*: según la tradición dejó la prostitución y se volvió a su Lugo natal.

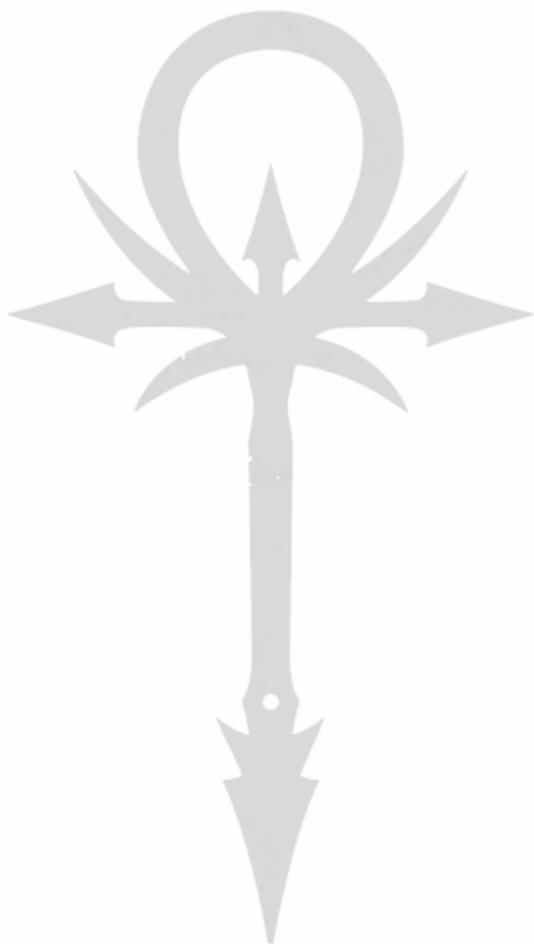
*Un gol que metió la Cultural Leonesa*: Al parecer la Cultural Leonesa llevaba muy mala temporada y los evangelistas de Genarín, no está claro si todos o algunos, deciden *bendecir* el campo de juego del estadio de la Cultural, principalmente con orujo, la noche anterior. Pero al día siguiente las cosas no parecen salir bien de tal manera que uno de los evangelistas se queja a Genarín, tras lo que al sacar el portero contrario el balón, éste hace algo extraño y entra en la portería.

*Un enfermo de riñón se cura*: Según se comenta, un enfermo de riñón sufrió un terrible dolor mientras pasaba cerca de las murallas, necesitando hacer sus necesidades, coincidiendo en el mismo cubo de la muralla donde años atrás había muerto Genarín. En ese momento sintió un gran alivio tras lo cual vio en el suelo que había orinado una piedra del tamaño

de una nuez, solucionándosele sus problemas de riñón.

*El ladrón de ofrendas sufre el castigo de Genarín:* Según se cuenta, un individuo se dedicaba a robar las ofrendas que los devotos, a través

del *hermano escalador*, dejan cada año en la hornacina de la muralla. Este individuo escalaba la muralla y las robaba, pero Genarín le hizo resbalar y el hombre se rompió la cadera.





6

EL KRANGI  
Campaña  
completa  
de marzo  
radical  
estados

de 1936

Avance y progreso



# Cainitas leoneses

León ha sido tradicionalmente un dominio Sabbat, a pesar de los múltiples intentos que realizaron a lo largo de los siglos los partidarios del Príncipe del Feudo de Castilla, Anastasio el Gallego, de anexionarla a la causa de la Camarilla. Envalentonados por la posible presencia de un Matusalén Lasombra en la provincia, las manadas de la Espada de Caín siempre se atrevían a ir más allá a la hora de combatir a aquellos que osaban desafiar el status quo.

Con el final del siglo XX, llegó también el final del dominio del Sabbat en la ciudad. Convertidos en degenerados diletantes y obviando las señales de una invasión silenciosa, Alfonso Rojas y el resto de la manada Sabbat que gobernaba la ciudad se vieron masacrados rápidamente por los partidarios de la Camarilla dirigidos por el Ventrue Miguel de Borgoña, cuyo principal cometido era reunir nuevamente el Feudo de Castilla bajo el mando de un solo Príncipe. Tras la derrota del Sabbat en la ciudad, el Sangre Azul abandonó la zona en busca de nuevos objetivos junto a sus más fieles compañeros, permitiendo que en León se

afincara un nuevo líder de facto, otro Ventrue de nombre Ricardo de Costanza, quien reunió a su alrededor una nueva cúpula de poder y proclamando nuevas *leyes*, convirtiendo a León en un foco de inmigración vampírica.

Proclamado Príncipe de la ciudad, Ricardo de Costanza trajo consigo una estabilidad a León durante la primera década del siglo XXI, aunque gracias a la permisividad del Ventrue, llegaron a la ciudad una gran variedad de Vástagos desde varios rincones del mundo, provocando que en la ciudad se presentase un grave problema: la superpoblación. A pesar de las peticiones de varios Primogénitos de solucionar este conflicto, además de la proliferación de Caitiff en el Dominio, Don Ricardo hizo oídos sordos a estas reclamaciones y obligó a los líderes de los clanes a proteger y vigilar a los miembros Sin Clan de la sociedad nocturna.

Desde ese momento, el Príncipe se enemistó con varios Vástagos de la ciudad, por varios motivos muy diferentes: provocó la ira de

Camden, Primogénita Gangrel, por legitimizar el linaje bastardo de los Caitiff; se enfrentó a Marcus De-Gaulle, Primogénito Brujah, en una lucha por controlar el Banco de Sangre del Hospital de la ciudad y del suministro del preciado sustento al resto de los Vástagos; obligó a los miembros del clan Giovanni a suministrar documentación falsa a varios Vástagos que carecían de una identidad para usar en su Mascarada, adquiriendo así una deuda monetaria que se negó a pagar en reiteradas ocasiones, además de forzarles a encontrarse bajo la autoridad del clan Ventrue y responder ante él en cualquier situación; presionó al Regente Tremere para que revelase la situación de la Capilla de la ciudad y revelase los secretos allí escondidos a la sociedad vampírica; impidió las labores del Arconte Adonai, quien se encontraba en la ciudad siguiendo el rastro de ciertos enemigos de la Camarilla; y frustró el crecimiento económico y social en la ciudad de la cuadrilla conocida como L'Equipe, miembros extranjeros del clan Toreador que buscaban aumentar su influencia en el Dominio.

En poco tiempo, Don Ricardo de Costanza se labró muchas enemistades, algo que finalmente provocó lo que todos sospechaban: en una misma noche, la Primogenitura forzó la dimisión del Príncipe minutos antes de que acabase calcinado en su coche a las puertas del Eliseo en un atentado con una bomba lapa en Marzo de 2010. A pesar de los muchos enemigos que tenía el Príncipe, ninguno de ellos se jactó de haber preparado el atentado, aunque en realidad nadie

lloró la pérdida del Ventrue. Desde aquel día, como burla definitiva y final hacia su persona, en el Dominio de León se denomina "*hacer un Ricardo de Costanza*" a provocar la Muerte Definitiva de alguien de una manera ruidosa y llamativa.

La anarquía se encontraba a las puertas del Dominio de León, y entonces Marcus, como Senescal y líder de facto de la Camarilla, se vio con la responsabilidad de que la estabilidad no abandonase el territorio. En un movimiento sorprendente, el Primogénito Brujah conspiró junto a los miembros de L'Equipe para poder reunir el poder político y social de la ciudad bajo su influencia, con una supuestamente inocente Toreador, Amy Weirdcross como nueva Príncipe. Esto sorprendió a propios y extraños, pero enemistó definitivamente a Marcus y a Camden, que por su parte se movió en secreto para convertir en Primogénito y Príncipe al Malkavian más antiguo de la ciudad, Javier Escribano, haciendo definitiva la separación de la Camarilla en la ciudad en dos claros bandos que llevarían sus diferencias hasta el final: los Brujah y los Toreador por un lado, los Gangrel y los Malkavian por otro.

Durante los años siguientes, la Camarilla se encontró completamente dividida, algo que los Sabbat creyeron útil para recuperar la ciudad: fue un error. El Sheriff de la ciudad, el Gangrel Elion, junto a los Giovanni y algunos vampiros que se declararon independientes del conflicto, mantuvieron a raya a los presuntos invasores. Sin embargo, estas pequeñas

muestras de colaboración palidecían ante el conflicto entre los clanes, que acabó desembocando en el exterminio del clan Tremere en la ciudad en su práctica totalidad, siendo el Regente el único en escapar con su no-vida intacta. A pesar de los intentos de Marcus de localizarlo y acabar con él, el Brujo se ha mantenido en las sombras y escondido en algún paradero desconocido, probablemente esperando su oportunidad para volver.

En una maniobra que muchos tildaron de sorprendente, la pretendiente Toreador al Principado, Amy Weirdcross, consiguió escapar del refugio que Marcus había preparado para retenerla antes de llevarla a un búnker secreto, donde la encerraría hasta que el conflicto finalizase, a ser posible a su favor. Amy, buscando aliados, los encontró en los Giovanni, quienes encontraron la manera de alejar a la a Toreador de la ciudad, prometiéndola una mayor seguridad personal: la embarcaron en un avión, cuyo destino sólo sabía la propia Toreador y desde el cual entraría en una rutina de vuelos mensuales hasta que los espías de L'Equipe perdieran su pista por completo y estuviese de nuevo a salvo. Después de más de un año, nadie sabe nada de Amy Weirdcross, y algunos dan por muerta a la pretendiente a Príncipe de León.

Este acto de rebeldía por parte de Amy provocó que el conflicto se intensificará hasta lograr diezmar parcialmente la población vampírica de la ciudad. Reducido el número de Vástagos de León, el principal problema de la etapa en el Principado de

Don Ricardo de Costanza, los Giovanni se encontraron con el problema de lidiar con una Camarilla en conflicto que reducía considerablemente sus beneficios económicos. Con el fin de que se restableciese el orden y regresaran los tiempos de beneficios económicos, el clan independiente ha preparado una conferencia de paz un mes después del Solsticio de Primavera de 2015, con el objetivo de celebrar también el Quinto Aniversario de la Muerte Definitiva de Don Ricardo de Costanza y que la Camarilla encuentre la estabilidad después de un lustro de conflictos.

Con la secta dividida y la urgencia de conseguir una estabilidad en el Dominio de León, quizás esta conferencia de paz sea la última oportunidad de la Camarilla en la ciudad.

## *Los Clanes en León*

### **Brujah**

La incómoda alianza con los Toreador han obligado al clan Brujah a hacer que su cólera quede relegada a un segundo plano, pues las maquinaciones y los secretos con los que Marcus DeGaulle y su clan pretenden recuperar la ciudad a veces hacen sombra a la violenta fama de la Chusma. Los miembros del clan Brujah no son ahora sólo guerreros descerebraos, son fríos estrategas que buscan el éxito y el gobierno del Dominio de León, pero de manera indirecta, utilizando a los Toreador como sus supuestas marionetas.

### **Gangrel**

El otro lado del conflicto, los Gangrel encabezaron la rebelión contra

los Brujah y los Toreador cuando Marcus proclamó unilateralmente a Amy Weirdcross como nueva Príncipe de León. La Primogénita del clan, Camden, buscó en el Malkavian Javier Escribano un aliado con el que gobernar la ciudad, haciendo que Gangrel y Malkavian trabajasen juntos en León por primera vez en siglos. Aunque algunos de los Gangrel se han podido declarar independientes de las decisiones bélicas de su primogénita, la realidad es que en los momentos finales, la Sangre es más poderosa que las palabras.

### **Malkavian**

Javier Escribano es un Lunático que habitaba en la ciudad desde la invasión francesa, y se suponía que era el único del clan hasta la llegada al poder de don Ricardo de Costanza. Por costumbre, desdeñaba de la política Cainita, alejándose todo lo posible de los focos que le reclamaban como Primogénito Malkavian, pero acabó por encontrar una oportunidad de manipular a todos aquellos que siempre le molestaron cuando Camden contactó con él para oponerse a Marcus. Ahora, los miembros del clan Malkavian ven en Javier un claro ejemplo

a seguir, un Lunático que podría acabar con el desprecio que sufre el clan provocando la locura entre todos los demás Cainitas del Dominio.

### **Nosferatu**

Corredor Sombrío era el único de su clan en la época de don Ricardo de Costanza, pero los rumores abren la posibilidad de que más miembros de los Nosferatu hayan aparecido en la ciudad. Con el conflicto en auge, el clan Nosferatu ha podido recopilar una gran variedad de secretos, tanto de los Vástagos como de los Mortales, que quizás les sirvan para cerrar la guerra en León de una vez por todas, ya sea con una paz definitiva o con el ascenso de la violencia a unas cotas que acaben con la población Cainita de una vez por todas.

### **Toreador**

La máxima expresión de la política Toreador fueron la cuadrilla conocida como L'Equipe durante varios años en León, aunque en la actualidad muchos les dan por desaparecidos o muertos. Sus métodos aún perduran en la memoria de aquellos Vástagos que los conocieron y muchos miembros de su clan aspiran a



repetir sus hazañas, sobre todo con la actual alianza con el clan Brujah en su momento más álgido. Mientras los dos clanes permanezcan unidos con un objetivo común, los Toreador tienen motivos para permanecer junto a la Chusma. Pero una vez dejen de ser imprescindibles, la alianza se romperá por el bien de la Camarilla y del Dominio, si es necesario.

### **Tremere**

Perseguidos como leprosos y terroristas, acusados de diferentes actos de los que en gran parte nunca fueron responsables, los Tremere se encuentran prácticamente ausentes de la política en el Dominio de León. Sólo el Regente de la época de don Ricardo de Costanza se encuentra con su no-vida intacta de toda la Capilla que se encontraba en la ciudad durante la primera década del siglo XXI, y nadie sabe con certeza dónde se encuentra, aunque esto puede servir como caldo de cultivo para que aparezcan nuevos Tremere en la ciudad, ansiosos de encontrar la antigua Capilla y tomar una nueva posición en el Dominio.

### **Ventrue**

Tras la Muerte Definitiva de don Ricardo de Costanza, los Ventrue se encontraron de pronto sin un líder al que seguir, por lo que todos se postularon para un puesto que jamás se ocupó. El clan se encuentra actualmente sin un líder fuerte, con todos sus miembros enfrentados y con su influencia cada vez más menguada en detrimento de los clanes Toreador y Giovanni. El conflicto de la Camarilla sólo ha causado más daños a los Sangre Azul, que deben encontrar la

manera de salir airosos de una situación que puede acabar con la presencia del clan en la ciudad.

### **Giovanni**

A pesar de ser un clan independiente, los Giovanni asentados en León, Berckley, Montana y Levi, se han visto terriblemente afectados por el conflicto de la Camarilla. Los daños colaterales económicos y en el campo de las influencias han provocado que los Nigromantes ya no tengan el poder que durante la primera década del siglo XXI, aunque siguen teniendo varios ases bajo la manga. Con la convocatoria de la conferencia de paz, Berckley, Montana y Levi pretenden dos cosas: acabar con un conflicto que sólo suponen pérdidas en sus negocios y conseguir la ofensa definitiva a la memoria de don Ricardo de Costanza, consiguiendo en el quinto aniversario de su Muerte Definitiva la *Pax Legionensis* que él siempre deseó, pero nunca consiguió.

### **La Cuestión Caitiff**

Así es como titularon en su día los Primogénitos el problema de la pre-ocupante llegada de los Sin Clan a la ciudad leonesa. En aquel momento, Don Ricardo de Costanza decretó que los Clanes debían proteger a los Caitiff, pero actualmente la situación se ha revertido: los Sin Clan son perseguidos y, en muchas ocasiones, son asesinados por el resto de los Cainitas de la ciudad. Los pocos Sin Clan que permanecen en León se hacen pasar por miembros de distintos clanes, para evitar ser cazados hasta que consigan un poder político superior al de los Primogénitos.

## ***¿Quién mató a don Ricardo de Costanza?***

Existen varios rumores acerca de la muerte de don Ricardo, pero la verdad es que nadie sabe con certeza quién fue el responsable final de la explosión que acabó con su no-vida. Los medios mortales registraron el suceso como una explosión de una tubería de gas que hizo que un coche desocupado acabara calcinado, pero la verdad es que alguien puso una bomba bajo el coche del Príncipe. Las teorías acerca del suceso son varias, por ejemplo:

- Marcus DeGaulle, Primogénito Brujah, mandó poner la bomba para acabar con su rival en el conflicto del Banco de Sangre,
- Elion, Sheriff Gangrel de la ciudad, fue oído diciendo que “sería gracioso que alguien lo volase por los aires”.
- Berckley, Montana y Levi, los Giovanni de la ciudad, amenazaron con “volarle el garito” si no saldaba su deuda monetaria pronto.
- Los miembros de L’Equipe deseaban desembarazarse del Príncipe, que ponía trabas a sus intentos de medrar en la sociedad vampírica.
- Se rumoreaba la presencia de agentes del Sabbat o de asesinos Assamitas en la ciudad.
- El Regente Tremere necesitaba silenciar las exigencias del Príncipe respecto a la Capilla.

Como uno de los grandes enigmas de la ciudad, la muerte del Príncipe no se ha llegado a resolver aún. Y es

probable que nunca consiga saberse quién fue el responsable final de tal acto, pues remover las cenizas del pasado puede provocar que alguien “le haga un Ricardo de Costanza” a quien haga demasiadas preguntas.

## ***Camden***

**Historia:** Nacida en el año 1031 en Londres con el nombre de Elizabeth, Camden era la menor de siete hermanas, hija de una familia de granjeros que vivían en la linde del bosque que antiguamente se hallaba a las afueras de la ciudad. Ninguna de las siete se había casado llegada la edad, ni se les conocía pretendiente, algo que hizo que los lugareños tomaran como señal de que las hermanas eran, de hecho, brujas.

La joven se despertó una noche, alertada por los gritos de una prostituta que había acudido a alertar a la familia de la llegada de soldados del rey Harold, quien pensaba poner fin al supuesto aquel arte que allí se había asentado. El padre de Elizabeth se negó en rotundo a huir, pues implicaría admitir que eran padres de siete brujas, pero la joven decidió escapar deslizándose por las escaleras silenciosamente y corrió hacia el bosque.

Allí se encontró con William, un misterioso hombre de aspecto salvaje que la protegió de la persecución de los soldados del rey Harold y del terrible destino de su familia. Poco a poco este misterioso hombre la introdujo en la sociedad de la noche, la abrazó y conoció el mundo de los hijos de Caín en la oscuridad de aquel bosque junto a su sire. Elizabeth creció y su control sobre los pode-

res de la sangre aumentó gracias a las enseñanzas del enigmático William, quien acabó por desaparecer, no sin antes avisarla de que debía abandonar el bosque.

Sin comprenderlo, Elizabeth corrió aún más dentro del propio bosque, encontrando un claro devastado, un lugar donde parecía que hubiera ocurrido una temible batalla. En el centro, los cadáveres de una pareja que protegían un pequeño bulto bajo las hojas. Allí encontró Elizabeth un bebé, pero mientras sus instintos le pedían que acabara con él, pues era una amenaza, a la joven Cainita le recordó el destino de su familia y su vida mortal, por lo que acabó decidiendo adoptarlo, llevándolo con ella a otro bosque en las cercanías de la futura Oxford.

Durante veinte años, Elizabeth cuidó del pequeño Will, como llamó al bebé, en honor de su desaparecido sire. Llegó a quererlo de la misma manera que una madre quiere a un hijo, y él conocía a la perfección el estado de su madre adoptiva. Sin embargo, la paz y la felicidad durarían poco cuando la verdadera naturaleza del joven Will despertó en su interior y se transformó en una terrible bestia bípeda: un hombre-lobo. Las circunstancias del cambio y lo ocurrido quedaron entonces entre madre e hijo que, consternado, se vio obligado a abandonarla. Ella lo acompañaría cerca de Cambridge, lugar donde los Garou se asentaban y donde atacaron a Elizabeth hasta casi matarla, aunque la intervención de Will la salvaría. Tras una larga deliberación, Will fue aceptado en

la manada, y Elizabeth tolerada por ellos aunque a una distancia prudencial de varios kilómetros, para poder ver a su hijo adoptivo durante una noche semanal hasta la muerte del Lupino. Sus descendientes y el resto de la manada no tolero la presencia de Elizabeth, por lo que ella tuvo que abandonar la región.

En sus viajes acabó llegando a la Península Ibérica, y por doscientos años vivió en Al-Andalus. Como Carmen, la Cainita decidió sobrevivir según su instinto, algo que la llevó a viajar a Florencia durante el Renacimiento y donde conoció el nacimiento de la Camarilla en 1493. La Revuelta Anarquista la obligó a seguir viajando, en esta ocasión hasta Hungría, donde disfrutaría de una breve estancia en la corte de la Condesa de Bathory. Allí descubrió dos libros en la extensa biblioteca de la extraña mujer que la había acogido, dos libros sobre su condición y sobre los orígenes de la Estirpe que habían llamado su atención.

En el año 1600 regresaría a Inglaterra, donde con los años volvió a ganarse la fama de bruja. Aunque apareciese siempre disfrazada como una anciana, los lugareños estaban resueltos a acabar con ella, por lo que Elizabeth decidió hacer una pantomima en la que se hizo pasar por una joven llamada Camden, que vestida de blanco haría frente a la supuesta bruja. Satisfechos con el resultado final, aunque sólo vieron fugaces luces y sombras, los aldeanos celebraron esta liberación. Posteriormente viviría en Londres, ya en una vivienda como el resto de los mortales, para

así preservar mejor la Mascara-da, aunque también contribuiría la presencia en 1888 del conocido Jack el Destripador, que bien sirvió para esconder los rastros de los descuidados vampiros victorianos. Tras otro siglo de estancia en Londres, Camden acabó por viajar nuevamente a la Península Ibérica, donde acabó por instalarse en León tras la conquista de la ciudad por parte de la Camarilla. Elegida Primogénita Gangrel, formó desde el principio una fuerte oposición hacia algunas de las más controvertidas decisiones del Príncipe Ricardo de Costanza primero y de su Senescal Marcus DeGaulle después, sobre todo tras la enigmática Muerte Definitiva del Ventrue.

Tras varios desencuentros con el Primogénito Brujah, que acabó por formar una alianza con el clan Toreador para poder afianzar su dominio sobre la ciudad, Camden buscó en Javier Escribano un poderoso aliado, un miembro del clan Malkavian con el que contrarrestar la influencia de Marcus como Senescal y Primogénito Brujah.

**Imagen:** Camden es una mujer fuerte, con el pelo negro y largo que no tiene ningún reparo en mancharse las manos de sangre si así lo necesita su objetivo. Cuida su forma de vestir y en pocas ocasiones lleva ropa de colores fuertes. Cuando se muestra decidida, un buen observador puede contemplarlo en sus ojos.

**Consejos de Interpretación:** Siempre tienes un plan para poder salir airoso si lo necesitas, pero en este momento tienes otras prioridades.

La gente de Marcus intentó manipular la sociedad Cainita de León y no pudiste tolerarlo, así que ahora te encuentras en una guerra abierta con el clan Brujah que, en el fondo, deseas que termine. Y si es con la victoria de tu candidato, mejor, pues Javier Escribano parece responder bien a tus "sugerencias".

¿Las estadísticas que aparecen en las descripciones de los personajes no jugadores de *'León Nocturno'* son las que utilizan en las sesiones de rol en vivo? Obviamente no. Las fichas que siguen a continuación están adaptadas al juego en mesa y poseen un equilibrio de poder para que puedan ser enfrentados por los jugadores en algún momento. Así además evitamos que los jugadores que se encuentren con ellos en una sesión de rol en vivo hagan un uso fraudulento de la información aquí descrita.

**Clan:** Gangrel

**Sire:** William

**Naturaleza:** Superviviente

**Conducta:** Tradicionalista

**Generación:** 7ª

**Abrazo:** Sobre la mitad del siglo XI

**Edad Aparente:** En la veintena

**Físicas:** Fuerza 4, Destreza 5, Resistencia 5

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

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

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

**Técnicas:** Armas de Fuego 3, Conducir 2, Etiqueta 4, Interpretación 3,

Pelea con Armas 4, Sigilo 4, Supervivencia 5, Tiro con Arco 3, Trato con Animales 5.

**Conocimientos:** Academicismo 3, Conocimiento de la Camarilla 4, Investigación 3, Leyes 2, Lingüística (Inglés, Castellano, Italiano, Húngaro, Latín) 5, Ocultismo 4, Política 2

**Disciplinas:** Auspex 3, Animalismo 4, Celeridad 3, Fortaleza 3, Ofuscación 4, Protean 6

**Trasfondos:** Aliados 3, Contactos 3, Estatus (León) 4, Identidad Alternativa 4, Influencia 2, Rebaño 4, Recursos 3, Refugio 5

**Virtudes:** Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 5

**Humanidad:** 6

**Fuerza de Voluntad:** 8

## ***Javier Escribano***

**Historia:** Durante la invasión napoleónica a principios del siglo XIX, la ciudad de León vivió una de las afrentas más terribles que pudieron realizar los soldados franceses: utilizaron la Cripta de los Reyes Leoneses de la Basílica de San Isidoro como caballerizas, haciendo que los animales bebieran y comieran de las tumbas abiertas de los antiguos monarcas del Reino de León. Como es obvio, el pueblo se enfrentó brevemente al invasor francés cuando se conoció este desaire, y Javier Escribano fue uno de esos leoneses que encabezaron este enfrentamiento.

Pasional, con madera de líder y quizás con una ligera obsesión por la rectitud y el buen hacer, Javier fue escarmentado por los soldados franceses aunque siguió enfrentándose a ellos de maneras indirectas. Los arduos planes y su férrea voluntad uni-

Malkavian que se encontraba entonces por el lugar, un Vástago francés llamado Jacques DuBois que acompañaba a las tropas napoleónicas con el fin de aumentar no sólo sus conocimientos, si no también conocer a alguien que le diera un nuevo sentido a su no-vida. Y Javier Escribano se la dio.

Durante el tiempo que pasaron juntos, Javier desarrolló una obsesión por un extraño espejo que recuperó de su casa antes de que ardiera hasta los cimientos durante una rebelión contra las tropas francesas. Nadie sabe por qué, pero este espejo parece ser el centro de su vida, todo gira alrededor de él y, por desgracia, también fue el motivo por el que se separó de su sire. Jacques intentó volver a recuperar el ánimo emprendedor, estimulante y seguro de Javier, separándole de su espejo, pero todo resultó en una gran trifulca en la que acabaron interviniendo los propios criados de la pareja de Malkavian.

Una vez Jacques abandonó la ciudad, Javier se dedicó a disfrutar de su no-vida hasta que el Sabbat se afianzó como el poder de facto en la capital leonesa. En ese momento decidió viajar durante varios años a diferentes localidades españolas, incluso se atrevió a partir del país cuando estalló la Guerra Civil.

Durante sus viajes, Javier se convirtió en un hombre muy culto, no sólo aprendiendo diferentes idiomas, si no también actualizando sus conocimientos de Medicina, Química y Biología. Conoció durante una época en París a una mujer polaca,

que, casada con un hombre francés, descubrió grandes avances científicos. Fascinado, continuó sus estudios y sus viajes, animado sobre todo por la curiosa gente que conocía en cada lugar del mundo que visitaba, buscando ante todo la verdad y la buena práctica de la sociedad. Por eso se desilusionó cuando todos los avances científicos de principios del siglo XX estallaron en sendas nubes radiactivas con forma de hongo en Hiroshima y Nagasaki.

Triste y cansado de las falsas esperanzas del mundo mortal, Javier volvió a León y entró en Letargo cerca de la Basílica de San Isidoro hasta principios del siglo XXI, cuando un gran número de Vástagos volvió a reunirse en la ciudad con motivo de la derrota del Sabbat y el auge de la Camarilla, bajo el mandato del Príncipe Don Ricardo de Costanza. Javier prefería vivir aislado de la política Cainita.

El asesinato del Príncipe Ventrue no hizo más que aumentar el hastío que sentía Javier por la política. sin embargo, todo el ruido que se había generado alrededor de la figura de Ricardo de Costanza hizo que se replantease su futuro cercano y decidió que debía acabar con todo. Aprovechándose de la situación, apoyó a Camden en su decisión por combatir a Marcus DeGaulle y sus aliados Toreador como candidato a Príncipe de León, siendo además elegido como Primogénito Malkavian de la ciudad. Ahora, el objetivo final está aún más cerca: conseguir ser nombrado Príncipe de plenos poderes y reducir al mínimo la población Cainita.

**Imagen:** Javier es un hombre grande y corpulento, con el pelo negro bien recortado y con una espesa perilla. Su mirada severa oculta a una persona afable, aunque sólo lo mostrará frente a sus hombres de confianza. Con aquellos que no conoce se mostrará distante e intentará hacer prevalecer su posición incluso imponiéndose físicamente, utilizando la intimidación física. Siempre va bien vestido y le acompaña su espejo de mano allá donde vaya.

**Consejos de Interpretación:** Vamos a ver: ¿tan difícil es tener una eternidad tranquila, sin sobresaltos, en una ciudad pequeña y apacible como es León? Pues parece que al resto de Cainitas les cuesta entenderlo. La superpoblación es un problema, y parece que Camden te apoyará en tu decisión, o eso crees, si llegas a ser Príncipe. Cualquier impedimento podría ser evitado con el tiempo suficiente, incluso los contratiempos pueden convertirse en ventajas si sabes cómo afrontarlos.

**Clan:** Malkavian

**Sire:** Jacques DuBois

**Naturaleza:** Arquitecto

**Conducta:** Juez

**Generación:** 7ª

**Abrazo:** Principios del siglo XIX

**Edad Aparente:** 30 años

**Físicas:** Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 5

**Sociales:** Carisma 4, Manipulación 6, Apariencia 2

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

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

Subterfugio 3.

**Técnicas:** Armas de Fuego 2, Conducir 3, Etiqueta 4, Interpretación 5, Pelea con Armas 2, Sigilo 4, Supervivencia 2.

**Conocimientos:** Academicismo 3, Ciencias 2, Conocimiento de la Camarilla 4, Conocimiento del Sabbat 3, Investigación 4, Leyes 3, Lingüística (Castellano, Inglés, Francés) 3, Ocultismo 3, Política 3

**Disciplinas:** Auspex 5, Celeridad 3, Dementación 2, Dominación 4, Fortaleza 4, Ofuscación 3

**Trasfondos:** Aliados 2, Criados 3, Estatus (León) 4, Identidad Alternativa 5, Influencia 3, Rebaño 5, Recursos 5, Refugio 3

**Virtudes:** Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 5

**Humanidad:** 7

**Trastorno:** Obsesivo/Compulsivo

## ***Marcus DeGaulle***

**Historia:** Hermano mayor de Henri de Gaulle y tío del futuro general de Gaulle de Francia. Nacido en 1835 y con una fuerte influencia de su padre, creció creyendo firmemente que la libertad, el honor y la palabra dada eran las bases que la personalidad de cualquier caballero.

Su camino hacia el ser adulto lo recorrió cultivándose tanto mental como físicamente, como correspondía a cualquier joven caballero de la época.

De familia de clase media-alta pronto supo ver el futuro del negocio de las finanzas y comenzó a construir un imperio banquero que rápidamente creció debido a sus políticas de no usura y de respeto con sus clientes.

El futuro de Marcus era brillante tanto como cabeza de la familia de Gaulle como profesional y sentimentalmente.

Cierta tarde, a oscureciendo y volviendo a casa con su prometida, Cosette, su carruaje fue atacado por unos bandidos que no conformes con el botín monetario mataron salvajemente a los criados, a Cosette y poco faltó para que Marcus muriese si no llega a intervenir un extraño personaje al que Marcus jamás había visto. n medio del dolor de la muerte de su amada le explicó algo sobre gouls y vampiros, cuentos de niños que Marcus no podía creer.

Los días pasaron tras el ataque y Marcus enloqueció de dolor, de rabia y de impotencia, tanto fue así que desatendió todos sus negocios y se recluyó en su casa esperar una muerte lenta y solitaria. Entonces el personaje misterioso volvió a aparecer, ofreció a Marcus venganza, justicia, además de una “maldición eterna”, según sus palabras. Marcus aceptó y nació un ser oscuro y sediento de venganza.

A los pocos días el nuevo Marcus había aprendido los principios de su nuevo cuerpo gracias a su mentor, Efiartes de Esparta. Efiartes contó a Marcus todo lo que debía saber sobre el mundo al que ahora pertenecía y sobre quién había sesinado a su prometida. Tras lo cual desapareció y nunca hasta hoy ha vuelto a contactar con Marcus, “debo cargar con mi vergüenza y tu, por lo que veo, cargarás con la tuya. Pero recuerda, lo que te hace débil también te hace

humano, nunca dejes de ser humano” fueron las últimas palabras de Efiates.

Esa noche hubo sangre en París, y durante 5 años Francia lloraba sangre de vampiro cada pocas noches. Marcus se convirtió casi en una bestia, aprendió lo que era la diablerie, y la insatisfacción de la venganza. Un día, tal como empezó, terminó. Marcus abandonó Francia y comenzó a purgar sus pecados en el vecino reino de España.

Tras el ascenso al poder de Ricardo de Costanza como Príncipe de la ciudad, Marcus pudo volver a la capital leonesa y se convirtió en el nuevo Primogénito de su clan.

Gracias a sus inversiones en el pasado, Marcus consiguió el control de algunas empresas de la ciudad que le reportaron grandes beneficios, aunque lo más importante fue el control del Banco de Sangre del Hospital de la ciudad. Este hecho, junto a su

tenacidad y diversos favores políticos, le valieron para convertirse en el Senescal de la ciudad, aunque pronto descubrió que este puesto no le llevaría a conseguir ningún tipo de influencia entre los Vástagos de la ciudad, debido al férreo control de Ricardo de Costanza. Junto al resto de Primogénitos, urdió un plan para derrocar al Ventrue y hacerse así con el control momentáneo de la política nocturna de la ciudad, lo que ocurrió la misma noche de la Muerte Definitiva de Ricardo de Costanza.

Con el fantasma de la Muerte del Príncipe revoloteando alrededor de su recién adquirido poder, Marcus se vio obligado a pactar una incómoda alianza con el clan Toreador, proclamando como Príncipe a Amy Weirdcross, una joven miembro del clan cuyas influencias políticas se reducían a cero y que llevaba poco tiempo separada de su sire. Sólo Camden y Javier Escribano se oponen desde entonces a la situación propuesta por el Senescal, que se enfrenta a una



guerra entre dos bandos de la Camarilla debido a la desconfianza creada desde la Muerte Definitiva de Ricardo de Costanza.

**Imagen:** Marcus es un hombre fuerte, de expresión seria y piel blanca. Viste de manera elegante, pero informal, alejado del tono general que se le supone a su clan como estereotipo general.

**Consejos de Interpretación:** Formas parte de los Brujah, pero no de la Chusma. Cuando tu clan eran conocidos como los Celotes, te enorgullecías de formar parte de ellos, y durante una época destacaste en la búsqueda de sabiduría y poder que te sirvió con el tiempo para conseguir tu actual puesto. Ahora, debes utilizar a tus aliados para conseguir el auténtico poder político: manipular a un joven e inexperto Príncipe para ser el poder en la sombra. Aunque antes deberías anular el poder de tus rivales.

**Clan:** Brujah

**Sire:** Efilates de Esparta

**Naturaleza:** Confabulador

**Conducta:** Director

**Generación:** 8ª

**Abrazo:** Siglo V d.C.

**Edad Aparente:** Treinta años

**Físicas:** Fuerza 5, Destreza 4, Resistencia 5

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

**Mentales:** Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 5

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

**Técnicas:** Armas de Fuego 2, Conducir 2, Etiqueta 4, Interpretación 3, Pelea con Armas 4, Sigilo 3, Supervivencia 2, Trato con Animales 2, Tiro con Arco 2

**Conocimientos:** Academicismo 5, Ciencias 2, Conocimiento Local (León) 4, Conocimiento de la Camarilla 4, Conocimiento del Sabbat 2, Finanzas 3, Investigación 3, Lingüística (Castellano, Latín, Árabe, Inglés, Francés) 5, Medicina 3, Ocultismo 4, Política 4

**Disciplinas:** Auspex 4, Celeridad 5, Fortaleza 4, Potencia 4, Presencia 5

**Trasfondos:** Aliados 3, Criados 2, Estatus (León) 4, Identidad Alternativa 4, Recursos 5, Refugio 5

**Virtudes:** Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 5

**Humanidad:** 6

**Fuerza de Voluntad:** 8

## *Leon di Rose*

**Historia:** En el año 1189 el papa Gregorio VIII convocó una Cruzada para ir a Tierra Santa, en el convento donde el joven Leon estudiaba se había escuchado que ya había otras dos guerras santas en curso, las cuales fueron muy importantes para la Cristiandad. Más tarde, la llegada de los príncipes de Francia, Países Bajos y Normandía ayudó en las batallas que consiguieron tomar Jerusalén, y Godofredo de Bouillon se hizo protector entonces del Santo Sepulcro.

Leer sobre estos acontecimientos en el convento hizo que el joven Leon decidiera unirse a las Cruzadas a la edad de 14 años. Viajó junto a grandes personalidades de la época, como Ricardo Corazón de León o Federico I Barbarroja, mientras

aprendía el arte de la guerra junto a los soldados ingleses, poniéndolos a prueba en 1191 a su llegada a Tierra Santa, en el asedio y conquista de Acre por parte de las fuerzas cristianas. Cuando Ricardo Corazón de León y Saladino pactaron una tensa paz frente a Jerusalén, Leon se encontraba entre los soldados que vieron el acontecimiento histórico.

Tras unos años en Jerusalén, Leon viajaría de regreso a su Italia natal antes de continuar su camino hacia la Península Ibérica, donde entraría en 1210 a formar parte del ejército del rey Pedro II de Aragón, a quien acompañó en 1212 en una batalla que sería un punto de inflexión en la Historia: Leon di Rose participó en la Batalla de las Navas de Tolosa, pero fue gravemente herido por una flecha extraviada y se desangró hasta el límite de su vida, momento que aprovechó Francisco Gisbert para ofrecerle una salida a su pavorosa situación. Ofreciéndole la vida eterna para poder disfrutar de la auténtica belleza del mundo, aquel hombre se convirtió en el sire de Leon di Rose, quien gracias a este gesto del destino, y juntos se unieron a la corte de Alfonso IX de León.

Tras la muerte de Alfonso X el Sabio, Francisco Gisbert se trasladó a un lugar seguro en las montañas y se despidió de su chiquillo antes de entrar en Letargo. Así, Leon se vio por primera vez solo como Vástago de Caín, libre de regresar a Italia después de más de dos siglos junto a la corte castellana, viviendo entre los diferentes consejeros. En 1475 regresaría a Florencia, su ciudad natal,

donde disfrutaría de una época de esplendor patrocinada por la familia Médici, para luego viajar a Venecia y Roma, lugares donde conocería y entablaría amistad con los artistas Leonardo Da Vinci y Miguel Ángel.

Posteriormente, en sus viajes recorrería Francia, Inglaterra y Austria, donde conocería a hombres de la talla de René Descartes, Isaac Newton, Voltaire o Wolfgang Amadeus Mozart, entre muchas otras grandes personalidades de la Historia.

Sus viajes le llevarían de regreso a León en la época de Don Ricardo de Costanza, cuando ascendería gracias a sus contactos y sus negocios al puesto de Primogénito del clan Toreador. Desde su llegada al puesto, tuvo que lidiar con la llegada de la cuadrilla autodenominada L'Equipe, quien intentó por todos los medios anularle políticamente. Sin embargo, este movimiento le sirvió a Leon di Rose para conseguir una doble alianza que bien puede beneficiarle.

Por un lado, Leon estableció una sólida alianza con Marcus DeGaulle, Primogénito Brujah, en la que se vería respaldado siempre que la joven Toreador Amy Weircross fuera Príncipe de la ciudad, para así poder dominar juntos los destinos de los Vástagos. Por otra parte, cerraría una alianza secreta con Camden para que la Primogénita Gangrel dispusiera a su antojo de los controvertidos miembros de L'Equipe siempre que ella le protegiera y consiguiera su permanencia como Primogénito Toreador. Ahora, pase lo que pase, Leon di Rose saldrá beneficiado.

**Imagen:** Leon di Rose tiene un rostro joven y jovial, de tez morena y ojos oscuros. Viste de forma discreta, pero elegante, y detrás de su rostro alegre se esconde una mente calculadora.

**Consejos de Interpretación:** Lo bueno de parecer una persona inocente es que todos creen que pueden jugar contigo, pero lo mejor de todo es cuando tú juegas con ellos. Claro, es un juego peligroso, pero no tienes por qué ceder a sus exigencias sin obtener nada a cambio, aunque te encuentres negociando con ambos líderes de la contienda.

**Clan:** Toreador

**Sire:** Francisco Gisbert

**Naturaleza:** Manipulador

**Conducta:** Alegre

**Generación:** 8ª

**Abrazo:** 17 de Julio de 1212

**Edad Aparente:** Treinta años

**Físicas:** Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 4

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

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

**Talento:** Alerta 2, Atletismo 2, Callejeo 2, Empatía 4, Expresión 5, Intimidación 4, Liderazgo 5, Pelea 3, Subterfugio 4

**Técnicas:** Armas de Fuego 2, Conducir 2, Etiqueta 5, Interpretación 5, Pelea con Armas 2, Sigilo 3, Trato con Animales 2, Tiro con Arco 3

**Conocimientos:** Academicismo 5, Comocimiento de la Camarilla 3, Finanzas 3, Investigación 3, Lingüística (Castellano, Latín, Italiano, Inglés, Francés) 5, Ocultismo 4, Política 4

**Disciplinas:** Auspex 5, Celeridad 3, Fortaleza 2, Presencia 5

**Trasfondos:** Aliados 2, Criados 2, Estatus (León) 4, Identidad Alternativa 5, Recursos 5, Refugio 4

**Virtudes:** Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 4

**Humanidad:** 7

**Fuerza de Voluntad:** 7

## *Amy Weirdcross*

**Historia:** Amy Weirdcross fue durante toda su vida mortal una estudiante obsesionada con las grandes obras del románico y el gótico. Orientó su carrera profesional hacia la arquitectura y consiguió licenciarse con honores. Sus proyectos y su pasión por la arquitectura llamaron la atención de un diletante artista que se presentó como Joel Gallahan en una de las diversas galerías de arte que visitaba la joven tras obtener su título. La conquistó gracias a su personalidad, su extensa colección y los viajes a los que la invitó durante varios meses, visitando así España en diversas ocasiones.

Joel acabó descubriendo a Amy su verdadera naturaleza, y la joven confió en él para entrar a formar parte de los Vástagos de Caín. Junto a su sire, continuaría con sus viajes, aprendiendo y disfrutando de un mundo completamente diferente, visto a través de sus inocentes ojos ahora que disfrutaba del poder de la Sangre.

Con el alba del siglo XXI, Joel liberó a Amy y la joven Toreador puso sus ojos en León, donde pronto se vio en medio de una lucha por el poder de los Primogénitos de la ciudad, siendo propuesta como nueva Príncipe

tras la Muerte Definitiva de Ricardo de Costanza. Marcus DeGaulle la ascendió mientras Camden intentaba por todos los medios deshacerse de ella y, cuando Amy vio cómo Marcus pretendía encerrarla en un búnker alejado del resto de los Cainitas, la Toreador recurrió a BML Soluciones Integrales para coger un avión a un destino desconocido y alejarse de las políticas de León.

Ahora, con una Conferencia de Paz en ciernes, puede que Amy aparezca de nuevo. O quizás se sepa su verdadero destino.

**Imagen:** A pesar de todo lo que han intentado manipularla, Amy es una joven alegre e intenta demostrar su jovialidad siempre que puede. Viste de forma sencilla y nada ostentosa, demostrando así que en realidad no es una persona obsesionada con las demostraciones de poder.

**Consejos de Interpretación:** Lo único que desees es tener tiempo para ti, para tus estudios de arquitectura, para disfrutar de la noche como Cainita, aunque la oportunidad de ser Príncipe a lo mejor sirve para conseguir todo eso. Sin embargo, no te gusta que te manipulen y, antes de ceder a las exigencias de Marcus y el resto, prefieres poner tierra de por medio para no caer en conflictos innecesarios.

**Clan:** Toreador

**Sire:** Joel Gallahan

**Naturaleza:** Inocente

**Conducta:** Alegre

**Generación:** 13<sup>a</sup>

**Abrazo:** 1957

**Edad Aparente:** 25 años

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

**Sociales:** Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 2

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

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

**Técnicas:** Conducir 3, Etiqueta 3, Interpretación 2, Sigilo 1, Trato con Animales 2

**Conocimientos:** Academicismo 3, Finanzas 2, Investigación 1, Lingüística (Castellano, Inglés) 2, Oculismo 2

**Disciplinas:** Auspex 2, Celeridad 1, Presencia 1

**Trasfondos:** Aliados 2, Identidad Alternativa 2, Recursos 3

**Virtudes:** Conciencia 4, Autocontrol 2, Coraje 3

**Humanidad:** 8

**Fuerza de Voluntad:** 7

## ***Berckley, Montana y Levi***

**Historia:** Berckley, Montana y Levi fueron un trío de hombres de negocios exitosos de las primeras décadas del siglo XX que hicieron que la bolsa de Wall Street subiera como la espuma en los conocidos Felices Años Veinte y que fueron lo bastante previsores para huir con todo su dinero antes del famoso Crack del 29, asentándose en Latinoamérica con una fortuna.

Este movimiento sin escrúpulos hizo disfrutar al clan Giovanni, desde el que les ofrecieron entrar a formar parte de su poderosa familia nomuerta con el fin de conseguir aún

más poder e influencias a lo largo del mundo. Chiquillos del mismo sire, Berckley, Montana y Levi siempre afirmarán que el narcotraficante Pablo Escobar fue aquel que les Abrazó, aunque las fechas no concuerdan, ya que el líder del Cartel de Medellín nació veinte años después de su Abrazo. Pero nunca nadie se ha planteado ninguna pregunta acerca del pasado de estos exitosos hombres de negocios del clan Giovanni que viajaron a España durante los primeros años de la Transición.

Con sus seleccionadas inversiones, estos hermanos de sangre consiguieron que su fortuna aumentara y pudieron crear una empresa llamada 'BML Soluciones Integrales', presentada como una compañía de seguros ante Hacienda, pero que se dedica a los negocios junto a otros miembros de la raza Cainita.

Gracias a esta empresa, se trasladaron a León cuando la ciudad se vio asaltada por una superpoblación de Cainitas durante el gobierno del Príncipe Ricardo de Costanza. Pronto vieron que la ciudad era una gran oportunidad para conseguir pingües beneficios, asegurándose que todos los Vástagos de la ciudad les debieran algún tipo de favor, aunque esta situación se volvió en su contra cuando el Príncipe les obligó a conseguir documentación falsa para aquellos neonatos descuidados que no cubrieron bien su rastro tras su Abrazo de manera completamente gratuita.

La deuda del Príncipe nunca fue saldada monetariamente, pues semanas

después Ricardo de Costanza fue asesinado en un atentado con una bomba en su coche. Desde entonces, los negocios de los Giovanni se han visto perjudicados por los conflictos en el seno de la Camarilla, dado que la guerra ha hecho que deban enfocar sus recursos a ocultar la naturaleza de los Vástagos a los mortales. La Mascarada es importante para sus negocios debido a diversos factores, por esto mismo han sido ellos los que han convocado la Conferencia de Paz en la ciudad, pero en un local de su propiedad que rodearán de mortales para que nadie se pase de listo.

Los Giovanni son manipuladores, agresivos y maquiavélicos, y nada les detendrá de obtener beneficios de cualquier situación, sea cual sea. Y nada ni nadie podrá manipularles sin sufrir las consecuencias.

**Imagen:** Tres hombres de diferentes complejiones, pero con el mismo aire amenazador. Berckley, Montana y Levi son Vástagos elegantes, siempre bien vestidos y arreglados con cierto aire clásico que les confiere un aspecto distinguido y serio.

**Consejos de Interpretación:** "Los negocios son los negocios", y "la casa siempre gana", dos de las frases hechas por los mortales que se aplican muy bien a vuestra manera de firmar los contratos con el resto de los Vástagos. Y también habría que añadir otra más: "no me toques la moral, que te vuelvo el garito". Podéis firmar acuerdos con cualquiera, conseguirles lo que quieren, pero a la larga, más les vale responder.

**Nombre:** John Berckley  
**Clan:** Giovanni  
**Sire:** Kenneth Stahl  
**Naturaleza:** Bellaco  
**Conducta:** Honesto  
**Generación:** 8ª  
**Abrazo:** 1930  
**Edad Aparente:** 32  
**Físicas:** Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 3  
**Sociales:** Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 3  
**Mentales:** Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 5  
**Talentos:** Alerta 2, Callejeo 3, Empatía 3, Expresión 2, Intimidación 4, Liderazgo 2, Pelea 2, Subterfugio 3  
**Técnicas:** Armas de Fuego 3, Conducir 2, Etiqueta 2, Pelea con Armas 1, Sigilo 3, Supervivencia 2  
**Conocimientos:** Academicismo 2, Finanzas 4, Informática 2, Investigación 2, Leyes 3, Lingüística (Castellano, Inglés, Italiano) 3, Ocultismo 4, Política 2  
**Disciplinas:** Fortaleza 2, Dominación 4, Nigromancia 5, Potencia 2  
**Sendas Nigrománticas:** Senda del Sepulcro 5, Senda del Osario 3, Senda de las Cenizas 2  
**Trasfondos:** Aliados 5, Contactos 5, Criados 1, Recursos 5, Refugio 4  
**Virtudes:** Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 5  
**Humanidad:** 6  
**Fuerza de Voluntad:** 9

**Nombre:** Joe Montana  
**Clan:** Giovanni  
**Sire:** Kenneth Stahl  
**Naturaleza:** Confabulador  
**Conducta:** Bravucón  
**Generación:** 8ª  
**Abrazo:** 1930  
**Edad Aparente:** 27

**Físicas:** Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 3  
**Sociales:** Carisma 4, Manipulación 5, Apariencia 3  
**Mentales:** Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 3  
**Talentos:** Alerta 3, Atletismo 4, Empatía 5, Expresión 5, Intimidación 5, Liderazgo 4, Pelea 3, Subterfugio 3  
**Técnicas:** Armas de Fuego 2, Conducir 1, Etiqueta 3, Interpretación 2, Sigilo 2  
**Conocimientos:** Academicismo 2, Ciencias 2, Finanzas 5, Leyes 3, Lingüística (Castellano, Inglés, Italiano) 3, Medicina 2, Ocultismo 4, Política 3  
**Disciplinas:** Fortaleza 3, Dominación 5, Nigromancia 2, Potencia 3  
**Sendas Nigrománticas:** Senda de las Cenizas 4  
**Trasfondos:** Aliados 5, Contactos 5, Criados 1, Recursos 5, Refugio 5  
**Virtudes:** Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 5  
**Humanidad:** 6  
**Fuerza de Voluntad:** 9

**Nombre:** Joseph Levi  
**Clan:** Giovanni  
**Sire:** Kenneth Stahl  
**Naturaleza:** Autócrata  
**Conducta:** Arquitecto  
**Generación:** 8ª  
**Abrazo:** 1930  
**Edad Aparente:** 43  
**Físicas:** Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 4  
**Sociales:** Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2  
**Mentales:** Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 5  
**Talentos:** Alerta 3, Callejeo 4, Empatía 2, Intimidación 4, Pelea 4, Subterfugio 4

**Técnicas:** Armas de Fuego 4, Conducir 4, Etiqueta 3, Latrocinio 3, Pelea con Armas 3, Sigilo 2, Supervivencia 4

**Conocimientos:** Academicismo 3, Ciencias 2, Finanzas 4, Leyes 2, Lingüística (Castellano, Inglés, Italiano) 3, Ocultismo 4, Política 3

**Disciplinas:** Fortaleza 4, Dominación 2, Nigromancia 2, Potencia 5

**Sendas Nigrománticas:** Senda de las Cenizas 4

**Trasfondos:** Aliados 5, Contactos 5, Criados 1, Recursos 5, Refugio 5

**Virtudes:** Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 4

**Humanidad:** 6

**Fuerza de Voluntad:** 9

## ***Elion***

**Historia:** El hombre que se convertiría en Elion fue un joven soldado de los tercios españoles que lucharon en Flandes durante el reinado de Felipe IV. Duro, implacable y honorable, fue parte de las tropas de Ambrosio Spínola que conquistaron Breda el 5 de junio de 1625. Liberado del servicio junto a muchos otros, regresaría a España para convertirse en las calles de la decadente León en un mercenario, una espada a sueldo que alquilaba sus servicios para poder llevarse a la boca algo que comer cada día de su mísera existencia.

Durante uno de sus muchos encargos, durante la primavera de 1630, vio como su vida cambiaría por completo. Se encontraba cerca de la ermita de la Virgen del Camino la noche en la que debía acabar con la vida de un hombre de aspecto rudo, vestido con harapos y de barba y melena pelirrojas. Una descripción

que sirvió para que conociese por primera vez a Rodrigo Vargas, un misterioso hombre al que perseguiría durante varias semanas después de que se desembarazase de él con lo que parecían una serie de cuchillos que portaba en cada mano en su primer encuentro.

La caza a la que se vio sometido el hombre pelirrojo hizo que se viera complacido ante su perseguidor, a quien recompensó con un duelo final que acabaría con el Abrazo y fue en aquella noche de septiembre de 1630 cuando Elion comenzó a existir.

Elion viviría junto a Rodrigo hasta la Guerra de Sucesión Española en los caminos de las Coronas de Castilla y de Aragón, aprovechando sus nuevas habilidades para aumentar sus ingresos como mercenario. Tras la muerte de Carlos II y el comienzo de la Guerra de Sucesión, fue el momento en el que Rodrigo liberó a Elion de su seno para que pudiera recorrer las infinitas posibilidades que le ofrecía la guerra.

Gracias a los años que duraría el conflicto, Elion desarrollaría aún más sus instintos, pero el soldado que llevaba dentro le hacía sentir vacío. Comenzó a alimentarse de los vagabundos alcohólicos que se encontraba por las ciudades hasta que fue encontrado de nuevo por su sire, quien ahora estaba acompañado por su nuevo chiquillo, Ananse, que tomó el nombre de las tribus africanas que conoció junto a Rodrigo Vargas. Viendo el triste destino de su chiquillo, Rodrigo le acogió de nuevo y viajó junto a él durante las

décadas siguientes hacia Sudamérica. Allí, Elion volvió a encontrar la pasión al defender a los miembros de la Camarilla que intentaban asentarse en el subcontinente, aunque la frustración de los Cainitas a quienes protegía le llevó a abandonarles durante el siglo XIX.

Antes de regresar a Europa, Elion disfrutaría de un tiempo en Estados Unidos, donde conocería a ciertas personalidades de principios del siglo XX que le abrirían la mente, no sólo en cuanto a protección y servicios, que eran su especialidad, si no también en cuanto a la recogida de información y control de los individuos se referían.

Elion regresaría a León después de un largo viaje por todo el mundo a principios del siglo XXI. Dónde se encontraba hasta entonces, sólo él lo sabe, pero el momento fue el idóneo. Con toda su experiencia, le fue fácil ser nombrado Sheriff de la ciudad, cargo que sirvió para llenar su ambición. Sin embargo, la Muerte Definitiva de Ricardo de Costanza puso en entredicho sus habilidades como brazo armado de la Ley Cainita, y por mucho que consiguiese repeler el constante asalto del Sabbat a la ciudad, aún pesa esta losa sobre su conciencia. Incluso algunos Cainitas piensan que él mismo mató al Príncipe.

**Imagen:** Elion es un hombre de complexión fuerte y rostro tranquilo, aunque su expresión cínica deja ver perfectamente su manera de ser. Viste de manera sencilla y cómoda, algo que le permite llevar a cabo su

de manera rápida y sencilla, sin la necesidad de tener un amplio armario de caras vestimentas que, sinceramente, no necesita.

**Consejos de Interpretación:** La Paz del Príncipe se imparte a través de tu experimentado brazo... Bueno, aunque no haya Príncipe, debe haber Paz. Y que no haya Príncipe te reconcome las entrañas, sobre todo porque estabas tan hastiado de las exigencias de Ricardo de Costanza la noche de su Muerte Definitiva que incluso bromeaste con esa posibilidad momentos antes de que ocurriese. Mientras estás en el punto de mira, tienes trabajo que hacer, pero toda esos Vástagos que siguen tus movimientos como si fueran tu sombra... Simplemente te ponen enfermo.

**Clan:** Gangrel

**Sire:** Rodrigo Vargas

**Naturaleza:**

**Conducta:**

**Generación:** 8ª

**Abrazo:** Septiembre de 1630

**Edad Aparente:** 30

**Físicas:** Fuerza 5, Destreza 4, Resistencia 5

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

**Mentales:** Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 5

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

**Técnicas:** Armas de Fuego 4, Conducir 3, Etiqueta 1, Pelea con Armas 5, Sigilo 5, Supervivencia 5, Trato con Animales 5

**Conocimientos:** Academicismo 1, Finanzas 2, Investigación 4, Leyes

3, Lingüística (Castellano, Inglés, Flamenco) 3, Ocultismo 3

**Disciplinas:** Animalismo 3, Celeridad 2, Fortaleza 2, Protean 5

**Trasfondos:** Aliados 3, Contactos 5, Influencias 3, Recursos 2, Refugio 4

**Virtudes:** Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 5

**Humanidad:** 5

**Fuerza de Voluntad:** 8

¿Y el resto de los Cainitas? ¿Cómo puede haber Primogénitos si no se han desarrollado el resto de los habitantes no-muertos de la ciudad? Estos personajes son los más importantes en la actualidad para **León Nocturno**, pero no quiere decir que alrededor de ellos no existan personalidades interesantes. Actualizaremos periódicamente con nuevos PNJs según se desarrollen las sesiones de rol en vivo. ¿Quién sabe? A lo mejor incluso el tuyo entra a formar parte de la lista.





# Consejos de Narración

Narrar una partida en León no tiene por qué ser una tarea complicada, pero debemos tener en cuenta que esta pequeña localidad de España no tiene mucho que ver con cómo se supone que son las ciudades para las que fue escrito originalmente el juego de **Vampiro: La Mascarada**, pues las ciudades estadounidenses están mucho más cerca de las proporciones de Madrid o Barcelona que de la capital leonesa. Sin embargo, esto no quiere decir que no podamos jugar con León y su alfoz, aunque debemos tener en cuenta que hay que realizar obligatoriamente ciertas modificaciones a lo que conocemos y consideramos oficial a la hora de jugar a Vampiro.

En este capítulo intentaremos abordar todas estas cuestiones que nos rondan por la cabeza a todos, incluyendo las preguntas que se generan alrededor de lo que se ha plasmado en las páginas anteriores. Problemas como la población, la caza o la pertenencia a una u otra secta de los Cainitas de la ciudad hacen que debamos abordarlos en un capítulo específico, mientras preparamos la llegada de tu cuadrilla a León.

## ***Población leonesa***

En el censo de 2014 podemos observar que la capital posee un total de 129551 habitantes. Añadiéndole las localidades de San Andrés del Rabanedo, Villaquilambre, Valverde de la Virgen, Sariegos, Chozas de Abajo, Valdefresno, Santovenia de la Valduncina, Cuadros, Villaturiel y Onzonilla, lo que conformaría el área metropolitana de León, podríamos contar con una población cercana a los doscientos mil habitantes. Si seguimos los razonamientos clásicos de **Vampiro: La Mascarada**, este número de mortales implicaría que la población vampírica leonesa sería un total de dos Cainitas como dominio de la Camarilla, cuatro en el caso de ser Sabbat. ¿Os imagináis una partida en mesa en una ciudad con dos Vástagos? Quedarían en el parque para pegarse cada mes, para ver quién es el Príncipe de León. Incluso el otro podría portar los títulos de Primogénito de todos los clanes por el mero hecho de que le parece divertido.

No, es necesario saltarse esta norma

diseñada para Estados Unidos y sus núcleos de población mucho más grandes de lo que algunos de nosotros podemos siquiera concebir. Siendo realistas, no existe ningún impedimento para que un área metropolitana de doscientos mil habitantes no pueda albergar más de dos Cainitas. ¿Es que los Vástagos acaban con sus víctimas cuando se alimentan de ellas? Como todos sabemos, y como se nos dice en las *Preguntas y Respuestas* de **Vampiro: La Mascarada**, no es así.

Evidentemente, esto trae consecuencias. La posibilidad de encontrar presas durante las noches de León se reducen drásticamente, además de que quizás te estés alimentando de un miembro del rebaño de algún Cainita importante de la ciudad. Añádele a esto el clima de León, su pirámide poblacional por edades e incluso las tradiciones de los leoneses y obtenemos unas dificultades que varían cada cierto tiempo y que hacen de la práctica de la alimentación un auténtico reto para las partidas de **Vampiro: La Mascarada** ambientadas en la capital leonesa.

### *Cazar según la hora y el día*

Como hemos dicho antes, León no es una de las grandes metrópolis de España, por lo que la dificultad a la hora de cazar variará según el momento de la noche en la que el Vástago decida conseguir alimento para llenar su Reserva de Sangre.

En este apartado añadimos una serie de modificadores a las dificultades ya establecidas en la página número

259 del manual de **Vampiro: La Mascarada Edición 20 Aniversario**. A estos modificadores habría que añadir también los que se expondrán luego, en los que influyen el clima en la ciudad o algunas fechas específicas del calendario.

El Instituto Nacional de Estadística nos deja ver gracias a las pirámides poblacionales que en León el mayor número de habitantes son personas entre los 35 y 55 años, gente que en su mayoría reduce su actividad nocturna a un día a la semana, de manera generalizada. La esperanza de los Vástagos que desean alimentarse más frecuentemente reside en los habitantes menores de 35 años, que a pesar de las cifras del censo, se ven aumentadas gracias a la Universidad de León, que acoge a estudiantes de toda la geografía española que aún mantienen su residencia oficial en sus ciudades natales.

Por suerte las costumbres en León de actividad nocturna se reparten según el día de la semana, siendo los días de más actividad de miércoles a sábado, siendo los más concurridos los viernes y sábados. Miércoles y jueves son días que dependen de las épocas de exámenes de los jóvenes que cursan estudios superiores.

Siguiendo estas importantes pautas, y teniendo en cuenta también las dificultades impuestas en el manual básico, podemos establecer los modificadores necesarios para acercar un poco más la dificultad de la caza y la alimentación de los Vástagos en la capital leonesa haciendo caso solamente a la hora y el día del acto.

### ***Modificadores a la dificultad según el día y la hora***

<b><i>Día</i></b>	<b><i>Modif.</i></b>
Domingo-Martes	+3
Miércoles-Jueves	+2
Viernes-Sábado	+1

#### ***Hora***

Hasta las 22:30	+1
Hasta las 00:00	+2
Hasta las 3:30	+3
Hasta las 5:30	+5

### ***Cazar según la estación***

Como si de la caza de animales se tratase, alimentarse de la población mortal de León que un Vástago puede encontrarse por la noche depende también de la época del año en la que se desarrolle la trama.

León es una ciudad de la Meseta Norte de la Península Ibérica, por lo que su clima es mediterráneo continentalizado, si bien está algo suavizado en los veranos por la cercanía a la cordillera Cantábrica. Las precipitaciones están repartidas, la ciudad disfruta al año de 2624 horas de sol al año y de 78 de lluvia, además de 16 de tormenta. Las temperaturas son frescas, con una media anual de 10,9 °C, con inviernos fríos, siendo frecuentes las heladas (74 días de helada de media al año).

Estos factores climáticos influyen evidentemente en las costumbres de

los leoneses y en sus hábitos noctámbulos. Como en muchas otras poblaciones, los habitantes de León suelen permanecer más tiempo por la noche cuanto mejor es el clima que les rodea, así que esto también es un factor que modificará las tiradas de caza de manera significativa. Pero además tenemos que añadir la costumbre de veraneear fuera de la ciudad, siendo este éxodo temporal otro factor a tener en cuenta.

### ***Modificadores a la dificultad según la estación***

<b><i>Estación</i></b>	<b><i>Modif.</i></b>
Invierno	+3
Primavera	+1
Verano	+2
Otoño	+1

Otro de los factores que han influido en la elaboración de estos modificadores es la presencia de los estudiantes de otras localidades en la ciudad y su predisposición a la hora de disfrutar de las actividades nocturnas.

### ***Cazar según el calendario***

El último factor importante para modificar la tirada es si en la ocasión en la que el Vástago ha decidido ir de caza para alimentarse coincide con alguna festividad o celebración local. En esta ocasión, los modificadores son negativos, porque es en estas ocasiones cuando existe una mayor cantidad de gente. La actividad nocturna se encuentra exponencialmente aumentada estas ocasiones y son los días que más disfrutaban los Cainitas.

### ***Modificadores a la dificultad según las festividades***

<b><i>Festividad</i></b>	<b><i>Modif.</i></b>
Noche de Reyes	-1
Carnaval	-1
Entierro de Genarín	-5
Noche de San Juan	-3
Noche de San Pedro	-2
Halloween	-1
Nochevieja	-1

Sin embargo, cazar durante estas festividades incluye también un riesgo extra: cuanto más avanzada esté la noche, es más que probable que la víctima escogida se encuentre con más proporción de alcohol en sangre, perjudicando también al Cainita que tan sólo buscaba alimentarse.

### ***El rebaño de los demás***

Varios Cainitas de la ciudad tienen un rebaño particular de mortales, lo que les libra de la tediosa tarea de tener que cazar cada noche. Sin embargo, en una ciudad tan pequeña, este es un problema añadido a la hora de que un Vástago sin rebaño pueda alimentarse, dado que puede acabar hincándole el diente a un mortal que *pertenece* a otro miembro de la Estirpe, lo que puede ser entendido como un insulto.

Queda en manos del Narrador utilizar este recurso argumental para crear un conflicto nuevo para los personajes, dado que es difícil imponer una probabilidad que lo refleje. Sin embargo, también es necesario

apuntar que no se debería abusar continuamente de él, pues parecerá que cualquier mortal pertenece al rebaño de un Cainita de la ciudad, imposibilitando por tanto que un PJ se alimente sin entrar en conflicto con tal o cual Vampiro importante al que le deberá como poco un favor, si no su propia no-vida.

### ***Narrar a la Camarilla***

Se plantea en esta nueva edición de **León Nocturno** una situación completamente diferente a las dos anteriores, dado que la trama en la ciudad ha continuado y es la Camarilla quien gobierna libremente la ciudad hoy en día. El único problema para la Torre de Marfil es que ahora mismo se encuentra dividida en dos bandos y no es muy estable. Además, no se encuentran solos en la ciudad, ya que públicamente se encuentran establecidos tres miembros del clan Giovanni que hacen de los negocios su forma de vida.

Una cuadrilla de la Camarilla en León se verá inevitablemente en medio del conflicto entre los dos bandos liderados por Marcus DeGaulle y Camden. Cualquiera de los Primogénitos intentará que los miembros de su clan se posicionen abiertamente a su favor, mientras que aquellos que pertenezcan a clanes sin Primogénitos serán contactados por cualquiera de las partes para apoyar su propia causa, sobre todo teniendo en cuenta que la balanza puede inclinarse en cualquier momento a favor de uno de los bandos si existen factores externos que ninguno podría prever antes de que entraran en juego.

Para evitar que la guerra continúe, los miembros del clan Giovanni han convocado una Conferencia de Paz a la que convocarán a todos los Cainitas de la ciudad y a aquellos forasteros que deseen interceder por alguna de las partes, con el fin de conseguir de nuevo un clima que favorezca a sus negocios. Quizás los PJs se vean también dentro de la misma Conferencia de Paz, intentando que los dos bandos lleguen a una tregua que beneficie a la Camarilla y se centre en eliminar cualquier otra amenaza externa.

Esta posibilidad es la que será la trama principal de una sesión de rol en vivo que ampliará también la metatrama de la ciudad.

### ***Narrar al Sabbat***

Que la Camarilla derrotase al Sabbat a principios del siglo XXI no significa que la Espada de Caín no se encuentre en la ciudad dispuesta a dar un golpe de efecto para volver a gobernarla. El valor estratégico de la ciudad no es tan grande como otras de España, pero esto no quiere decir que la secta se dé por vencida en cuanto a la conquista.

Durante los últimos años, Elion y sus aliados han sabido frenar con bastante sencillez a todos los *cabezas de pala* que llegan cada cierto tiempo intentando poner en un brete a la Camarilla, pero el tiempo de los ataques violentos e irracionales quizás hayan llegado a su fin.

Una manada Sabbat que quiera derrocar el actual y arcaico gobierno de

la Camarilla tiene varios frentes que puede atacar para desestabilizarlo, sobre todo aprovechando el actual estado de descontrol y conflicto entre los rivales de la Espada de Caín.

Los únicos Vástagos que pueden hacer frente de manera real e impedir el avance del Sabbat son los miembros del clan Giovanni, pues Berckley, Montana y Levi tienen más control del que muchos creen necesario. Es posible que una guerra financiera o de una manera más subliminal haga que los miembros independientes de la ciudad pierdan el control del que se encuentran tan orgullosos.

Por lo tanto, una guerra sutil y de influencias se ve como la forma más segura de arrebatar el control de la ciudad a los miembros de la Camarilla que tan férreamente se han agarrado a algunos de los centros más importantes de León, como el control de los transportes, el Hospital o algunas de las administraciones. Pero bueno, una paliza a tiempo espabila a la gente.

### ***Narrar a independientes***

Existe una tercera posibilidad a la hora de abordar una partida en León: que los personajes sean unos Vástagos independientes, y que lleguen a la ciudad como respuesta a la Conferencia de Paz convocada por los Giovanni con un claro objetivo: que la Camarilla no continúe en el poder, que el Sabbat permanezca escondido en una ratonera y que la Alianza Independiente se alce en este dominio.

Sin embargo, el mayor problema

para unos Vástagos independientes son los propios miembros del único clan independiente establecido en León. Los Giovanni no tolerarán que nadie vaya a *comerles la merienda*, porque León es su territorio y cualquiera que intente levantarles el premio final de controlar la ciudad.

Existen por tanto dos enfoques para una sesión de Vástagos independientes en León que sea segura para los personajes: que los Giovanni quieran que trabajen con ellos o que los Giovanni quieran que trabajen para ellos. Si los Giovanni ven que los personajes trabajan contra ellos, harán todo lo posible por deshacerse de los personajes de una manera rápida y efectiva.

## ***Otros seres sobrenaturales***

Todos conocemos la vieja broma que resumía muy bien cómo era el viejo Mundo de Tinieblas, en la que se decía que lo raro era que hubiese un humano corriente en cualquier ciudad del planeta. Pero viendo cómo hemos dejado León, superpoblado de vampiros, no parece que nos estemos alejando demasiado de esta vieja chanza.

Los Cainitas siempre han sido unos seres sumamente supersticiosos, y cualquier vago rumor alrededor de cualquier acontecimiento extraño en los campos más allá de la ciudad puede hacer que muchos se encuentren en un estado de alerta permanente. Pero todos los rumores tienen parte de verdad.

Durante siglos han utilizado la Mas-carada no sólo para poder gobernar desde las sombras el mundo mortal, si no también como refugio de los Hombres Lobo. Se oyen rumores en las calles de León de algún que otro Cainita extraviado, incluso alguna salvaje manada Sabbath que han sido despedazados por Lupinos, que golpean rápido y desaparecen con la misma rapidez en los montes de la región, donde existe una importante población de lobos.

Por lo que se refiere a los propios Lupinos, no parecen tener un plan concreto de exterminio hacia las sanguijuelas, pero no dudan en atacarlas cuando las descubren. Prefieren dedicarse a proteger sus territorios de caza del avance de la civilización, los incendios y la caza furtiva, y por el momento no consideran que los vampiros de León sean un problema prioritario. Cuando acuden a las ciudades, lo hacen de forma muy ocasional y anecdótica.

La presencia de Magos en León nunca ha pasado de los meros rumores. Si existe algún practicante de la magia en la ciudad o bien se mantiene al margen de los Vástagos o no se preocupa de su existencia.

Sin embargo, algunos de los habitantes vampíricos de la ciudad, en especial Javier Escribano, recuerdan que en ocasiones los esfuerzos de los vampiros por extender su influencia entre los eclesiásticos locales se vieron neutralizados u obstaculizados por algunos monjes y sacerdotes que parecían dotados de extraños poderes.



# El Refugio del Archivador

Todos aquellos que hayan leído o al menos ojeado las anteriores ediciones de **León Nocturno** recordarán, al menos levemente, la presencia de un Cainita de una línea de sangre específica: el Archivador era un miembro de los Kyasid que se escondía en un refugio bajo la ciudad y que guardaba ante él no sólo la historia oculta de León, si no también algunos recursos que muchos catalogarían de estrambóticos, e incluso demenciales.

Sin embargo, la historia evolucionó de manera natural y, tras la conquista de la Camarilla de la ciudad, nos encontramos ante un escenario que hace que este enigmático personaje no sea necesario para las no-vidas de los nuevos habitantes de la ciudad. Sin embargo, sus conocimientos y, sobre todo, su extensa colección aún permanece escondida.

***El Refugio del Archivador*** es un escenario introductorio que sirve para que unos personajes se adentren en la capital leonesa y sentar así una base para una crónica alrededor de la ciudad y los Cainitas que viven ya allí.

Este escenario sirve perfectamente como continuación de la sesión de rol en vivo que ha dado inicio al proyecto, cuyo argumento y las consecuencias derivadas de él y de las acciones de los jugadores serán publicados en un documento separado y que actualizará la información aquí presentada.

## ***Preludio: ¿Quién era el Archivador?***

Para un Cainita de fuera de la ciudad, incluso para un Narrador que no ha leído antes ninguna de las ediciones anteriores de **León Nocturno**, la mención del Archivador no significa absolutamente nada. Así que lo más importante es ponernos en situación antes de comenzar nuestra historia.

El Vástago conocido como El Archivador fue en su día un atractivo joven apasionado de los libros que permanecía día y noche rodeado de libros. Probablemente nacido en el siglo XVI, se especula que fue uno de los parientes de los Condes de Cozanza, señores de Valencia de Don Juan y responsables de la cons-

rucción del castillo de la villa.

El ansia de saber del joven llamó la atención de un Kiasyd que recorría el Camino de Santiago con el fin de aprender acerca de todas las ciudades que visitaba, de nombre Magnus. Ambos permanecieron en Valencia de Don Juan durante décadas, en las criptas bajo el Castillo de Coyanza.

Durante sus largas noches juntos, Magnus encontró un antiguo manuscrito latino que confirmaba la presencia de un antiguo Matusalén Lasombra en las cercanías de las Médulas, unas antiguas minas de oro al oeste de la provincia de León. La envidia y la negativa del propio Magnus a compartir su descubrimiento hizo que el Archivador perdiera su templaza y entrara en cólera, provocando un enfrentamiento físico entre ambos que acabó con la novida de Magnus a manos de su propio chiquillo. Muchos especulan con la posibilidad de que el Archivador hubiese diabolizado a su sire, ya que desde entonces cambió por completo su manera de ser.

En 1982, el Archivador se trasladó a León donde se instalaría en unas cuantas salas desconocidas por muchos en el Archivo Histórico de la ciudad, cercana a la entrada norte de la muralla de la ciudad, conocida como Arco de la Cárcel o Puerta Castillo. Allí se sirvió de sus habilidades y contactos para hacerse con todo el conocimiento sobre el mundo sobrenatural de la provincia que podría recopilarse, incluso sobre los movimientos de la época de los Cainitas de la ciudad. Esto provocó

que se convirtiera en una pieza clave en la conquista final de León para la Camarilla.

Aprovechándose de la vanidad y el ansia de conocimientos del Cainita, el Ventrue Miguel de Borgoña y sus asociados consiguieron que el Archivador desvelara diferentes aspectos de suma importancia acerca de los habitantes Sabbat de la ciudad, incluyendo los refugios y secretos de Alfonso Rojas y su manada. Cuando el Sabbat fue derrotado, el Archivador desapareció en las sombras, y nunca más se supo de él.

Sin embargo, los Primogénitos de la ciudad saben de la existencia del Refugio del Archivador, un lugar que puede albergar diferentes peligros, pero cuyo contenido puede ser de suma importancia para cualquiera que intente controlar la ciudad, o derrocar al régimen impuesto.

Los personajes pueden ser Cainitas que hayan llegado a la Conferencia de Paz, la sesión de rol en vivo que acompaña a este proyecto, o simplemente que tengan algún contacto en León que les haya informado de la situación de este interesante refugio. Puede incluso que se encuentren allí por mera casualidad.

A partir de ahora, supondremos que la llegada a la ciudad es un hecho y que los jugadores se encuentran en disposición de entrar por la noche al Archivo Histórico Provincial de León, punto desde el cual comenzaremos a desarrollar el interior de esta particular localización de la capital leonesa en el Mundo de Tinieblas.

## *El Archivo Histórico*

El Archivo Histórico Provincial de León se asienta en el antiguo castillo de la ciudad, lo que además fue reconvertido en una cárcel hasta que fuera abandonada en 1962 y fue remodelado en entre 1979 y 1982 antes de que se trasladara el archivo a este emplazamiento.

Las diferentes salas del Archivo Histórico cuentan con algunas de las características típicas de una fortaleza o una cárcel, incluyendo rejas en las ventanas, patios aislados de la vía pública por murallas de siete metros de altura y una imponente escalinata de piedra que intenta disimular la pobreza de los materiales empleados en la construcción adosada a la cárcel medieval durante el siglo XIX.

Será en una de estas enormes salas, de una suma total de trece mil metros lineales de estanterías fijas y compactas, donde los personajes

pueden encontrar un extraño remate en la pared. Con una tirada exitosa de **Percepción + Ocultismo, dificultad 7**, los Cainitas descubrirán un pasadizo oculto de la fortaleza que les lleva a unos corredores hasta una enorme puerta metálica acorazada. A pesar de su tamaño y su solidez, un personaje con **Potencia** podrá moverla perfectamente, dado que no se encuentra cerrada a cal y canto.

## *El Refugio del Archivador*

Al traspasar la enorme puerta acorazada, los personajes se hallarán en el interior del refugio del Archivador. Lo que se encuentran es una enorme sala con varias mesas de estudio y estanterías de hasta seis metros de altura repletas de libros desordenados. Parece que un tornado ha pasado por allí, o incluso una terrible pelea que ha acabado por destrozar varios de los muebles y los



diferentes ejemplares que allí se encontraban almacenados. Incluso un atento observador podrá ver los restos de pequeñas hogueras de lo que podrían ser extensos volúmenes sobre quién sabe qué, pues entre las cenizas aún hay trozos de cuarteado papel.

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 + Búsqueda, 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 Erciyés 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 **Potencia 6** o más.

## *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 fármacos 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 criatura se encuentran ante ellos. Los Pilluelos sin Ojos son unos seres que surgieron en Londres durante los últimos años del siglo XIX, formando 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. En ese momento formaba parte de esta manada fantasmagórica que rodeaba a sus víctimas en silencio y con el siniestro caminar de unos bebés fantasmagóricos, 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 aquí sus estadísticas:

**Naturaleza:** Monstruo

**Conducta:** Superviviente

**Edad Aparente:** Menos de 10 años

**Físicos:** Fuerza 2, Destreza 4, Resistencia 2

**Sociales:** Carisma 2, Manipulación 1, Apariencia 1

**Mentales:** Percepción 6, Inteligencia 2, Astucia 4

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

**Técnicas:** Sigilo 4

**Humanidad:** 8

**Fuerza de Voluntad:** 4

## *La morgue*

En otra de las habitaciones encontrarán una pequeña morgue, que cuenta con cámaras de frío, destinadas al depósito 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 anti-quísima de la especie.

## *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 con un hombre famélico en su interior. Posee una larga melena oscura y su pálida piel parece poseer tonos plateados, y a pesar de la actividad que puedan llevar a cabo los personajes, no se despertará a no ser que

su propia supervivencia sea puesta en peligro. Se trata, como habrás podido adivinar, del propio Archivador, que se encuentra en Letargo hasta que el conflicto en la superficie acabe y pueda solicitar al nuevo gobernante de la ciudad la reanudación de sus actividades en el interior de su refugio, pues el Archivador sufre agorafobia y en ningún momento se convertiría en una amenaza para los Cainitas de León.

Queda entonces en las manos de los personajes qué hacer tanto con el refugio del Archivador como con el propio Kiasyd que se encuentra en Letargo, si es que en alguna ocasión lo llegan a encontrar. Esta localización puede servir como punto de partida para los Cainitas en la ciudad, también como hilo conductor de algunas tramas, incluso sólo como lugar de paso en una crónica más grande. Eso queda en vuestras manos.



# VAMPIRO: LA MASCARADA

## Edición 20 Aniversario

**León Nocturno**



EDICIÓN 20º ANIVERSARIO  
**VAMPIRO**  
LA MASCARADA

# León Nocturno

**Acto Primero: Pax Legionensis**  
**(18 de abril de 2015)**