

LISBOA NOCTURNA

EDICIÓN REVISADA



UN MANUAL URBANO PARA VAMPIRO LA MASCARADA

“Lisboa Nocturna Edición Revisada”

Idea Original: Christian de Kell

Autor: Christian de Kell

Agradecimientos a los que sufrieron la primera edición de Lisboa Nocturna:

A Alita Comics Coruña, por dejarnos un lugar donde poder probar el escenario.

A Vega del clan Lasombra (Julio), que asistió a todas las sesiones de playtesting.

A Yacamán, el *antitribu* Assamita que tubo que ir a trabajar (Lobo).

A Ántrax, por su interpretación del Pander Carl J. (“Lo frío a tiros”)

A Luiçao [Gangrel Rural] y Mimiko[Tzimisce] (Javi y Esther), sin vosotros nunca hubieras sido posible.

A Sokie [*antitribu* Brujah] y Zaid Williams [*antitribu* Ravnos] (Laura y Peter), y tened cuidado con los Giovanni.

A Fátima “Svetlana”, gracias por todo y más.

Otros agradecimientos:

A S. por aguantarme, a mi grupo habitual de juego (Pablo, Ángel, Yago, Félix, Mario, Rosti, Julio, Lucia y los que me faltan por nombrar) así como a todos aquellos que alguna vez habéis sufrido una de mis partidas

¡¡¡TODOS VOSOTROS SOIS CULPABLES DE ESTO!!!

LISBOA NOCTURNA

Capítulo Uno: Introducción a Lisboa	5
Capítulo Dos: Historia Humana y Vampírica	8
Capítulo Tres: Geografía	23
Capítulo Cuatro: Colmillos de Lisboa	37
Capítulo Cinco: Los que Pasaban por Allí	73
Capítulo Seis: Dogmas y Rituales	80
Apéndice: Disciplinas y Magia de Sangre	82





Capítulo Uno: Introducción a Lisboa

No hay una única razón para el hecho de haber elegido la ciudad de Lisboa para realizar un Nocturno. Por un lado la oportunidad de describir una ciudad europea en disputa entre el Sabbat y la Camarilla siempre ha sido algo que me ha interesado. Por un lado muestras las similitudes de la lucha entre sectas a un lado y al otro del Atlántico, mientras que por otro se remarcan las diferencias entre la mentalidad de un vástago americano, muchos de ellos jóvenes para los europeos, y la tranquilidad de los europeos, seres con siglos de experiencia de no-vida capaces de realizar planes que abarquen siglos.

Esta Lisboa Nocturna es una ciudad dividida y fracturada que pasa sus noches en una tensa paz entre ambas sectas. Los vampiros de Lisboa se diferencian de los del resto de Europa porque son relativamente jóvenes en su mayoría para la media europea (teniendo en cuenta que el Gran Terremoto de Lisboa y la posterior toma de la ciudad por el Sabbat provocaron que la mayoría de los antiguos fallecieran, desaparecieran o se marcharan de la ciudad..

Espero que los que jueguen en este escenario de Lisboa Nocturna disfruten al menos tanto como yo al escribirlo.

Añadido en la Revisión: Si habéis conocido Lisboa Nocturna anteriormente veréis varios cambios que fueron surgiendo durante el proceso de prueba de este suplemento, en este caso Lisboa ya no es una ciudad dividida, sino una ciudad 100% Sabbat, con más cofradías y algunas menos conspiraciones en la sombra.

Localización y Cómo llegar a Lisboa

Lisboa, situada en la desembocadura del río Tago es la capital y mayor ciudad de Portugal, aparte de la capital del país.

Para llegar a Lisboa existen varias opciones: coche, tren, autobús o avión. Hasta hace poco tiempo la mejor opción era viajar en coche, pero tras la aparición de las compañías de vuelo de bajo coste, el avión se ha convertido, sin duda, en la opción más cómoda, rápida y si se encuentra una buena oferta, más económica para llegar a Lisboa. Sin duda, es la opción que desde aquí recomendamos, junto con el coche si os encontráis próximos a la capital portuguesa.

Si encuentras una buena oferta y decides desplazarte a Lisboa en avión, aterrizarás en el Aeropuerto Internacional de Lisboa- Portela, ubicado a unos 7 kilómetros al norte de la ciudad. Desde allí hay varias opciones para llegar al centro:

- Autobús: Puedes tomar un autobús en la parada situada a la salida de la terminal. Los autobuses municipales 5, 22, 44, 45 y 83 conectan el aeropuerto con distintos puntos de la ciudad. El precio del billete cuesta 1 euro y se puede comprar directamente al conductor. También puedes tomar el aerobus (línea 91) que llega más rápido al centro de Lisboa ya que realiza menos paradas. El billete cuesta 2,35 euros, pero te da derecho a usar hasta las 12 de la noche del

mismo día todos los autobuses y tranvías que necesites de forma gratuita.

- Taxi: existen taxis las 24 horas del día. Si vas a usar este servicio es conveniente que lo tomes en la terminal de salidas en lugar de en la terminal de llegadas ya que los precios suelen ser más económicos. Una carrera hasta el centro de Lisboa puede costar entre 10 y 12 euros.

- Alquilar un coche: en el aeropuerto existen varias compañías de alquiler de coches: Avis, Europcar, Hertz o Sixt, entre otros. Si ésta es tu opción puedes ayudarte del mapa de abajo para orientarte en la dirección que has de tomar hasta llegar a la ciudad.

Ayudas de Creación de Personajes

Nombres Portugueses Masculinos:

Adão, Adriano, Afonso, Agostinho, Alexandre, Alfredo, Aloisio, Álvaro, Amancio, Amilcar, Anacleto, Anibal, Arsenio, Artur, Bartolomeu, Benedito (Bento), Bras, Celso, Chico

(Francisco), Cosme, Cristóvão, Danilo, Dinos/Diniz, Diogo [por Diego], Eduardo, Elder, Enéas, Estevão, Feliciano, Francisco, Frederico, Gil, Godofredo, Gonzalo, Inácio, Jaime, João (o Joao), José, Leonardo, Lino, Lourenço, Luiz, Manoel, Marcelinho, Marcos, Martinho, Mateus, Natanael, Oscar, Patricio, Paulino, Paulo, Reinaldo, Roque, Rui, Saturnino, Sebastião, Telmo, Tomé, Ulisses, Viriato, Xavier, Zé.

Nombres Portugueses Femeninos:

Branca, Bruna, Camila, Carmo, Cátia (Catarina), Cecilia, Chica (Francisca), Clarissa, Constança, Débora, Diamantina, Dores, Dulce, Elisa, Ema, Érica, Ester, Fabia, Fernanda, Frederica, Gertrudis, Graciana, Ida, Inés, Iolanda, Irene, Iris, Jovita, Judite, Juliana, Lia, Lúcia, Lílian, Luisa, Lurdes, Luzia, Madalena/Magda, Margarida, Mariana, Matilde, Micaela, Natalia, Neves, Nilda, Noémia, Paula, Rafaela, Raquel, Rebeca, Rita, Rosa, Sabina, Salomé, Sofía, Sol, Sonia, Susana, Tania, Tatiana, Teresinha, Vera, Vitória.





Capítulo Dos: Historia Humana y Vampírica

La historia de Lisboa es una de las más antiguas de Europa, habiéndose fundado la ciudad hace tres mil años. Es junto con Setúbal, Alcácer do Sal y algunas ciudades del Algarve la más antigua de Portugal y tras Atenas, la capital más antigua de la Unión Europea. Lisboa es cuatrocientos años más vieja que Roma.

Su historia se encuentra ligada a su posición estratégica en la desembocadura del río más largo de la Península Ibérica, el Tajo. Su puerto natural era el más cómodo para el reabastecimiento de los barcos que comercian entre el Mar del Norte y el Mediterráneo. Su posición en el extremo sur occidental de Europa la convierte en un punto estratégico para las rutas comerciales con África y América.

Prehistoria

Existen vestigios de ocupación en el área que hoy es Lisboa desde hace varios millares de años. Se trata de restos de neardentales, extintos hace unos 30 mil años por la llegada del hombre moderno. Durante el neolítico, la región estaba habitada por los íberos, que residían en otros puntos de la Europa atlántica. Ellos construyeron monumentos religiosos llamados megalitos, dólmenes, menhires y Crómlechs que aún se pueden observar en los alrededores de la ciudad.

En el lugar donde actualmente se encuentra Lisboa existía un puesto comercial fenicio, desde el 1200 a. C., que ocupaba el centro de la ciudad, en la ladera sur de la colina del castillo. El magnífico puerto natural lo convirtió en el punto ideal para crear un asentamiento que proveyera de comida a los barcos fenicios que se encontraban en ruta comercial hacia las islas del Estaño (actualmente Islas Sorlingas y

Cornualles). La nueva ciudad se llamó Allis Ubbo ("Puerto Seguro" en fenicio)

Los fenicios aprovecharon la situación de la nueva colonia en la boca del río más largo de la península ibérica para comerciar con las tribus del interior

Alis Ubbo: La fundación fenicia

Con el desarrollo de Cartago, también colonia fenicia, el control de Alis Ubbo, pasó a manos cartaginesas. Durante siglos, fenicios y cartagineses desarrollaron la ciudad desde un pequeño puesto comercial hasta un importante centro para el comercio con el norte.

Los griegos conocían Lisboa como Olissipo y "Olissipona", nombre que pensaban que derivaba de Odiseo (Ὀδυσσεύς), que para los romanos era Ulises, debido a que, pues según la mitología, esta fue la ciudad que creó Ulises tras huir de Troya.

Olissipo: Lisboa romana

Olissipo se alió al Imperio Romano cuando estos intentaron conquistar a los lusitanos y otros pueblos del noroeste peninsular. Los habitantes de la ciudad lucharon del lado de las legiones contra esas tribus célticas. A cambio les fue reconocido el título de ciudadanos romanos y a la ciudad se le dio amplia autonomía como municipio romano. Fue incluida en la provincia de Lusitania, con capital en Mérida.

Las invasiones y los germanos

La degeneración del Imperio y la feudalización de la sociedad romana provocaron las primeras invasiones de los pueblos germánicos, los Hunos y otros pueblos bárbaros. Inicialmente aceptados como colonos en las tierras desiertas por las epidemias, se transformaron enseguida

en expediciones militares con objetivos de saqueo y conquista.

A inicios del siglo V los Vándalos tomaron Olissipo, seguidos por los Alanos. En el 419 Olissipo fue saqueada y quemada por los Godos bajo el rey Walia, y finalmente, en 469 se integró en el Reino Suevo cuya capital era Braga. Después de la invasión de los Visigodos, estos se establecieron en Toledo y tras varias guerras durante el siglo VI conquistaron a los Suevos, unificando la Península Ibérica, incluyendo a la ciudad que denominaban Ulishbona.

Durante esta época conturbada, perdió las conexiones políticas con Constantinopla, pero no las comerciales. Mercaderes griegos, sirios, judíos y otros pueblos orientales cambiaban los productos locales por los del Imperio Bizantino, Asia y la India.

Al-Ushbuna: Lisboa musulmana

Después de tres siglos de saqueos y pillajes, Ulishbuna se convertiría en una villa corriente del siglo VII. Fue en esa época en la que las tropas musulmanas lideradas por Táriq ibn Ziyad, subalterno de Musa ibn Nusair, invadieron la Península Ibérica. Olishbuna fue conquistada en 714 por Abd al-Aziz ibn Musa, uno de los hijos de Musa ibn Nusair, así como el resto del occidente peninsular, iniciando un dominio musulmán que duraría aproximadamente 400 años.

*Una vez más, Lisboa, conocida por los árabes como al-Ushbuna (en árabe **قنوبشال**), se convirtió en un gran centro administrativo y comercial, con más de cien mil habitantes, para las tierras de la ribera del Tajo, recogiendo sus productos y cambiándolos por productos del mediterráneo árabe, particularmente de Marruecos, Túnez, Egipto, Siria e Iraq.*

La mayoría de los habitantes pasó a hablar árabe y a profesar la religión islámica por influencia de la minoría invasora que pasaría a ser la élite. La población cristiana, llamada mozárabe, mantiene su propio obispo y continúa siguiendo el rito mozárabe de tradiciones visigodas ya sea en lengua árabe o una variante del latín vulgar denominada mozárabe, una lengua romance similar al hablado en las tierras del norte de la península. La población cristiana era tolerada ya que era

considerada dhimmi a cambio de un impuesto o jizyah.

La comunidad judía, ya presente desde la fundación de la ciudad desde tiempos de los fenicios fue ampliada en gran medida por los judíos que se establecieron como mercaderes y banqueros aprovechando el crecimiento mercantil de la ciudad.

Con el inicio de la Reconquista, la opulenta al-Ushbuna es objeto de los ataques cristianos, que saquean la ciudad por primera vez en 796 y en otras ocasiones en los años siguientes, liderados por Alfonso II de Asturias. La frontera, sin embargo, se mantenía al norte del Duero.

Cruzadas: Portugal conquista Lisboa

Mientras los dominios musulmanes del sur de la península se fragmentaban dando origen a los taifas, en los reinos cristianos del norte tuvo lugar la separación del Condado Portucalense del Reino de León, en plena Reconquista del tercio norte peninsular. El nuevo reino cristiano, centraba su economía en el dinamismo comercial de la incipiente ciudad de Oporto, que se sitúa en una importante posición estratégica, en la desembocadura del Duero, una de las principales arterias fluviales de la Península Ibérica. En una situación similar se encuentra la ciudad de Lisboa, asentada en el Estuario del Tajo, la cual terminaría por convertirse en la capital del reino.

Entre los meses de junio y julio de 1147, Alfonso I de Portugal asistido por un gran número de caballeros conquista la ciudad. Don Alfonso Henriques toma oficialmente la ciudad el 1 de noviembre de ese año, en una ceremonia religiosa en la que manda a transformar la gran mezquita de siete cúpulas, en lo que se convertiría en la actual Catedral de Lisboa.

El rey daría una Carta Puebla en 1179 e intentaría recuperar las conexiones comerciales de la ciudad inaugurando un nuevo mercado. El resultado de estos esfuerzos llevó a que los mercaderes portugueses cristianos y judíos no sólo retomaran los contactos comerciales de la antigua al-Ushbuna, como con Andalucía (Sevilla y Cádiz), y en el Mediterráneo hasta Constantinopla, sino que abrirían nuevas rutas con los puertos del norte de Europa, los cuales los musulmanes raramente visitaban, debido en

gran parte a las diferencias culturales. De hecho, la primera vocación de la Lisboa medieval cristiana es la mediación en el comercio entre el Mar del Norte y el Mediterráneo, pero gracias a los avances en la navegación oceánica los volúmenes de mercancías son cada vez mayores

Consecuentemente con esta prosperidad y con el aumento de la seguridad en Lisboa tras la definitiva conquista del Algarve en el siglo XIII, en 1256, Alfonso II de Portugal constata lo obvio y cambia la sede de la capital del reino a la mayor y más vigorosa ciudad de su reino, trasladando hasta allí la corte, los archivos y la tesorería (que se encontraban en Coímbra). Dionisio I de Portugal, el primer rey en presidir todo su reinado en Lisboa, creará la Universidad de Lisboa en 1290, que pasará a Coímbra en 1308 debido a los conflictos de los estudiantes con los lisboetas. En esa época la zona donde se encuentra hoy la Praça do Comércio es ganada al mar, a través de drenajes del terreno (que ya se encontraba cubierto de sedimentos). Se diseñaron nuevas calles como la Rua Nova, y el Rossio se convierte por primera vez en el centro de la ciudad. Otras construcciones de Dionisio I fueron una muralla frente al nuevo muelle de la Ribeira para defenderse de los piratas así como la reforma del Castillo árabe, que terminaría siendo destruido por el Terremoto de Lisboa de 1755. Este monarca también impulsó la construcción de la Catedral de Lisboa.

La prosperidad de la ciudad sería interrumpida. En 1290 ocurrió el primer terremoto histórico, muriendo millares de personas y desmoronándose varios edificios. Otros terremotos se registraron en 1318, 1321, 1334, 1337 y uno grande en 1344 que destruyó parte de la catedral y de la Alcazaba; nuevamente en 1346, 1356 (destruyó otra porción de la Catedral), 1366, 1395 y 1404, posiblemente todos causados por los reajustes de la misma falla. El hambre surge en 1333 y en 1348 aparece por primera vez la Peste Negra, que acabó con la mitad de la población. Estas catástrofes destruirían en Lisboa, como en el resto de Europa, el espíritu vibrante de la Baja Edad Media, con sus catedrales y su espíritu de Cristiandad universal, pero prepararían el camino para el surgimiento de una nueva

civilización, la de los descubrimientos y del nuevo espíritu científico.

Revolución

El nuevo capítulo de la historia de Lisboa nace con una gran revolución provocada por la Crisis de 1383-1385. Después de la muerte de Fernando I de Portugal, el reino pasaría a los Reyes de Castilla, concretamente a Juan I de Castilla.

Para Lisboa la unión con Castilla significaría la disolución de las conexiones comerciales con Inglaterra y el norte, así como con Oriente Próximo; además de un desvío de la atención de los privilegios de los mercaderes y de la construcción de barcos comerciales y de guerra para centrarse en los ejércitos de tierra y en los privilegios de los nobles. Los nobles del norte habían fundado y conquistado el país y para ellos el dominio creciente de Lisboa amenazaba su supremacía, mientras que la unión con los castellanos la restablecía. Para Lisboa, una ciudad comercial, las prácticas feudales y las guerras terrestres de los castellanos suponían un riesgo para sus negocios. Son los burgueses los que ganan la lucha, con sus conexiones inglesas y grandes capitales: el maestre de Avis es proclamado Juan I de Portugal, venciendo en el Cerco de Lisboa de 1384 y la Batalla de Aljubarrota bajo la dirección de Nuno Álvares Pereira en 1385 contra las fuerzas de Castilla y de los hidalgos del norte. La nueva aristocracia portuguesa es formada por los mercaderes lisboetas, y sólo a partir de esa fecha el centro de Portugal pasa realmente a Lisboa, convirtiéndose en una suerte de ciudad estado, en la que sólo sus intereses determinan el rumbo y la independencia del país.

Lisboa, la señora de los mares

La colaboración estrecha con los Italianos, que dominaban la navegación en el Mediterráneo desde tiempos del Imperio Romano trajo frutos a la ciudad de Lisboa. Se emprendieron varias expediciones con tripulaciones italianas y portuguesas, en las cuales fueron descubiertos los archipiélagos de Canarias, Madeira y Azores.

La nueva estrategia de los mercaderes portugueses, cristianos y judíos, era navegar directamente hasta la fuente de las materias primas. El gran impulsor de ese objetivo fue

Enrique el Navegante. El infante don Enrique es el impulsor de un proyecto que no fue invención propia, sino que lo habían fraguado los comerciantes de Lisboa. Éstos sustentaban a través de impuestos y tasas a la Monarquía, convirtiéndola en prácticamente autónoma frente a los impuestos pagados por la nobleza señorial. El Infante creó un cierto dirigismo de estado: los grandes riesgos y capitales necesarios para la apertura de nuevas rutas precisan de la colaboración de todos los mercaderes a través del Estado.

El resultado para la ciudad de Lisboa son los nuevos productos que intercambia con el resto de Europa; además de los productos africanos llega la pimienta, canela, jengibre, Nuez moscada, plantas medicinales, tejidos de algodón y los diamantes por la ruta de las naos de la India; las especias de las Molucas, las porcelanas Ming y la seda de China, los esclavos de Mozambique y el azúcar brasileño. Además de eso continúa el comercio de bacalao con Terranova, los frutos secos y el vino.

El siglo XVI en Lisboa es el siglo de oro de las ciencias y letras portuguesas: entre los científicos y humanistas de la época están Damião de Góis (amigo de Erasmo y Lutero), el matemático Pedro Nunes, el médico y botánico Garcia da Orta y Duarte Pacheco Pereira; entre los escritores Luís de Camões, Bernardim Ribeiro, Gil Vicente y otros. Isaac Abravanel, uno de los mayores filósofos judíos es nombrado tesorero real.

Socialmente todas las clases se benefician. Los hidalgos urbanos de la administración real y los burgueses son los más beneficiados pero el pueblo llano vive con lujos intangibles para los ingleses franceses o alemanes de la época. Los trabajos pesados los hacían los esclavos africanos y los gallegos. Los primeros son vendidos en la Praça do Pelourinho, siendo separadas las familias, y trabajan todo el día sin salario, algunos sujetos a un trato brutal. A los segundos les compensaba el viaje debido a las condiciones miserables de la España rural, y la lengua era prácticamente idéntica por lo que se facilitaba la integración.

Dominio Filipino

Es en este momento cuando la riqueza de Lisboa entra en decadencia. El antiguo clima liberal

propicio para el comercio desaparece y es substituido por un fanatismo católico y conservador. A las elites del país se les exige sangre pura, es decir, ser del norte. Muchos mercaderes huyen a Inglaterra y Países Bajos donde se establecen difundiendo sus conocimientos sobre geografía y navegación.

Lisboa es tomada por la mentalidad feudal de los grandes nobles, y los mercaderes debido a las persecuciones de la inquisición son incapaces de competir con los ingleses y holandeses (muchos de ellos de origen portugués) que les roban los mercados de la India, Indonesia y China. En su substitución, las elites de Portucale convencen al débil rey Sebastián I de Portugal para que apueste por una conquista de tierras en el norte de África que permita a los nobles aumentar sus dominios.

Lisboa, cuyos mercaderes se encontraban ya bajo la persecución de la inquisición, (que expropiaba a los judíos conversos y en ocasiones también a los cristianos genuinos) perderá gran parte de su flota en el desastre de la Armada Invencible, pagaba impuestos altísimos para sustentar a los ejércitos de la Corona que se encontraban repartidos por Europa. pierde la mayoría de sus puertos comerciales y es finalmente e irreversiblemente arruinada. En 1598 la catástrofe proviene de un terremoto y por la Peste negra

Lisboa, la gran ciudad cosmopolita, pasa a ser una ciudad de provincia sin cualquier influencia junto a los grandes españoles de sangre pura que gobiernan desde la entonces conservadora y fundamentalista católica Madrid. En esta época la ciudad pierde la actividad económica y habitantes, bajando la población hasta menos de 150 mil habitantes. Las construcciones de este periodo caben en dos categorías: las defensas contra los piratas del norte y los edificios religiosos que apelan a la lealtad a la monarquía universal católica pretendida por el rey.

Los piratas ingleses y holandeses, como Francis Drake atacan varias veces algunas plazas portuguesas pero no se atreven con Lisboa. Con el declive económico y el desempleo, aumenta la miseria y la criminalidad. Las autoridades españolas fueron obligadas a introducir una especie de cuerpo policial, los cuadrilleros, que

patrullaban las calles de la ciudad- Según algunas crónicas de la época, la tasa de asesinatos a principios del siglo XVII sería superior a la existente en los primeros años del siglo XXI.

Los problemas para el comercio de la ciudad aumentan cuando los catalanes, sintiéndose oprimidos por las tasas reales se manifiestan en 1636. Desde Madrid se decidiría que los portugueses tendrían que colaborar con las tropas castellanas para sofocar la revuelta.

Los mercaderes de la ciudad, que se mostraban en contra de las injerencias de España en el reino de Portugal, se aliaron con la pequeña y media nobleza. Intentaron convencer al Duque de Braganza, don Juan, para aceptar el trono, pero éste, como el resto de la alta nobleza se veía beneficiado por Madrid y el hecho de convertirse en rey no le convenía. Los conspiradores asaltaron el Palacio del Gobernador, proclamando como nuevo rey a Juan IV de Portugal.

El oro de Brasil

La Lisboa de después de la Restauración es una ciudad cada vez más dominada por las órdenes religiosas católicas. Los religiosos ociosos cuyo sustento estaba asegurado por las expropiaciones se contaban a millares. El clima político es cada vez más conservador y autoritario y la Inquisición, después de haber destruido a la clase mercantil, se dedicó a vigilar las ideas y la creatividad que suprime en nombre de la pureza de la religión. Los segundos y terceros hijos, que no reciben la profesión del padre y que antes se dedicaban al comercio y a las empresas de ultramar, se refugiaban en las órdenes religiosas y vivían a costa de otros, la mayoría de veces de forma superficialmente religiosa.

La situación de ruina económica es finalmente resuelta por los proyectos de los emprendedores, pero por la exploración colonial pura y por los subsidios del estado: es descubierto oro en Brasil, en el actual estado de Minas Gerais. El estado portugués cobra como impuesto un quinto del oro extraído, que comienza a llegar a Lisboa en 1699 y cuyas recetas reales rápidamente llegan hasta las varias toneladas anuales (más de 15 toneladas tras 1730) representando casi todos los ingresos del Estado.

Con el oro, se fueron creando obras faraónicas basadas en la supremacía absoluta de las fuerzas sociales conservadoras, el clero y la aristocracia territorial. Se utiliza para ello un nuevo estilo surgido de la Contrarreforma, el Barroco. El más significativo es el Palacio de Mafra (inicialmente un convento terminado en 1730 que fue construido por más de cincuenta mil trabajadores pero nunca fue usado).

Contrastando con la enorme riqueza corrupta de las altas elites, el pueblo vive en la miseria. La ciudad crece con la necesidad de mano de obra para las construcciones faraónicas hasta 185 mil habitantes, pero tras las obras no había trabajo.

El Terremoto de Lisboa de 1755

Termina este período el 1 de noviembre de 1755, día de Todos los Santos, en el que ocurre el gran terremoto de Lisboa. A las nueve y cuarenta de la mañana, la tierra comienza a temblar con una intensidad que probablemente no ha sido superada en la actualidad. Duró entre tres y medio y seis minutos, produciendo grietas gigantescas de cinco metros de ancho en el centro de ciudad. Los supervivientes en los muelles pudieron observar como el agua retrocedía, revelando el lecho del mar, cubierto de restos de viejos naufragios. Cuarenta minutos después, tres maremotos de entre 6 y 20 m engulleron el puerto y la zona centro. En las áreas no afectadas por el maremoto, surgieron incendios, y las llamas asolaron la ciudad durante cinco días. De una población lisboeta de 275.000 habitantes, unas 90.000 personas murieron. Después del seísmo, Lisboa está en ruinas. El gran torreón real, la Casa de la India, el Convento do Carmo, el Tribunal de la Inquisición y demás edificios son destruidos. Sobrevive el rico Barrio Alto, algunos edificios de piedra sólida y el barrio de la Alfama. Más tarde vendrían los pillajes y los incendios. Esta catástrofe pone punto final al antiguo régimen y da paso al Marqués de Pombal el cual como ministro intentará poner en práctica en Portugal las reformas científicas y liberales ya usadas con éxito en el norte, de las nuevas teorías políticas y económicas del Iluminismo.

Los efectos para los vástagos fueron terribles, el terremoto primero y luego las inundaciones y los incendios destruyeron a muchos de ellos. Tradicionalmente se culpó a los Tremere del

asunto. Pero al mano del Sabbat estaba detrás. Los koldun de la Espada de Caín ayudados por Místicos del Abismo desplegaron sus artes en la capital de Portugal, entonces controlada por los Toreador y los Tremere se derrumbó, incapaces e hacer frente a semejante despliegue de fuerzas de naturaleza.

La batalla por la ciudad acabaron en el Tratado de San Jorge en 1880 donde el Príncipe y el Arzobispo dividieron la ciudad en dos partes, una Sabbat y otra Camarilla.

El Marqués de Pombal y el Siglo de las Luces

El Marqués de Pombal Sebastião José de Carvalho e Melo, Ministro de Guerra y Ministro de Asuntos Exteriores y miembro de la baja nobleza, reacciona a las ruinas del Terremoto de 1755 habiendo dicho que sería enterrar a los muertos, cuidar de los vivos y construir la ciudad.

Una idea que va a desarrollar enseguida el nivel de la economía y la sociedad. El poder de la iglesia es limitado y los jesuitas son expulsados del país. El poder de la aristocracia terrateniente conservadora es brutalmente suprimido en una serie de conspiraciones y contra conspiraciones que acaban con la cruel ejecución de los Távara que habrían sido los responsables de un atentado al rey José I de Portugal en una tentativa de proclamar rey al conservador Duque de Aveiro y hacer dimitir a Pombal. La Inquisición es suprimida y los judeoconvertos, que aún siguen formando la mayor parte de las clases medias educadas y liberales son liberados de sus limitaciones legales y se les permite el acceso a los altos cargos de la administración del reino. La industria es apoyada de forma dirigista, siendo creadas varias reales fábricas en Lisboa y en otras ciudades. Después del periodo pombalino hay 20 nuevas fábricas por cada una que existía antes. Finalmente los varios impuestos y derechos que se pagaban en Portugal, y que eran perjudiciales para el comercio, son abolidos. En todos estos propósitos, Pombal se apoyaba en las donaciones y préstamos de los mercaderes e industriales lisboetas.

En Lisboa, el marqués, desoyendo los consejos de algunos que pretendían trasladar la capitalidad a otra ciudad, ordena la reconstrucción de acuerdo con las nuevas teorías de organización urbana, después de

mandar a hacer una evaluación general de la situación a través de un inédito censo de población. La reconstrucción la pagó casi íntegramente Brasil, con más de veinte millones de cruzados (moneda brasileña). La ciudad recibe también ayudas de países como Inglaterra, España y de la Hansa, llenándose de andamios y obras. La mayor parte de la nobleza y aristocracia portuguesa se refugia en sus palacios en los alrededores de Lisboa.

Pombal sería destituido tras la muerte del rey, y la ascensión al trono de la muy religiosa María I de Portugal. Aconsejada por la nobleza y el clero procuró limitar y revertir algunas de las reformas progresistas. Continúa el deterioro de las condiciones económicas que mucho habían mejorado en tiempos de Pombal, y los problemas aumentan. Para lidiar con la pobreza, la miseria y la criminalidad se crea la policía en 1780. Se renueva la persecución, tortura y expulsión de los progresistas: masones, jacobinos y liberales; los periódicos son sometidos a censura; muchas obras de filósofos liberales o protestantes son prohibidas y los cafés son vigilados por policías de paisano. La cultura es controlada y todas las manifestaciones poco católicas son ilegalizadas, incluyendo el antiquísimo Carnaval.

Guerra Civil: Liberales y Conservadores

En Francia tiene lugar la Revolución Francesa en 1789. En Lisboa los liberales disfrutaban con la derrota de la nobleza en Francia. Rápidamente se radicaliza la revolución en París, cayendo en manos de la extrema izquierda y el centrista Napoleón Bonaparte es llamado al poder por la burguesía asustada, acabando por autocoronarse emperador. Su política en Europa se basaba en el bloqueo continental, o sea, la prohibición del comercio con Inglaterra. Como aliado de este país, Portugal rehusó y Napoleón manda a Junot al frente de un gran ejército para conquistar el país.

Junot entra en Lisboa el día 30 de noviembre de 1807. La familia real portuguesa, la alta nobleza y el clero habían huido el día anterior a Brasil. Junot es bien recibido al principio por los lisboetas y se establece en el Palacio de Queluz. Las nuevas ideas liberales son discutidas por la burguesía con los oficiales franceses en los cafés de la ciudad, especialmente en el Incola del Rossio, donde se establece el cuartel general francés. Todos esperan la continuación de las

reformas del Marqués de Pombal, pero Junot no quiere estimular ideas radicales y no hace nada.

La falta de reformas y el comportamiento violento de los soldados franceses lleva finalmente a la Junta del Supremo Gobierno a pedir ayuda a Inglaterra. Se envía un cuerpo liderado por Wellesley y Beresford, y los franceses, en menor número son obligados a retirarse en 1808, entrando simultáneamente los ingleses en la ciudad. Lisboa sufre económicamente con la apertura de los puertos brasileños a Inglaterra. Los ingleses reciben de D. Juan VI, residente en Río de Janeiro, el control del gobierno de la ciudad y el país, que administran como una colonia.

Como los burgueses de Lisboa bajo presión de los ingleses, están los burgueses de Oporto que toman el control de la ciudad y se rebelan contra el colonialismo inglés en 1820. Seguidos por los de Lisboa, expulsan a los ingleses en un Golpe de Estado. Las Cortes son convocadas por los liberales y se promulga una constitución, una carta de los derechos del Hombre y el fin de los privilegios para la nobleza y el clero.

Lisboa entre Europa y África

Tras terminar las guerras y conflictos entre los conservadores y liberales, habiendo perdido el oro y el monopolio de los productos de Brasil, la fuente de su riqueza desde finales del siglo XVI se encontraba en una situación económica desesperada.

En este periodo Lisboa es una ciudad pobre y sucia si se la compara con las ciudades del norte de Europa de la época. Casi toda su importancia comercial se resumía al monopolio que mantenía sobre los productos de las colonias portuguesas, especialmente Angola y Mozambique.

Entre los gobernantes inertes y corruptos, existen algunos que comprenden mejor la necesidad de cambios. Fontes Pereira de Melo es el ministro que más lucha por la liberalización de la economía y la industrialización. Varios emprendimientos económicos e industriales son estimulados.

Se construye una red de ferrocarril que une Lisboa a Oporto así como a ciudades por el camino. Se construyen dos estaciones de ferrocarril, la Estación de Santa Apolónia y la

Estación del Rossio. La luz eléctrica se implanta en 1878 sustituyendo a las lámparas de gas natural. En términos urbanísticos, se crean los primeros planes rectores. Es necesario cambiar la imagen sucia de la capital que choca a los visitantes de la Europa del norte. Los habitantes son estimulados para que usen azulejos y pinten las fachadas de color rosa, siguiendo las directrices municipales (aún hoy en día dominan estos estilos en el centro de la ciudad). Además de eso, se crean los primeros sistemas de alcantarillado y tratamiento de agua, respondiendo a los ataques de cólera que mataban a millares. Utilizando al nuevo proletariado miserable, es posible repavimentar las nuevas y viejas vías (incluyendo el Rossio tal y como había sido hecho en el siglo XVI, con la vieja técnica de adoquines blancos y negros. Otras innovaciones importantes son los americanos o carruajes transportados por caballos en raíles, introducidos en 1873. En 1901 serían substituidos por los tranvías eléctricos que aún existen hoy en día; los elevadores eléctricos que son instalados en muchas colinas datan de después de 1880.

El centro cultural y comercial de la ciudad pasa entonces al Chiado. Con las viejas calles de la Baixa ya ocupadas, los dueños de nuevas tiendas y clubes se establecen en la colina anexa, que se transforma rápidamente. Aquí son fundados nuevos clubes como el Grémio Literário famoso por las historias de Eça de Queirós, y frecuentado por Almeida Garrett, Ramalho Ortigão, Guerra Junqueiro, Oliveira Martins y Alejandro Herculano. Se establecen tiendas de ropas de moda de París y otros productos de lujo, grandes almacenes del estilo del Harrods de Londres o de las Galerías Lafayette de París y nuevos cafés de luso-italianos como O Tavares y el Café do Chiado.

Se abren nuevas vías y construcciones en los nuevos barrios del norte de Lisboa, estimulados por la cámara municipal que es apoyada por los burgueses. En 1878 el paseo público es demolido y substituido por la Avenida da Liberdade, diseñada por Ressano Garcia. La avenida tiene más de un kilómetro y se extiende por tierras agrícolas anticipándose a la expansión urbana. A partir de ella se crea un eje urbano. En el final de la avenida se construye la Praça Marquês de Pombal de la cual parten las nuevas calles de Lisboa.

En estas Avenidas Novas se construyen palacetes las élites lisboetas junto a los nuevos edificios públicos como el Liceu Camões (1907) y la Maternidade Alfredo da Costa (1909). La más importante de estas avenidas es la Avenida Fontes Pereira de Melo, hacia el nordeste, que termina en la Praça Duque de Saldaña. De ahí parte otra gran Avenida, hoy denominada Avenida de la República, pero inicialmente llamada Avenida de Ressano Garcia. En las inmediaciones se encuentra el Campo Grande (en aquella época un descampado y no un jardín) y la nueva Plaza de Toros del Campo Pequeno, que fue concluida en 1892 en un estilo neomorisco.

Se construyen nuevos barrios en las inmediaciones siguiendo planes semejantes a los de la Baixa pombalina; el barrio de Campo de Ourique, y el de la Estefanía hacia el este. Todas estas nuevas construcciones transforman la ciudad. El nuevo centro geográfico de Lisboa pasa a ser la plaza del Marqués y la Baixa, Para el este se establecen las pequeñas clases medias y el pueblo, mientras que al oeste se trasladan las altas clases medias y los burgueses.

Culturalmente este es el periodo en que las corridas de toros y el fado se convierten en verdaderos entretenimientos populares. A ellos se junta el teatro popular o teatro de revista (que fue inventado en París) que, con las viejas y eruditas comedias y dramas, disputa los nuevos teatros de la capital. Un entretenimiento típicamente portugués de la época era la oratoria, en la que actores discuten y argumentan cantando para disputarse premios. Surgen los primeros parques públicos, imitando al Hyde Park de Londres y los jardines de ciudades alemanas: el primero fue el Jardim da Estrela donde paseaban los burgueses durante los fines de semana.

Socialmente las clases altas son ahora una mezcla de nobles conservadores que son obligados a aceptar algunas ideas liberales y burgueses titulados que adquieren numerosas ideas conservadoras. A ellos se les unen los brasileños, los emigrantes pobres y poco educados que se habían enriquecido en Brasil y que habían vuelto para la ciudad con ansia de ser aceptados en los altos círculos sociales. Lisboa es el centro industrial del país (a pesar

de que la industrialización era mínima en comparación con Inglaterra o Alemania). As clases pobres de Lisboa crecen exponencialmente con la llegada de los primeros proletarios que trabajan en las nuevas fábricas. Estos viven muchas veces en barrios miserables y degradados, donde campa la cólera y otras enfermedades, trabajando todo el día para apenas lograr sustento alimenticio.

Los liberales de las clases medias, cuyos impuestos pagaban los lujos de las clases altas sin recibir nada a cambio, se renuevan en un nuevo movimiento liberal más radical, que amenaza no solo a los antiguos propietarios de tierras sino también a los nuevos barones y vizcondes capitalitas dependientes del Estado.

De la alianza entre los proletarios más educados y las clases medias nace un nuevo liberalismo radical, mejor conocido como republicanismo, debido a su oposición a la alianza de antiguos liberales ahora dependientes del Estado Monárquico (los burgueses con título) y conservadores (vieja aristocracia) monárquicos: los grandes capitalistas, propietarios de tierras y dependientes de la corte.

La Revolución de 1910

Con el surgimiento de un compromiso entre los liberales de la derecha y los conservadores más centristas, que se manifestó en la monarquía constitucional, la falta de desarrollo y de reformas, que aún era notable, llevó al ala más izquierdista de los liberales, constituida principalmente por clases medias, a reformular sus objetivos políticos. Nació así el Partido Republicano que defendía reformas liberales más radicales como el sufragio universal, el fin de los privilegios para la iglesia, y las rentas a los nobles, y también el derrumbe de una elite política cada vez más dependiente de los países del norte. Un episodio catárquico fue sin duda la humillación frente al Ultimátum Inglés, por una nación aliada.

Las condiciones que posibilitaron la subida al poder de los republicanos fueron sobre todo económicas. A finales del siglo XIX hubo una lenta y poco vigorosa industrialización en Portugal pero se concentró en la ciudad de Lisboa. A pesar de que el pueblo de país continuaba siendo rural y católico en su mayoría, y apoyar al rey y a la iglesia era lo

común, nace una nueva clase popular en Lisboa (en menor grado en Oporto y en Beira), que llevaría a cabo las ideas más progresistas: el proletaria. La gran industria de Lisboa fue entonces la fabricación de derivados del tabaco pero también existen fábricas de textiles, vidrios, conservas etc. En total, a finales del siglo XIX habría decenas de miles de trabajadores en las industrias, en una población total de más de trescientas mil personas. Las primeras "zonas industriales" de Lisboa fueron los barrios de Alcântara, Bom Sucesso y Santo Amaro. Las condiciones en que vive la clase popular de Lisboa son miserables. Venidos en gran número del medio rural sin nada, se instalan en barriadas extensas, en los alrededores de la ciudad y era frecuente que los niños trabajaran durante largas jornadas en las fábricas. Otros vienen en grupos grandes desde las aldeas y se instalan en grupos abandonados, en núcleos cerrados en el interior de la ciudad, conocidos como ciudadelas. Surgen los primeros barrios proletarios, cuyas habitaciones son construidas con mínimos costes por empresarios para atraer a la fuerza laboral.

Surgen entonces los primeros sindicatos muchos de los cuales se afilian con los anarquistas. En vez de juntarse a los nuevos partidos marxistas como en otros países de Europa, otros proletarios se reúnen con las clases medias y profesionales (médicos y abogados) en el Partido Republicano. Como resultado, el partido, muy débil en el norte del país (salvo en Oporto), gana cada vez más influencia en la capital a pesar de defender la propiedad y el mercado libre, los republicanos prometen la mejoría de las condiciones laborales y medidas sociales. Mientras tanto, las clases altas viven aún en una sociedad a parte, y no son capaces de actuar ante las nuevas exigencias excepto con la represión. El resultado son acciones cada vez más violentas.

Alarmadas, las elites imponen una dictadura en 1907 con João Franco, pero es demasiado tarde. En 1908 la familia real sufre un atentado en el que muere Carlos I de Portugal y el príncipe heredero, en una acción probablemente llevada a cabo por los anarquistas (que en este periodo atacan a figuras públicas por toda Europa). En 1909 los operarios de Lisboa organizan grandes huelgas. En 1910 la población de Lisboa se alza en armas. Los ejércitos, que habían recibido

órdenes de reprimir la revolución son desmembrados por las desertiones. El resto del país es obligado a seguir a la capital, a pesar de seguir siendo conservador rural y religioso. Por fin se proclama la República.

Son promulgadas medidas liberales: apoyo social a los trabajadores con la creación del Estado de Beneficencia, derecho a la huelga, fin de los privilegios de la iglesia y nobleza, derecho al divorcio etc. Los impuestos son modificados por un modelo que se basaba en las contribuciones de los trabajadores y clases medias, para otro que tributaba más a los más ricos

República, Estado Novo y Segunda República

El periodo de la república está marcado por las disputas y violencias políticas. A pesar de que la situación era tensa por toda Europa, con varios ataques terroristas y tumultos incluso en los países más desarrollados, en Portugal la situación sería más crítica. Entre las élites monárquicas hostiles y los movimientos obreros cada vez más extremistas, animados por las teorías del anarquismo y marxismo, que apelaban a la lucha en las calles contra los burgueses, y heredando una deuda pública record de los últimos años de la Monarquía, la república es un periodo de convulsiones: se suceden las huelgas generales (ahora legales), las manifestaciones e incluso los atentados bomba y bala en las calles de Lisboa, y la clase política se divide sobre el modo de lidiar con la situación. En 1912 los monárquicos aprovechan el descontento con las leyes liberales de los republicanos en el norte del país e intentan un golpe de estado fallido. En 1914 Portugal entra del lado aliado en la Primera Guerra Mundial, enviando hombres y recursos bastante considerables para ser un periodo de crisis, y la situación política y económica es cada vez más tensa, habiendo episodios de hambre

El resultado son más golpes de Estado contra la República Democrática por parte de los conservadores y pro-católicos, muchas veces con el apoyo de los líderes de sindicatos y movimientos de trabajadores que pretenden crear disturbios que les permitan ganar más adeptos revolucionarios. En 1915, toma por la fuerza el poder el general Pimenta de Castro y en 1917 Sidónio Pais asume el poder de forma autoritaria e inconstitucional. Ambos disuelven

el parlamento y gobiernan de forma dictatorial. En 1918 cae sobre la ciudad la Gripe española que mata a muchos miles y empeora la situación de los operarios, que terminarán por revolucionarse varias veces siendo Sidónio Pais asesinado.

Durante este periodo se construye la mayor parte de los edificios residenciales del norte de la ciudad. Están pintados con los colores tradicionales de la ciudad, el rosado, amarillo, azul claro y con fachadas de varios pisos encabezadas por esculturas. Estos edificios forman aún la cara más visible de Lisboa. Casi todos son levantados por pequeños empresarios en su mayoría oriundos de la ciudad de Tomar y por esos son conocidos como patos bravos. Algunos de los nuevos edificios son construidos con pocas condiciones de seguridad, dando origen a varios accidentes con desplomes y víctimas mortales en los años siguientes.

El fin de la república tiene lugar en 1926 cuando la derecha conservadora antidemocrática (aún en pleno siglo XX dominada por los descendientes de la antigua nobleza del norte de Portugal y por la Iglesia) toma finalmente el poder tras dos tentativas que tuvieron lugar en 1925. El motivo alegado era poner fin a la anarquía. El golpe fue inicialmente militar, liderado por el general Gomes da Costa, el nuevo gobierno rápidamente adopta una ideología semi fascista bajo el liderazgo de António de Oliveira Salazar. Con ello comienza la creación del Estado Novo con centro en Lisboa.

En 1974 en Lisboa la Revolución de los Claveles que puso fin al régimen dictatorial que se mantenía en el poder desde 1928. En 1988 un incendio en las inmediaciones del Chiado interrumpió la vida normal del área durante 10 años.

El verdadero impulso a la modernización de la ciudad lo dio el ingreso de Portugal en la Unión Europea. Con ello, Lisboa pasaría a ser una de las capitales europeas, recibiendo importantes fondos para su modernización y renovación. Fue Capital Europea de la Cultura en 1994. La Expo '98, que se celebró coincidiendo con la conmemoración del 500º aniversario del viaje a la India de Vasco da Gama, fue aprovechada para realizar una profunda remodelación en la

ciudad, creando una nueva zona comercial y habitacional conocida como Parque das Nações.

La Agenda de Lisboa fue un acuerdo de la Unión Europea basado en medidas para la mejora de la economía europea, firmado en Lisboa en 1999. En la ciudad se han celebrado otras reuniones comunitarias como el Consejo Europeo que aprobó la implantación del conocido como Plan Bolonia, por haberse gestado en esa ciudad italiana. La ciudad ha acogido sesiones de la Cumbre Iberoamericana así como la de los PALOP.

Lisboa Vampírica

Lisboa Crónicas: Volumen I - Un dominio ha nacido

Jorge Manuel da Gama (6ª Generación Ventrue) ascendió al trono de Lisboa en 1546, con el apoyo de Justicars y por sus pares locales.

La influencia Lasombra en Lisboa (y el reino portugués) se fué desvanecido desde la Edad Media, debido al acoso constante de los Brujah, la resistencia Tremere, sus propias maquinaciones internas, pero sobre todo debido a la habilidad de las órdenes de caballería Ventrue al destruir a los agentes de la Herejía Cainita.

Cuando Jorge da Gama se convirtió en Príncipe de Lisboa, Portugal bullía de agitación. Camarilla varios ancianos de los diferentes clanes quería su posición, mientras que algunos parientes de la joven vio el nombramiento de un anciano Ventrue como una señal de que Lisboa se convirtió en una ciudad gobernada con puño de hierro, romper con el entorno en el que se suelta antes.

Fuera de la secta, el Sabbat lo que pudo para hacer las cosas más difíciles para la Camarilla. Monçada y otros ancianos, una vez más, soñaban con unir a la totalidad de Iberia bajo el poder Lasombra. Para ellos el declive de Clan Lasombra en Portugal que no era más que un revés temporal.

Más subestimado fue apoyo de la Camarilla en Portugal y la capacidad de Jorge da Gama, para

tratar con todas las partes en conflicto. Estas aptitudes demostraron ser inestimable para lograr la unión de los vampiros ancianos y jóvenes que podrían causar problemas en el futuro. Sin duda, la constante amenaza de invasión Sabbat le ayudó en esa tarea.

Otro pilar Camarilla que creció en Portugal fue la Capilla Tremere en Coimbra. La ausencia del Sabbat en el territorio era perfecto para los Tremere - mucho mejor tener en Lisboa el liderazgo de la Camarilla que del Sabbat.

Esa fuerte presencia Tremere también fue bueno para el Príncipe, como elemento disuasorio para los ataques del Sabbat. Las relaciones entre el Príncipe de Lisboa y la Capilla de Coimbra eran, en todo caso distante y cortés.

Al llegar el siglo XVII Jorge da Gama había logrado la paz en su reino y el consenso entre sus pares. Sin embargo, en Coimbra, el Regente de la Capilla fue sustituido. Guilherme de Magalhães fue el vástago al que se le dio la tarea de mejorar el área de influencia de la Capilla y convertirla en uno de los más grandes en el mundo.

Lisboa Crónicas: Volumen II - Una demostración de fuerza

Guilherme de Magalhães ambicionaba convertirse en Pontífice de Iberia, un cargo ostentado por Claudio Severino, el Regente de la Capilla español de Córdoba, desde de la desaparición de Gabriel de Ronçon, el ex Pontífice. Para lograr su objetivo, presionó el Capilla bajo su gobierno para experimentar y probar nuevos caminos de Taumaturgia e investigar las raíces de los poderes sobrenaturales fuera del clan.

Su atención se redujo en dos líneas diferentes; la Obtenebración y la Nigromancia. Ambos "proyectos" mejorarían su posición ante la Capilla en Viena, pero fue cuidadoso. Un fracaso le entregaría de forma permanente el cargo de Pontífice a su rival.

Para saber quién tiró la primera piedra entre la Capilla de Coimbra y el Principado de Lisboa es imposible. Algunos estudiosos dicen que el Regente de Coimbra que dejó de asistir a los cónclaves de la Camarilla en Lisboa, enviando a

su Chiquillo (abrazado sin el consentimiento del Príncipe) en su lugar.

Otros afirman que todo comenzó con el Príncipe vejó públicamente a los Tremere de Coimbra, acusándolos de ser más aislacionistas que los Nosferatu y de no vigilar de sus propios dominios.

Una cosa que todos los estudiosos de acuerdo es que tras el nombramiento permanente de Claudio Severino como Pontífice, el Regente de Coimbra se hizo famoso por sus arranques de ira contra sus subalternos.

La expansión de la influencia portuguesa en todo el mundo sólo trajo más fuerza a Jorge da Gama de la norma. Después de todo, ya no se limita a la encuesta de los territorios de un país pequeño en el extremo oeste de Europa. Portugal fue la riqueza creciente de la década y la del Príncipe y el poder dentro de Dignitas Camarilla creció también. En 1630 fue nombrado por el Ephor de Ancianos del clan Ventrue, ya con un plan para cosechar los beneficios de estos nuevos descubrimientos.

La influencia directa de la Estirpe en el Descubrimiento era muy inferior al que cabría suponer. La Iglesia mantiene un ojo vigilante sobre el gobierno y había agentes presentes en estas expediciones "a la Fe" desde el principio.

En lugar de ello, da Gama, creció la influencia sutil, en algunos de los gremios de comercio de seda, especias, oro y esclavos.

Durante el imperio de la Corona española en Portugal hubo muy poco cambio. Los gremios son los mismos y de sus puertos de entrada y salida son las mismas. La Camarilla mantienen el mismo tipo de relación de parentesco con el español.

El único evento en el que el príncipe Jorge da Gama actuado contra fuerzas españolas, al parecer, fue la preparación para una parte de la Gran Armada Invencible española. Los agentes del Príncipe y sus aliados rebeldes se infiltraron en la preparación de las fuerzas saboteando los cañones..

Posteriormente, Portugal recuperar su soberanía difícilmente afectados parentela regla. Sirvió el

Príncipe y la pacificación de algunos rebeldes Brujah y Toreador patrióticos - de la que Portugal tuvo su cuota de ese momento -, pero poco más. Principalmente, que se pronunció en el marco del principio de que la guerra contra el dominio ha sido el peor de todos los destinos en relación con la prosperidad.

El enorme auge del comercio llevó a Portugal a llamar la atención del Clan Giovanni, en una oportunidad sin precedentes para los Nigromantes de para introducirse en el territorio la Camarilla y extenderse a una nueva área de mercado. Naturalmente, el Príncipe no permitió simplemente que los agentes Giovanni entraran en su dominio y hicieran negocios. En lugar de ello, el Clan Giovanni se dirigió oficialmente a la Ventrue Ephorate y al Príncipe de Lisboa en busca de una autorización para hacer negocios comerciales, siempre garantizando una décima parte de las ganancias para la Camarilla y comprometiéndose a no aventurarse nunca en las zonas de la Camarilla. De esta manera, ambas partes se beneficiarían de un aumento de beneficio. Para mantener la independencia Giovanni, este acuerdo fue considerado simplemente un negocio entre dos casas de comercio.

Príncipe Jorge da Gama se mostró de acuerdo, mientras que el Príncipe de Londres señaló que todo lo que perjudique a los Tremere, produciría en Mithras algo parecido a una sonrisa.

Da Gama, fue siempre un práctico negociador y acordó hacer negocios con el Giovanni, siempre que se mantuvieran fuera de la política de Lisboa.

El Giovanni demostró ser un amable y honorable clan, Da Gama correspondió en la misma medida con la misma conducta cortés.

Mientras tanto, los opositores internos del Príncipe vieron en sus tratos con los Nigromantes como una indignante afrenta a la Camarilla y un signo de debilidad.

En el año 1754, el Príncipe, que había traído más prosperidad a la parentela de Lisboa (y Portugal) que nunca antes, se pronunció una capital cosmopolita. El Giovanni y mantenerse a sí mismos los trabajos que fluye de manera normal. Lisboa es una ciudad segura y su príncipe tiene

una fuerte Gangrel Sheriff que él utiliza como la dura y rápida de su brazo distante sentencia.

En Coimbra, Guilherme de Magalhães tuvo más cuidado acerca de su propio programa político de paz - y apostada su posición, su Capilla y la paz entre los clanes con un paso valiente. Sus agentes en un pequeño orden monástica le hablaron acerca de una reliquia en un monasterio descubierto justo en las afueras de los muros de Lisboa.

El Regente envió a su propio Chiquillo para recogerlo y llevarlo a Coimbra.

Cuando Guilherme recibió la reliquia, anhelándola porque era "una herramienta para hablar con los muertos", obtuvo más de lo que había negociado. El libro en su poder no fue otro que el en otro tiempo perdido Agenda Khazar. Fue uno de los más poderosos de tomos Nigromancia en el mundo, superado sólo por el fragmento o Sargon el hechizo de la vida.

Le tomó semanas comprender a Guilherme incluso lo más básico el texto, utilizando todos los conocimientos que su Capilla se habían reunido en sobre Nigromancia.

Se mantuvo en secreto la existencia de la Agenda, sin saber realmente lo que él tenía en las manos. Tan pronto como el primer Tremere utilizó el tomo para realizar un ritual, un fogonazo de energía surgió en el reino de los muertos.

La noticia llegó al mismo Augustus Giovanni. El anciano envió a Lisboa un advenedizo de Clan Giovanni con órdenes de llevar el libro a Venecia.

Cuando Isabel Giovanni se presentó al Príncipe, ya era consciente de que los Tremere había estado en Lisboa para llevarse algo, y Jorge da Gama fue suficientemente astuto para comprender que era algo importante. Isabel hizo un mal trabajo al intentar ocultar sus intenciones.

En un movimiento calculado, el Príncipe mandó a Isabel a Coimbra. Si el artefacto era lo suficientemente importante como para que Guilherme rompiera la Segunda Tradición y para que Isabel hubiera sido enviada a Lisboa con una

petición del propio Augusto, solo había una cosa que hacer.

Jorge da Gama obligó a Guilherme a entregarle el tomo intacto, con una pequeña sanción por robar en la propia ciudad del Príncipe. Isabel fue llamada para identificar el artefacto.

Las protestas del Tremere fueron silenciadas cuando el Príncipe preguntó a Viena qué tenía que decir sobre el asunto. Guilherme había perdido.

En su codicia, el Regente no había informado a la Capilla de Viena. En verdad, sólo él y su Chiquillo sabían del asunto. A regañadientes, dio el libro a Jorge da Gama e Isabel lo identificó en el acto.

A continuación, Jorge da Gama, en un ejemplo magistral de negociación política, ordenó a Isabel volver y decirle a su amo que le entregaría el libro a Augustus una vez su gente le enseñara todo lo que necesitaba saber para entenderlo, sin importar su contenido.

Después de todo, se había encontrado en su dominio. Los Giovanni no se atrevían a entrar en guerra con el Príncipe, y perder todos los negocios que habían obtenido en Portugal. Sabían que robar el libro sería la única excusa que muchos dentro de la Torre de Marfil necesitaban para entablar una guerra contra los Nigromantes.

La pena que Da Gama impuso a los Tremere fue que le crearan guardias contra la intrusión, de fantasmas y de seres más substanciales, con el fin de mantener el volumen seguro.

Durante décadas, el libro descansó donde el Príncipe podía vigilarlo hasta que se entregara a los Giovanni - pero no antes de Jorge da Gama, un Ventrue, se convirtiera en el primer ser en siglos en leerlo de principio a fin.

Etrius recibió la noticia del fracaso y de la Agenda de Khazar de tres fuentes diferentes. En primer lugar, el testimonio de los Tremere de la Capilla de Coimbra. En segundo lugar, de una carta de la mano del mismo Príncipe Lisboa. Y la tercera, del Pontífice de Iberia, que tenía espías en Coimbra que le facilitaron toda la

información tan pronto como se hizo público en esa Capilla.

La rabia de Etrius se incendió ante la deslealtad de Guilherme, sobre todo teniendo en cuenta las amenazas de Goratrix de dividir el clan en la mitad. Llevó el asunto al Consejo de los Siete y se proyectaron medidas drásticas como nunca se había visto. Coimbra daría ejemplo. Un ejemplo importante.

En secreto, el Regente de Coimbra fue llamado a Viena para completar un paso más en la sangre a la Bond Tremere mayores. Guilherme mientras se encontraba en Viena, Etrius envió órdenes de la Capilla de Córdoba para realizar un ritual taumatúrgico que pocos Tremere conocían debido a su poder destructivo. Además de ser un castigo a la Capilla rebelde, sería un poderoso mensaje del Consejo de los Siete a las demás en el seno del clan.

Guilherme sería enviado de vuelta a reconstruir un nuevo Capilla como castigo adicional.

El Pontífice recibió Claudio Severino sus órdenes de los Siete y comenzó a preparar el ritual secreto en sus salas de Córdoba. Le tomó cinco noches a recoger los ingredientes.

Al atardecer de la víspera del Día de los Muertos, que aislado a sí mismo y comenzó la encantamientos. El ritual que duraría más allá de la madrugada del día siguiente.

Por la mañana fue algo increíblemente mal. Los ghouls de la Capilla escucharon un sonido inesperado una hora después del amanecer y al atardecer se apresuró a llamar a los ancianos de la Capilla. Les llevó cuatro horas para romper los pabellones de la cámaras del Pontífice. Claudio Severino se encuentra en un estado que no era ni sopor ni proyección astral. De hecho, no era nada que el Tremere hubiera visto nunca en Córdoba. Su cuerpo estaba allí, pero su mente no estaba en ninguna parte que el Tremere pudiera discernir, como si se hubiera dividido y destrozado. El misterio de lo que le pasó a Pontífice dura para esta noche, pero lo que hizo antes de su caída fue evidente para el Consejo de los Siete.

La ciudad de Lisboa había sido destruida.

Lisboa Crónicas: Volumen III - Un ave fénix se levanta

El terremoto sacudió Lisboa en torno a 9:40 en la mañana del Día de Todos los Santos en 1755. Académicos de acuerdo en que el temblor duró unos cinco minutos. El terremoto causó muchos edificios sí a derrumbarse y enormes grietas, de hasta quince pies de ancho, apareció en toda la ciudad.

Los supervivientes se apresuraron a llegar a las áreas abiertas cerca de los muelles, y vieron con asombro como el agua retrocedió, revelando el lecho del río. Cuarenta minutos después, un tsunami de seis metros de altura penetró por el río Tajo y destruyó el puerto y el centro de la ciudad de Lisboa.

Las partes de la ciudad que no fueron destruidos inmediatamente cayeron bajo los incendios que comenzaron en las áreas que no fueron afectadas por las aguas, y durante cinco días la ciudad fue un infierno.

Una quinta parte de la población resultó muerta y el ochenta y cinco por ciento de los edificios fueron destruidos. El terremoto se sintió en toda Europa y el tsunami llegó a ambos lados del Atlántico.

Varios vástagos de Lisboa sobrevivieron a la tragedia. Lisboa había sido testigo de fuertes terremotos en el anterior siglo y medio, aunque ninguno tan destructivo, la Estirpe se volvió paranoica.

Las fuerzas del Príncipe actuaron rápidamente y lograron salir sin daños, junto con sus más preciadas pertenencias. Los Nosferatu no fueron tan afortunados, pues salvo el Primogénito el resto fallecieron a causa de la inundación de inundó sus túneles.

Esa fue al última vez que se vió al Príncipe Jorge Manuel da Gama. Su substituto sería el Brujah Rui do Porto, pero nunca gobernaría como sus sucesores una ciudad completa.

Lisboa Crónicas: Volumen IV – El Sabbat

En las afueras de la ciudad las manadas del Sabbat esperaban su oportunidad. El terremoto había sido provocado por la conjunción de dos

rituales diferentes realizados por los magos de sangre de al Espada de Caín, al anochecer del tercer día de incendios los cainitas cayeron sobre la ciudad como un enjambre, encabezados por la manada Nido de Cuervos y sus aliados de la Mano Negra.

Este asalto sin precedentes llevaba años planeándose, y fue ejecutado de forma limpia, en unas semanas el sabbat controlaba el centro de la ciudad y humanos títeres de los Lasombra ocupaban los principales puestos políticos.

Desde esa noche las batallas por toda la ciudad continuaron hasta la firma del Tratado de San Jorge, por medio del cual la ciudad fue dividida en dos, entregándose la parte este a la Camarilla y dejando el núcleo central y la parte Oeste en manos del Sabbat.

El tratado permaneció en vigor hasta los años 90 cuando el Arzobispo de Lisboa, aprovechando una investigación de la Inquisición que apuntaba a infernalismo en la zona Camarilla lanzó a la Espada de Caín sobre sus vecinos de la Camarilla, barriéndolos de la ciudad.

Muchas manadas nómadas acudieron a la llamada al combate y durante un tiempo Lisboa se llenó de miembros del Sabbat, deseosos de probarse en combate. Cuidando de no llamar la atención el propio Arzobispo Don Alonso, con la ayuda del *antitribu* Brujah Antón de Sintra, quien controlaba gran parte del tráfico de drogas en la ciudad, hizo difundir rumores sobre guerras de bandas de narcotraficantes.

Durante los enfrentamientos muchos vampiros de uno y otro lado sufrieron la muerte definitiva, o la diablerie a manos de sus enemigos. Uno de los casos más llamativos fue el del Obispo Molinari, de quién se demostró que era un traidor a la Espada de Caín y fue objeto de una Cacería Salvaje que acabó con su muerte definitiva.

Actualmente el Sabbat es soberano en Lisboa, y el Arzobispo Don Alonso ha sido nombrado recientemente Cardenal de Lusitania por sus acciones contra la Camarilla, y Antón de Sintra ha sido promovido primero al cargo de Obispo y luego al de Arzobispo al tiempo que se organizaba el gobierno de la ciudad en una Curia (una variante del consejo de Obispos)

El representante de los Giovanni en Lisboa está desaparecido, de las figuras que antaño vagaban por los salones del Eliseo de la Camarilla en

Lisboa apenas un puñado continúan en la ciudad, un puñado que cada noche se reduce un poco más.



Capítulo Tres: Geografía

Lisboa se encuentra en la latitud 38°43' norte y longitud 9°8' oeste, lo que la convierte en la capital más occidental de la Europa continental. Se encuentra al oeste del país, en la costa del Océano Atlántico, en el lugar en el que el Tajo se une con el océano. La ciudad ocupa un área de 84.6 km². Los límites de la ciudad, al contrario de lo que suele ocurrir en las grandes ciudades, se encuentran bien delimitadas dentro de los límites del perímetro histórico. Esto produjo la creación de varias ciudades alrededor de Lisboa, como Loures, Odivelas, Amadora y Oeiras, que son de facto parte del perímetro metropolitano de Lisboa.

El centro histórico de la ciudad se compone de siete colinas, siendo alguna de las calles demasiado empinadas para permitir el paso de vehículos; la ciudad se sirve de tres funiculares y un elevador (elevador de Santa Justa). La parte occidental de la ciudad está ocupada por el Parque Forestal Monsanto, uno de los parques urbanos más grandes de Europa con un área de casi 10 kilómetros cuadrados.

Situada en la margen derecha (al norte) del estuario del Tajo. Dos puentes unen la ciudad con la otra orilla:

- El Puente 25 de Abril, inaugurado en 1966 con el nombre de Puente Salazar y posteriormente rebautizado según la fecha de la Revolución de los Claveles
- El Puente Vasco da Gama, inaugurado en mayo de 1998 y con 18 km de longitud, es el más largo de Europa y uno de los más largos del mundo.

Hace siglos el estuario era más ancho, su reducción con el paso de los años ha provocado la ampliación del terreno disponible para la ciudad.

Barrios y freguesias de Lisboa.

La ciudad está dividida en 53 freguesias, las cuales están agrupadas a efectos administrativos, en cuatro barrios:

1º Barrio

- Anjos
- Castelo
- Coração de Jesus
- Encarnação
- Graça
- Madalena
- Mártires
- Mêrces
- Pena
- Sacramento
- Santa Catarina
- Santa Engrácia
- Santa Justa
- Santiago
- Santo Estêvão
- São Cristóvão e São Lourenço
- São José
- São Mamede
- São Miguel
- São Nicolau
- São Paulo
- São Vicente de Fora
- Sé
- Socorro

2º Barrio

- Ajuda
- Alcântara
- Lapa
- Prazeres
- Santa Isabel
- Santa Maria de Belém
- Santo Condestável
- Santos-o-Velho
- São Francisco Xavier

3º Barrio

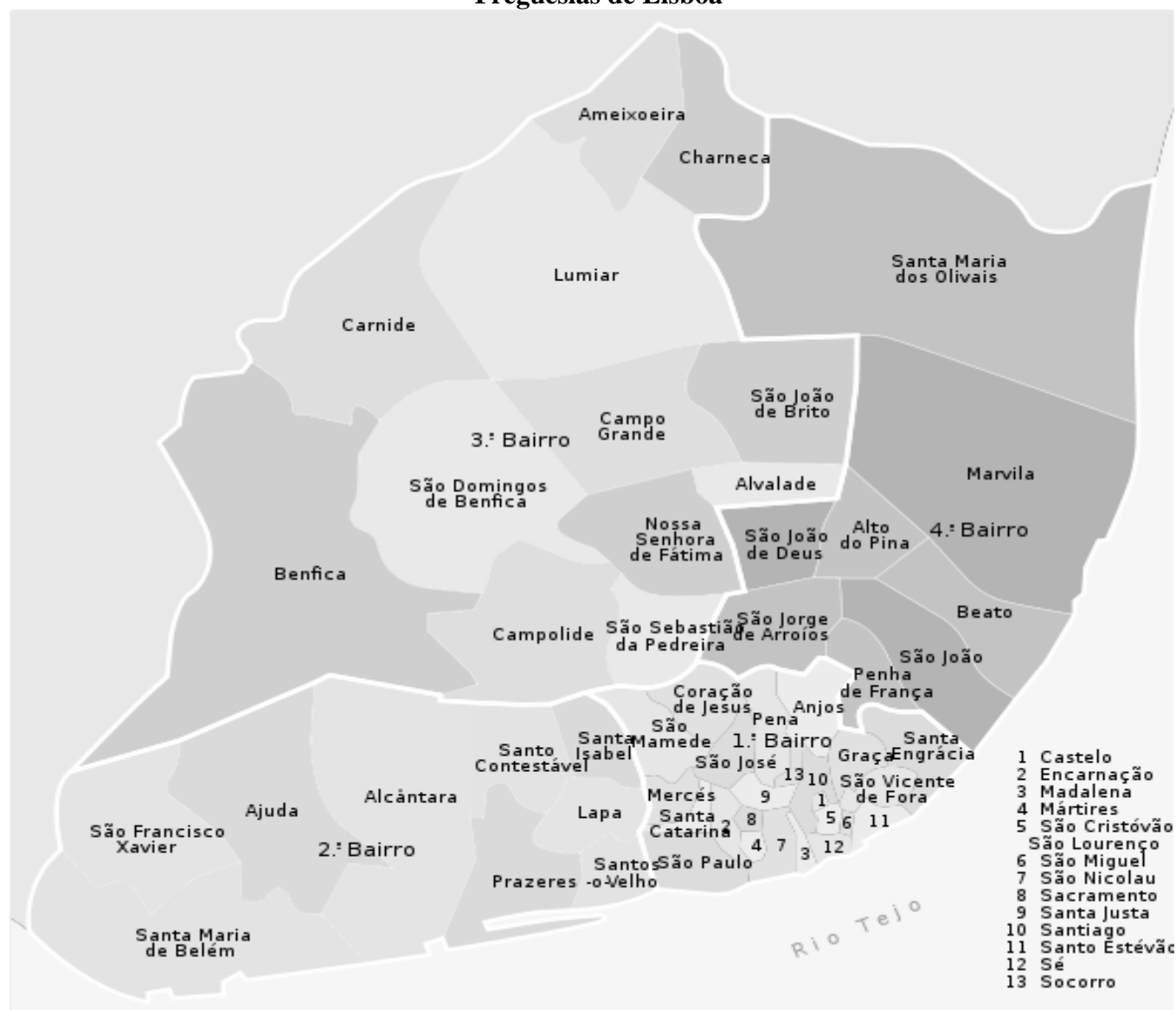
- Alvalade
- Ameixoeira
- Benfica
- Campo Grande
- Campolide
- Carnide

- Charneca
- Lumiar
- Nossa Senhora de Fátima
- São Domingos de Benfica
- São João de Brito
- São Sebastião da Pedreira

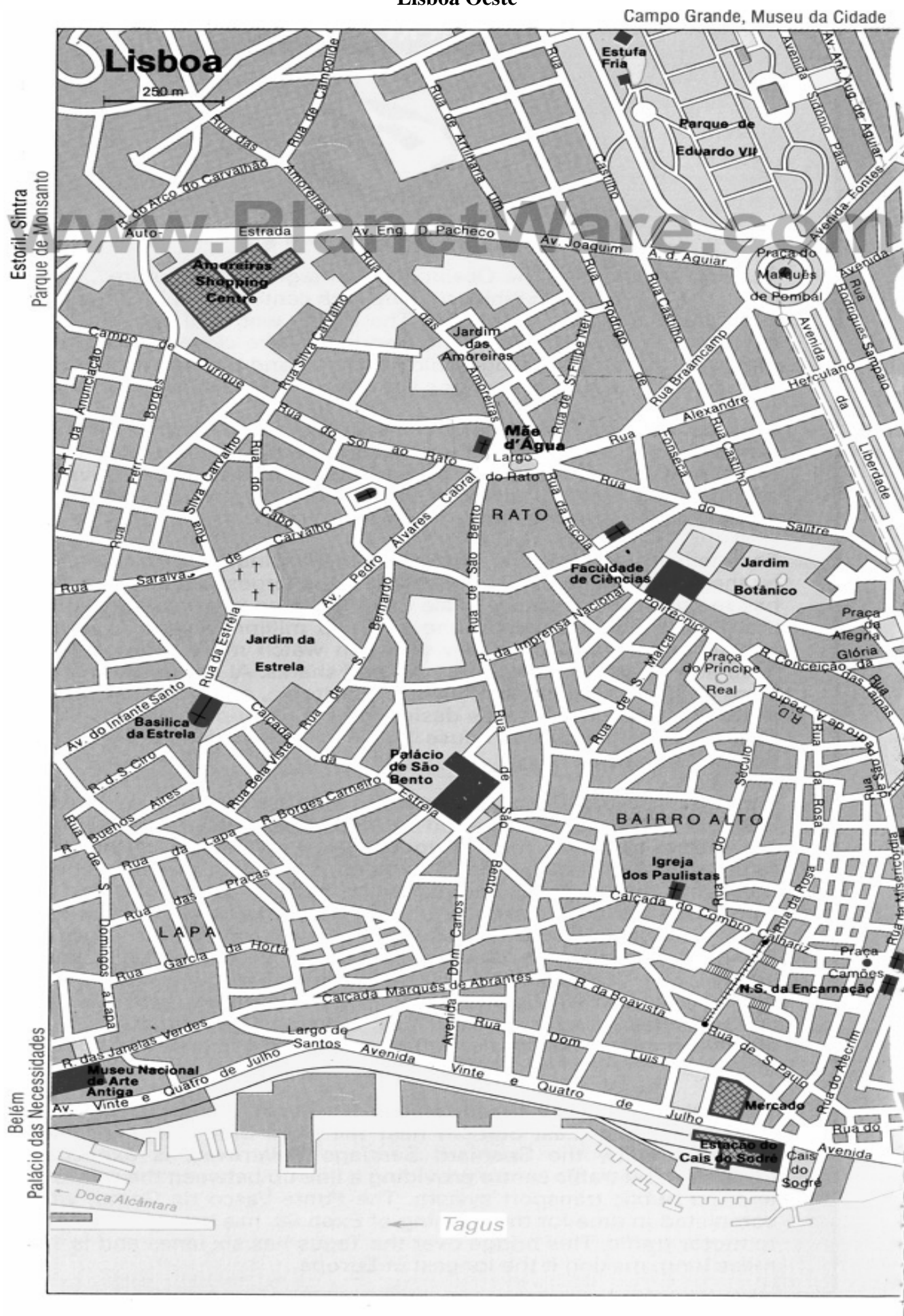
4º Barrio

- Alto do Pina
- Beato
- Marvila
- Penha de França
- Santa Maria dos Olivais
- São João
- São João de Deus
- São Jorge de Arroios

Freguesias de Lisboa



Lisboa Oeste



Lisboa Este



El Área Metropolitana de Lisboa

Municipio	Área	Población (2001)	Densidad
<i>Amadora</i>	23,8 km ²	175.872	7.389,6/km ²
<i>Cascais</i>	97,2 km ²	170.683	1.756,0/km ²
<i>Lisboa</i>	84,6 km ²	564.657	6.674,4/km ²
<i>Loures</i>	169,0 km ²	199.059	1.177,9/km ²
<u><i>Odivelas</i></u>	26,6 km ²	133.847	5.031,8/km ²
<i>Oeiras</i>	45,8 km ²	162.128	3.539,9/km ²
<i>Sintra</i>	319,4 km ²	363.749	1.138,9/km ²
<i>Vila Franca de Xira</i>	323,5 km ²	122.908	379,9/km ²
<i>Mafra</i>	291,5 km ²	54.358	186,5/km ²
<i>Alcochete</i>	132,8 km ²	13.010	98,0/km ²
<i>Almada</i>	70,2 km ²	160.825	2291,0/km ²
<i>Barreiro</i>	32,0 km ²	79.012	2.469,1/km ²
<i>Moita</i>	54,6 km ²	67.449	1.235,3/km ²
<i>Montijo</i>	340,5 km ²	39.168	340,5/km ²
<i>Palmela</i>	465,9 km ²	53.353	465,9/km ²
<i>Seixal</i>	95,7 km ²	150.271	1.570,2/km ²
<i>Sesimbra</i>	195,7 km ²	37.567	192,0/km ²
<i>Setúbal</i>	193,6 km ²	113.934	588,5/km ²
Total	2.957,4 km²	2.641.006	893,0/km²

Área Metropolitana de Lisboa

La Gran Área Metropolitana de Lisboa (en portugués Área Metropolitana de Lisboa, o AML), también conocida como Grande Lisboa (Gran Lisboa), es un territorio que comprende 18 municipios (concelhos) de Portugal.

El Área Metropolitana de Lisboa, centrada en la capital portuguesa, Lisboa, es el área con mayor densidad de población de Portugal. La población del área metropolitana a más de dos millones y medio de personas (alrededor de ¼ de los habitantes de Portugal), de los cuales más del 20% vive en la ciudad de Lisboa.

Los municipios situados al norte del Tajo pertenecen al distrito de Lisboa, mientras que los que están al sur pertenecen al distrito de Setúbal.

Lugares de Interés en el Área Metropolitana

El área metropolitana de Lisboa es fuente de alimentación para muchos de los cainitas residentes en la ciudad, considerándose bajota autoridad del Arzobispo de Lisboa.

Pueden aun encontrarse en algunos de sus municipios vástagos de la Camarilla que se han refugiado a la sombra de capital ahora tomada por el sabbat. Un caso claro de esto es la presencia de la capilla Tremere en Almada.

Los Tremere nunca poseyeron una capilla en la propia Lisboa, sino que se instalaron en la localidad de Almada, cercana a la capital, buscando alejarse de las intrigas y peligros de la misma.

Por ahora el Sabbat no ha hecho muchos movimientos para asegurar su presencia en el área metropolitana, aunque varias manadas nómadas se han establecido de forma temporal en algunas de las mayores localidades que rodean a la capital.

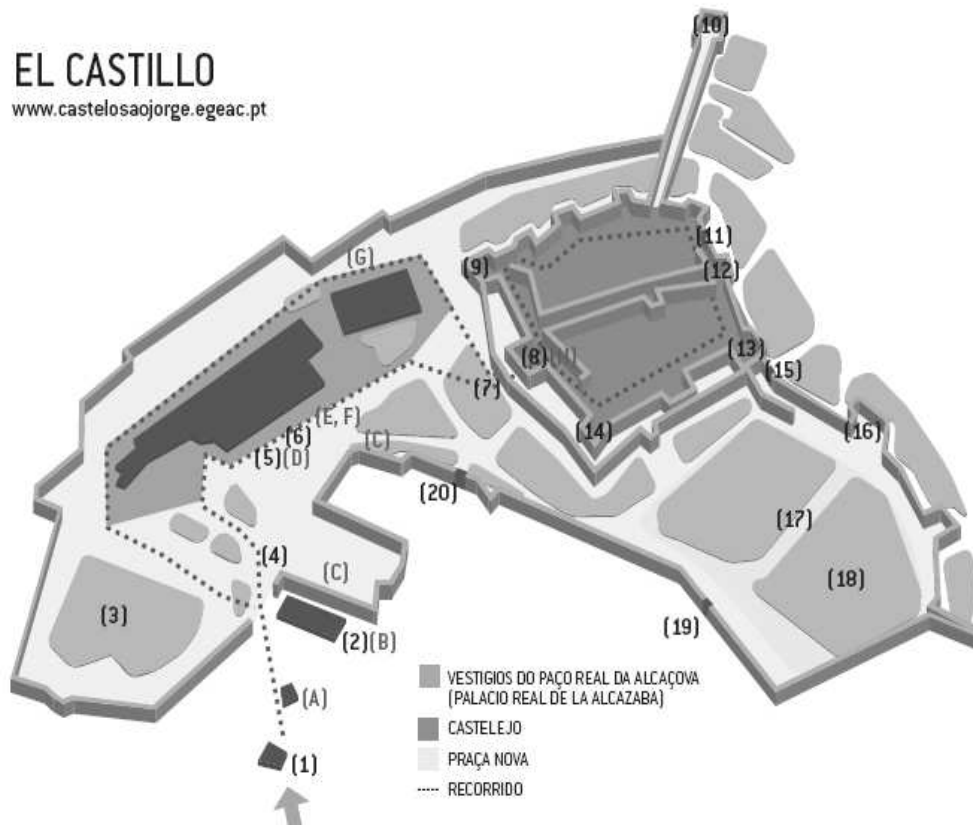
Aun queda por ver el futuro de la zona, si será reclamada y asignados sus municipios a alguna de las cofradías para que se establezcan en ellos o si se deja como Zona Abierta.

Hay rumores sin comprobar que hablan de presencia garou en algunos de los municipios más pequeños, aunque el Sabbat aun no se ha encontrado con ninguno.



EL CASTILLO

www.castelosaojorge.egeac.pt



- (1) ARCO DE SÃO JORGE
- (2) CASA DEL GOBERNADOR
- (3) PATIO DE ARMAS
- (4) VESTIGIOS DE LA CAPILLA REAL
- (5) ANTIGUAS PRISIONES
- (6) SALA OJIVAL, SALA DE LAS COLUMNAS, SALA DE LA CISTERNA
- (7) ENTRADA DEL CASTEJO
- (8) TORRE DE ULISES
- (9) TORRE DEL PALACIO
- (10) TORRE DE SÃO LOURENÇO
- (11) PUERTA DE LA TRAIÇÓN
- (12) TORRES CENTRAL NORTE Y NORDESTE
- (13) TORRE DE LA CISTERNA,
- (14) TORRE DE MENAGEM
- (15) PUERTA NORTE
- (16) PUERTA DE MONIZ
- (17) PRAÇA NOVA
- (18) RECINTO ARQUEOLÓGICO
- (19) PORTAL DE SANTA CRUZ
- (20) PORTAL DEL ESPÍRITU SANTO

- (A) CENTRO DE ACOGIDA/TAQUILLA
- (B) TIENDA
- (C) WC
- (D) GALERIA
- (E) OLISIPÓNIA
- (F) CAFETERIA
- (G) RESTAURANTE
- (H) CÁMARA OSCURA

Lugares de Interés de Lisboa

La ciudad antaño en disputa, ha quedado unificada finalmente tras los últimos enfrentamientos entre el Sabbat y la Camarilla. Apenas quedan ya miembros de la camarilla en la ciudad y cada noche su número se reduce. De la antigua convivencia entre ambas sectas en la ciudad sólo queda **la Promesa**, realizada por el Cardenal de Lusitania, según la cual cualquier vástago de la Camarilla o Anarquista que se presente en el Castillo de San Jorge y lo solicite, se le dará escolta para que pueda abandonar los territorios Sabbat sin daño. Esta Promesa fue realizada a instancias del Nosferatu Viriato en pago por su neutralidad durante los enfrentamientos.

Así mismo el Castillo de San Jorge se mantiene como “Eliseo Sabbat” protegido por alguno de los más prominentes miembros de La Curia.

Alfama

Alfama es un barrio de estrechas calles, cuna del fado. Sobrevivió al Terremoto de Lisboa. En la Alfama se encuentra la mayoría de locales de fado, donde se puede disfrutar de una cena o una copa mientras se escuchan las canciones en directo. A diferencia del Bairro Alto, la Alfama es una zona mucho más tranquila. En ella también se encuentra la Catedral así como el Castillo de San Jorge.

La Catedral de Lisboa

Santa Maria Maior de Lisboa o Sé de Lisboa es la catedral de Lisboa e iglesia más antigua de la ciudad. Desde el inicio de la construcción en el año 1147, el edificio ha sido modificado en varias ocasiones y ha sobrevivido a varios terremotos. Actualmente es el resultado de una mezcla de distintos estilos arquitectónicos.

Castillo de San Jorge

Se conoce como el Castillo de San Jorge (Castelo de São Jorge en portugués) a las ruinas de un castillo en la colina de San Jorge en Lisboa. Primitivamente conocido simplemente como Castelo dos Mouros, se yergue en posición dominante sobre la más alta colina del centro histórico, proporcionando a los visitantes una de las más bellas vistas sobre la ciudad y sobre el estuario del río Tajo, por lo que el gobierno portugués hace grandes esfuerzos en conservarlo.

Parque das Nações

El Parque das Nações (Parque de las Naciones) es la designación para el local donde fue realizada la Exposición Mundial de 1998 de Portugal, habiéndose construido, sin embargo, un centro de actividades culturales. Destacan a lo lejos, las cúpulas de las plataformas de la Estación de Oriente, de Santiago Calatrava, imponiendo su línea arquitectónica; el Pabellón de Portugal, del arquitecto portugués Álvaro Siza Vieira, tiene a la entrada una enorme pala de hormigón armado, que imita la vela de un barco.

El Parque dispone de un Pavilhão do Conhecimento (Pabellón del Conocimiento), un moderno museo de ciencia y tecnología con varias exposiciones interactivas; un teleférico que transporta a los visitantes de una punta a otra del Parque, o hasta a la Torre Vasco da Gama, el edificio más alto de Lisboa.

La torre Vasco da Gama

Esta torre, una estructura de acero, de 145 metros de altura, se encuentra en el Parque das Nações, y fue construida para la Exposición universal de 1998. En lo alto de la torre hay un restaurante con vistas panorámicas sobre el río Tajo y la ciudad de Lisboa.

Praça Marquês de Pombal

La Praça Marquês de Pombal (Plaza del Marqués de Pombal) se sitúa entre la Avenida da Liberdade y el Parque Eduardo VII. En el centro se levanta un monumento al Marqués de Pombal, inaugurado en 1934. Su imagen se encuentra en lo alto de una columna, con la mano puesta encima de un león (símbolo del poder) y con los ojos mirando hacia la Baixa.

En la base del monumento, las imágenes alegóricas representan las reformas políticas, educativas y agrícolas que efectuó. Las figuras de pie representan a la Universidad de Coímbra, donde creó la nueva facultad de ciencias. Las piedras partidas en la base del monumento y las olas representan la destrucción causada por el Terremoto de 1755. Las esculturas e inscripciones en el pedestal que relatan las proezas de Pombal pueden ser vistas siguiendo por el pasillo subterráneo para acceder al centro de la plaza. La calzada alrededor de la rotonda está decorada con el escudo de armas de Lisboa.

La otrora llamada Rotunda (rotonda), fue el lugar elegido para proclamar la república el 5 de octubre de 1910.

Avenida da Liberdade

La avenida que se puede ver hoy fue construida entre 1879-82 siguiendo el estilo de los Campos Elíseos de París. La avenida aún conserva cierta elegancia, con fuentes y explanadas bajo los árboles. Con 90 metros de anchura y pavimentos decorados con dibujos abstractos, actualmente se encuentra dividida por diez carriles de tráfico que unen los Restauradores con la Praça Marquês de Pombal, hacia el Norte.

Algunas de las mansiones originales se conservaron, incluido el cine neoclásico Tívoli, con un kiosco de los años 20 en el exterior. Desgraciadamente, muchas de los edificios antiguos fueron derribados para construir edificios de oficinas, hoteles y centros comerciales.

Rossio

La Praça de D. Pedro IV, más conocida por su antiguo nombre Rossio es el centro neurálgico de Lisboa desde hace varios siglos. En ella han tenido lugar juicios, espectáculos, festivales, desfiles militares y Autos de fe durante la Inquisición.

Actualmente en ella tienen lugar encuentros políticos y sus sobrios edificios están ocupados por tiendas de recuerdos, joyerías y cafeterías. En el centro se encuentra la estatua de D. Pedro IV, el primer emperador del Brasil independiente. En su base, las cuatro figuras femeninas son alegorías de la justicia, sabiduría, fuerza y moderación, cualidades que se atribuyen a D. Pedro.

Convento do Carmo

El Convento de la Orden del Carmen de Lisboa se encuentra en una posición privilegiada, al lado del Rossio y con inmejorables vistas al Castillo de San Jorge. La iglesia del convento, que era la mayor iglesia gótica de la ciudad, quedó en ruinas debido al Terremoto de 1755 y es uno de los principales recuerdos del desastre que asoló la capital portuguesa.

Actualmente, en las ruinas se encuentra el Museu Arqueológico do Carmo (Museo arqueológico del Carmen).

Praça dos Restauradores

La Praça dos Restauradores (Plaza de los Restauradores) conmemora la liberación del país del dominio español en 1640.

Su característica más representativa es el obelisco del centro de la plaza. Las figuras de bronce del pedestal representan la Victoria, con una palma y una corona, y la Libertad. Los nombres y fechas que están grabados a los lados del obelisco son los de las batallas de la Guerra de Restauración.

Barrio de Belém

En la ribera del Tajo, se encuentra el barrio histórico de Belém. Su principal atracción turística es el Mosteiro dos Jerónimos, cuya construcción comenzó en 1501 y se tardó 70 años en terminarlo. Durante su construcción, el monasterio costó el equivalente a 70 kg de oro por año. La mayor parte de los costes fueron sufragados mediante el comercio de especias. Es el mejor ejemplo de lo que se ha denominado estilo manuelino, cuya inspiración proviene de los territorios visitados durante la era de los Descubrimientos, estando también influenciado por el gótico y el estilo renacentista. Los restos de Luís de Camões, autor de la obra Os Lusíadas, pueden ser visitados en el monasterio, donde reposan junto con los de Vasco da Gama. Muy cerca del monasterio se encuentra la Torre de Belém.

Monasterio de los Jerónimos de Belém

Este monasterio fue levantado sobre el enclave de la Ermida do Restelo en lo que fue la playa de Restelo, ermita fundada por Enrique el Navegante, y en la cual, Vasco de Gama y sus hombres pasaron la noche en oración antes de partir hacia la India.

En los Jerónimos se hallan también las tumbas (neomanuelinas) del navegador Vasco da Gama y el poeta Luís de Camões.

La Torre de Belém,

Está situada en la desembocadura del río Tajo. En el pasado sirvió como centro de recaudación de impuestos para poder entrar a la ciudad. Su construcción fue iniciada en 1514 y finalizada en 1520.

La torre, de planta cuadrangular, de tradición medieval, se eleva cinco pisos por encima del baluarte:



Primer piso - Sala del Gobernador.

Segundo piso - Sala de los Reyes, con techo elíptico y chimenea decorada con semiesferas.

Tercer piso - Sala de Audiencias

Cuarto piso - Capilla

Quinto piso - Terraza de la torre

Barrio Alto

El Barrio Alto es un área del centro de Lisboa. Es un distrito comercial, de entretenimiento y habitacional. Actualmente, el Barrio Alto es el lugar de reunión de los jóvenes de la ciudad y uno de las principales zonas de ocio nocturno. En este barrio se suelen concentrar los grupos de tribus urbanas, que poseen establecimientos y lugares de reunión propios.

El fado aún sobrevive en las noches lisboetas. La gente que frecuenta el barrio alto de noche es una mezcla de locales y turistas.

Elevador de Santa Justa

El Elevador de Santa Justa, también llamado Elevador do Carmo, es un ascensor que une los barrios de la Baixa Pombalina y el Chiado en Lisboa, Portugal. Se levanta sobre la calle de Santa Justa y enlaza este céntrico paseo con la Praça do Carmo, junto al Museo Arqueológico do Carmo.

Teatro Nacional Doña María II

El Teatro Nacional Doña María II (Teatro Nacional Dona Maria II, en portugués), recibió el nombre de la hija de Don Pedro IV. El interior fue devastado por un incendio en 1964 y reconstruido en la década de los 70.

Palacio das Necessidades

El Palacio de las Necesidades, es la sede del Ministerio de Asuntos Exteriores de Portugal. Construido a principios del siglo XVIII por orden del rey Juan V. Durante el siglo XVIII en este palacio estuvo instalada la embajada de España.

Palacio de Ajuda

El Palacio de Ajuda es una residencia de estilo neoclásico utilizada por la Familia Real portuguesa a lo largo del siglo XIX, convirtiéndose, a raíz de la proclamación de la República en 1910, en un museo histórico. Fue mandado construir tras la destrucción del Palacio de Ribera en el terremoto de 1755.

La Torre del Cardenal



Tal vez este sea el refugio cainita más conocido de Lisboa. En este edificio se encuentra la Sede Cardenalicia del Sabbat para la región de Lusitania, así como el refugio del Cardenal y sus colaboradores.

Es de acceso libre durante los primeros 6 niveles y el resto de las plantas poseen un nivel de restricción de acceso creciente.

Don Alonso ha preferido trasladarse aquí y dejar la tradicional Sede Arzobispal (el Castillo de Sao Jorge) al nuevo Arzobispo de la ciudad.

Cemitério dos Prazeres

Situado en la parte occidental de Lisboa, en la freguesia de Prazeres, cerca del barrio de Campo de Ourique, es el mayor cementerio de la capital portuguesa.

A parte de contar con sus moradores muertos también hay un cierto número de no-muertos que pasan tiempo en este lugar, algunas veces el cementerio es utilizado para llevar a acabo grotescos ritos de iniciación.

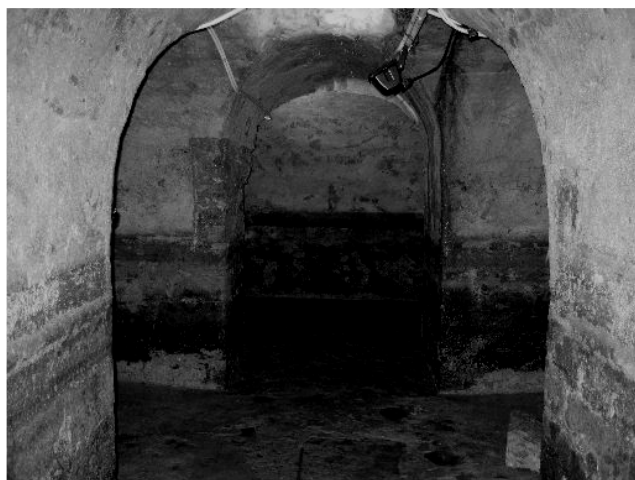
El Subsuelo

El Subsuelo consiste principalmente en restos de la época romana, y aunque una parte del subsuelo está abierta al público durante el día, otra parte se encuentra cerrada y bloqueada y sirve de refugio y lugar de reunión para los cainitas.

Termas Romanas

Se sitúan justo debajo de un banco y se descubrieron cuando la entidad financiera comenzó unas obras para realizar una caja fuerte, en pleno centro de Lisboa. La extensión es grande y van por debajo de las calles Conceição, Franqueiros, Augusta y So Julio.

Las catacumbas romanas



Batallones de turistas pasean por las calles de Lisboa, aunque son pocos los que conocen sus entrañas. Las leyendas sobre las galerías

subterráneas de la ciudad son muchas. Unas dicen que esos pasadizos albergaron pueblos de lenguas extrañas. Otras, que de la Sé (catedral) salen caminos sin fin que pertenecen a un templo dedicado al sol, o que la catedral está comunicada con el castillo de San Jorge y el convento do Carmo por una red de túneles subterráneos y que una maldición fatal caerá sobre el profano y curioso que ose penetrar en esos misteriosos corredores.

La Vida Nocturna en Lisboa

Os Lusiadas

Esta taberna tradicional está decorada como si fuera un museo dedicado al pasado lusitano de Portugal. Viriato se hizo con el control del local cuando éste iba a cerrar por problemas económicos ya que le recordaba a su vida antes de convertirse en un Nosferatu, por lo que no es raro verlo por el lugar (portando la Máscara de las Mil Caras, como no).

Se rumorea que algunas de las piezas de las vitrinas que cuelgan de las paredes son auténticas. De todos modos el personal expulsará y le prohibirá la entrada a perpetuidad a cualquiera que intente coger cualquier cosa de ellas.

El lugar era utilizado anteriormente para reunirse por la Primogenitura de la Camarilla de la Ciudad. Tras la conquista total de la ciudad a manos del Sabbath y la declaración de neutralidad de Viriato el lugar a dejado de ser frecuentado por cainitas aunque de vez en cuando algunos de ellos, la mayoría miembros de la Curia de Gobierno.

Metal Motor Club

Este local de motoristas estaba regentado por los criados de Bento, el chiquillo del último Príncipe de la ciudad y era uno de los lugares favoritos de la cuadrilla de vástagos conocida como “Os Xoves”.

Su posición cerca del puerto y alejado del la zona residencial hacía que a nadie le molestara el ruido de las motos que iban y venían durante toda la noche. En más de una ocasión alguien llegó a meter la moto dentro del local (para acabar siendo arrojado al mar por los habituales del local con moto y todo).

Actualmente el local esta siendo reconstruido tras ser incendiado durante los últimos enfrentamientos que acabaron con la presencia Camarilla en la ciudad. Aunque no hay nada seguro sobre qué cainita lo ha reclamado para sí, parece que la cofradía Noites Brancas podría estar detrás de ello.

A Marabunta

Este local es propiedad del Arzobispo Antón de Sintra, quien ha hecho de él el lugar preferido de los Sabbats de la ciudad. Es un local de música Heavy Metal que cierra a altas horas de la madrugada y está gestionado por uno de los ghouls del *antitribu* Brujah llamado Oscar. Si se conoce la forma de hacerlo el gerente también conseguirte drogas, pero está prohibido su consumo en el local.

El atractivo principal de este sitio está en el sótano donde se ha acondicionado un foso para peleas. Las normas del foso son conocidas por todos:

- 1º Prohibido causar heridas agravadas
- 2º La duración máxima de un combate es de 10 minutos (o hasta la rendición de uno de los oponentes, lo que ocurra antes)
- 3º Tras cada combate todos los participantes deben realizar una Vaulderie.

Quien incumpla cualquiera de estas normas será apaleado y expulsado del local hasta nuevo aviso.

A Teia da Aranha

Este local temático de música electro-dark es propiedad de Joao da Silva y de Neves. Su decoración es un reflejo del nombre, con el interior evocando las peores pesadillas de un aracnofóbico. El local cuenta con reservados

insonorizados donde los cainitas pueden pedir su zumo favorito y tomárselo lejos de ojos mortales.

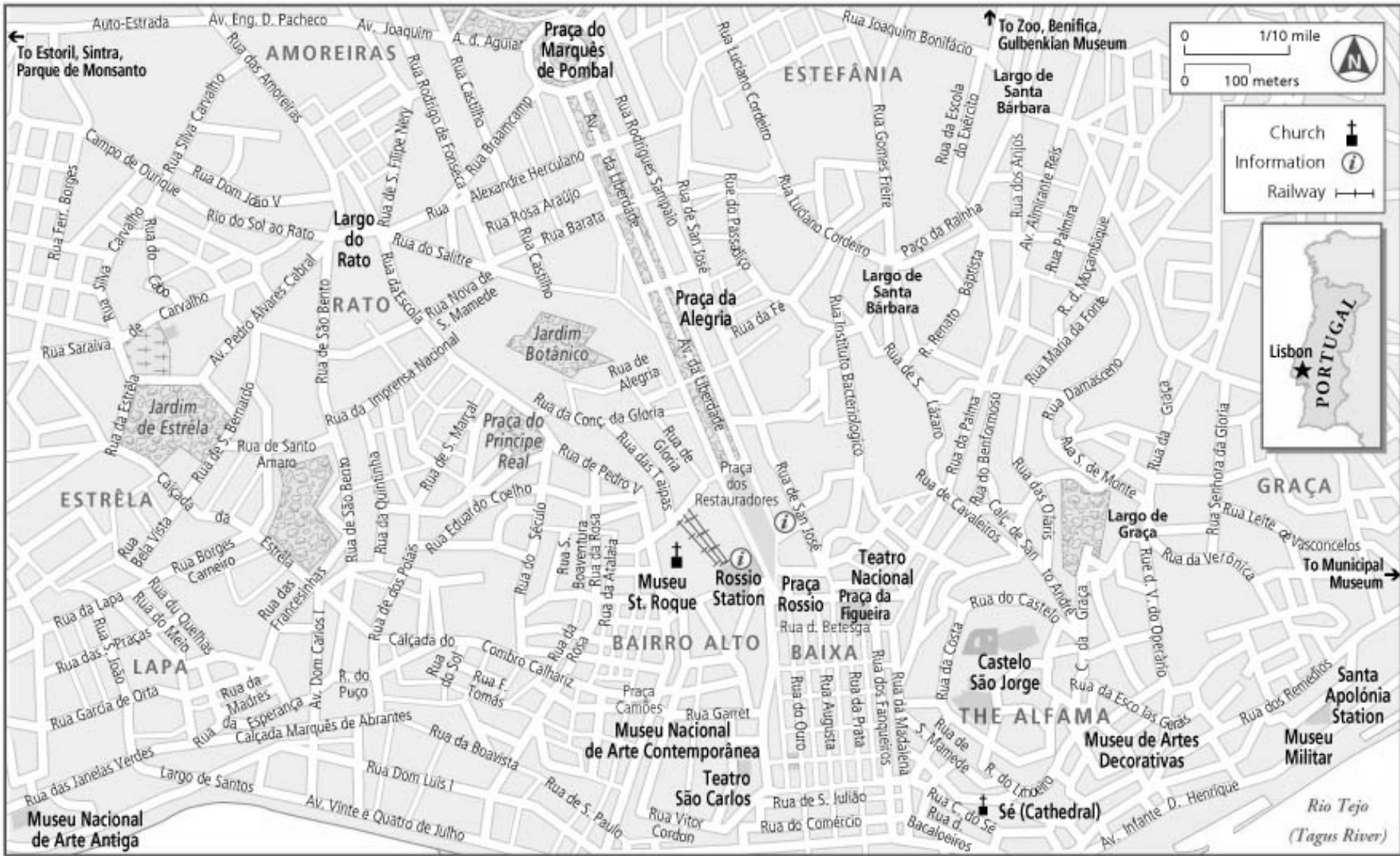


Caribbean Hit Pop Bar

No es de extrañar que el local propiedad del Serpiente de Luz Danilo, de la manada de la Cruz Rosada, sea un homenaje a Bob Marley t y la Santería. Es u local tranquilo donde no se permiten peleas (el camarero-ghoul lanzará a cualquier alborotador a través de la cortina de la entrada sin previo aviso) y donde todos son bien recibidos (incluso se admite a miembros de la Camarilla). Se está convirtiendo en un clásico empezar la noche en este local de Alfama antes de ir a cualquier otro lugar a continuar bebiendo.



Lisboa Centro





Capítulo Cuatro: Colmillos de Lisboa

Pobladores Camarilla

La mayoría de los pobladores de la zona Camarilla de Lisboa han muerto o han desaparecido o huido tras los últimos enfrentamientos entre esta y el sabbat y su derrota a manos de la Espada de Caín. Los pocos que hay son aquellos que no han logrado escapar y siguen ocultándose entre los cainitas, normalmente vástagos de alta generación que fueron abandonados por sus sires, y los pocos que como Viriato llegaron a un acuerdo con el Cardenal de Lusitania.

El Gobierno de la Noche:

La Curia de Lisboa y el Alto Consejo del Cardenalato de Lusitania

La Curia de Lisboa (o simplemente la Curia es el sistema de gobierno imperante en la ciudad de Lisboa. Se trata de un consejo presidido por el Arzobispo de la ciudad y supervisado por el Cardenal de Lusitania en el cual participan los Obispos y miembros significativos de la sociedad del Sabbat asentados en la ciudad.

El sistema es relativamente simple, con votaciones cuando no hay un acuerdo o la decisión parece muy ajustada. En ese caso todos los votos, incluido el del Cardenal valen lo mismo, y en caso de empate el voto del Arzobispo decide la disputa.

Los Miembros de la Curia son los siguientes:

Cardenal de Lusitania: Don Alonso

Arzobispo de Lisboa: Antón de Sintra

Obispos y Asimilados: Dona Branca, Joao da Silva, Adolfo da Silva e Madeira, Rahab, Viriato.

No es anormal el hecho de que se hayan formado una serie de bloques o grupos, a modo de partidos políticos. Normalmente Don Alonso, por su calidad de Cardenal suele abstenerse de votar, al igual que Joao da Silva (quien es reconocido como representante de la Mano Negra).

El bloque “Tradicionalista” está formado por el Arzobispo Antón de Sintra y la Obispo Dona Branca, mientras que los “Innovadores” alinean a Rahan y al Obispo Adolfo da Silva e Madeira. Viriato, representante de los Independientes, suele ser quien acaba teniendo la decisión en sus manos, aunque en materias de cierta importancia tanto el Cardenal como la Mano Negra votan, y suelen votar al unísono apoyándose el uno en el otro.

La ciudad de Lisboa ha sido declarada Sede del Cardenalato de Lusitania, que abarca todo Portugal, parte de Extremadura, Galicia y las provincias de León, Zamora y Salamanca. Actualmente la provincia de Huelva esta en decidiendo su futuro, si se une al Cardenalato de Lusitania o al de Hispania (que tiene por Cardenal a la Lasombra Lucia de Aragón, más conocida como Lucita).

Mientras que la Curia es el gobierno de Lisboa y su región, el Alto Consejo es el gobierno de todo el Cardenalato. Aunque no se muestran sus estadísticas a continuación, sí se indican quienes ostentan la autoridad sobre cada una de las diferentes zonas en las que se divide el territorio.

Arzobispo de Beja (Zona Sur de Portugal)
Ataecina, *Antitribu* Toreador 6ª generación.

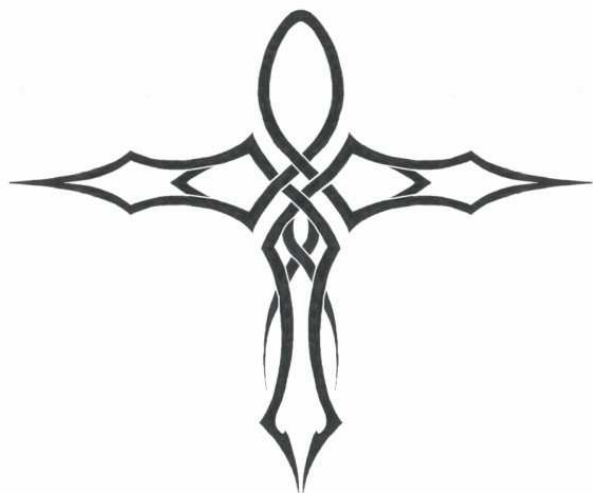
Arzobispo de León (Provincias de León, Zamora y Salamanca) Doña Dulce, *Antitribu* Ventrue 8ª generación (Hija de Alfonso IX).

Arzobispo de Lisboa (Zona Centro de Portugal): Antón de Sintra, *Antitribu* Brujah.

Arzobispo de Mérida (Provincias de Cáceres y Badajoz): Emérito *Antitribu* Nosferatu 7ª generación.

Arzobispo de Oporto (Zona Norte de Portugal): Pendiente de ser nombrado.

Arzobispo de Coruña-Santiago (Galicia): Don Manuel María Puga y Parga, Lasombra de 7ª generación (nacido en 1874. Abrazado en 1918).



Nido de Cuervos

Ductus: Cardenal Don Alonso

Miembros: Agatha, Kat

Antaño la cofradía más poderosa de la ciudad es aun la más influyente, cumpliendo la labor de ser la mano derecha de Don Alonso desde tiempos anteriores incluso a su llegada a Lisboa. Todos sus miembros son extremadamente leales a su persona y son una de las principales razones de los éxitos de Don Alonso.

Su antiguo refugio comunal, un viejo carguero anclado en el puerto, todavía existe, aunque actualmente la mayoría poseen su refugio en la llamada “Torre del Cardenal”, un lujoso edificio de oficinas y apartamentos cerca del centro.

La Torre además de servir como refugio a los miembros de Nido de Cuervos también alberga a sus ghouls de confianza, un pequeño centro comercial abierto veinticuatro horas (para poder cazar sin salir de casa), un par de clubes y bares, así como la Sede Cardenalicia, una planta exclusivamente dedicada a las recepciones de altos cargos de la Espada de Caín.

Actualmente Agatha ocupa el puesto de Sacerdote de manada y ha sido recientemente ascendida a Templario del Cardenal, ejerciendo como líder del Nido la mayor parte de las veces.

Los componentes del Nido de Cuervos han variado mucho desde las noches de enfrentamientos con la camarilla. Los dos antiguos chiquillos de Don Alonso lideran a hora cada uno su propia cofradía, así que Agatha, perocupada por la continuidad de la “familia” ha procurado mantener los lazos entre los antiguos miembros el Nido y los recién llegados, al tiempo que intenta convertir a los nuevos miembros en dignos sucesores de los antiguos. Nuevos miembros han ido llegando, para ocupar el sitio de los que se marcharon.

Don Alonso, Cardenal de Lusitania

(Don Alonso Pánfilo Quijano de Zamacona, Caballero de la Orden de Santiago)

Don Alonso de Compostela, antiguo obispo itinerante del Sabbat, y líder de la cofradía “Nido de Cuervos”, actualmente Arzobispo de Lisboa por derecho de conquista. Don Alonso fue abrazado durante el ataque musulmán a Compostela a finales del S X, por un cainita que quedó impresionado al verlo entrar en edificios en llamas para salir cargado de libros a fin ponerlos a salvo del fuego (y apropiarse de ellos, la cual era su auténtica intención, aprovechar el caos para robar los valiosísimos volúmenes manuscritos).

En sus primeros siglos tras el abrazo viajó a lo largo de Europa participando en las revueltas anarquistas y formando parte del Sabbat al poco de su fundación. Sus conocimientos en taumaturgia y su visión tradicional le dieron un puesto en la Mano Negra, como Emisario y Censor, puesto que abandonó a fin de preparar la conquista de Lisboa para el Sabbat.

Ahora, recién nombrado Cardenal de Lusitania debes equilibrar a las diferentes facciones de la Espada de Caín, has nombrado un nuevo Arzobispo y le has puesto a la cabeza de la Curia, un consejo de obispos y consejeros dejando en sus manos la ciudad que contemplas desde las ventanas de tu refugio mientras tu mete vaga hacia aun mayores metas.



Clan: Lasombra

Sire: Hamal ibn Fuad ibn Montano

Naturaleza: Superviviente

Conducta: Director

Generación: 6ª (bajada desde 7ª mediante diablerie)

Abrazo: 997 (nacido en 970)

Edad Aparente: Unos treinta años.

Físicos: Fuerza 4, Destreza 5, Resistencia 4.

Sociales: Carisma 4, Manipulación 5, Apariencia 5.

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 5, Astucia 4.

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

Técnicas: Armas C. C. 6, Armas d. Fuego 3, Conducir 3, Etiqueta 3, Pericias 2, Seguridad 2, Sigilo 4, Supervivencia 2, Trato Animales 2.

Conocimientos: Academicismo 4, Finanzas 3, Investigación 3, Leyes 2, Lingüística 5, Medicina 2, Ocultismo 6, Política 3.

Talentos Secundarios: Instrucción 3, Mascara 2.

Técnicas Secundarias: Alteración Corporal 4, Danza del Fuego 3, Equitación 2, Navegar 4, Trucos de Manos 3.

Conocimientos Secundarios: Arte de la Memoria 4, Clan: Lasombra 5, Conocimiento de la Estirpe 5, Conocimiento de la Mano Negra 5, Cultura Camarilla 2, Cultura Sabbat 5, Cultura Local (Lisboa) 4, Documentación 3, Historia 4, Psicología 3, Secretos de la Ciudad 4, Teología 3

Disciplinas: Animalismo 3, Auspex 3, Celeridad 4, Dementación 2, Dominación 5, Fortaleza 4, Mytherceria 3, Obtenebración 6, Ofuscación 3, Potencia 5, Protean 3, Quimerismo 2, Taumaturgia 5, Vicisitud 3.

Sendas Taumáticas: Senda de la Sangre 5, Manipulación Espiritual 5, Biotaumaturgia 4.

Rituales: Conoce todos los rituales de Obtenebración hasta el sexto nivel incluido. Conoce múltiples rituales de Taumaturgia, incluyendo todos los del Manual del Sabbat, los del Libro básico y los de la Mano Negra.

Trasfondos: Identidad Alternativa 5, Recursos 6, Posición Clan Lasombra 4, Posición Sabbat 5, Posición Mano Negra 4, Criados 3, Rituales Sabbat 4.

Virtudes: Convicción 4, Autocontrol 4, Coraje 5

Senda del Abismo: 8

Fuerza de Voluntad: 10

Notas: *Especializaciones de Habilidades:* Armas C a C (Espada), Ocultismo (Abismal), Ocultismo (Nodista), Teología (vampiros).

Méritos: Comer Comida, **Defectos:** Obsesión/Compulsión (cazador de libros).

Disciplinas Combinadas: Acero Oscuro, Arsenal de Carne, Transformación Instantánea.

Disciplinas de nivel Elevado: Paseo por las Sombras (Obtenebración 6), Armadura (Aegis) de Sombras (Obtenebración 6).

Identidad Alternativa: Un Lasombra *antitribu* de 8ª generación llamado Joao. La pertenencia de Don Alonso a la Mano Negra se mantiene en secreto siendo sus chiquillos Dona Branca y Joao da Silva e Zinçao los únicos que la conocen.

Imagen: Suelen vestir con ropas oscuras, trajes caros a medida, últimamente has decidido usar las sombras para provocar teatrales efectos

cuando llegas a algún lugar... que se confíen pensando que eres débil.

Sugerencias de interpretación: Eres un rey en tu trono. Aunque pasas más tiempo en tu laboratorio estudiando la Mística del Abismo que gobernando, tal vez sea momento de nombrar a uno de tus chiquillos como Obispo... pero por ahora todo esta bien como está.

Refugio: Varios, entre ellos un barco perfectamente adecuado para cubrir las necesidades de un vástago.

Influencia: Cardenal . Líder de “Nido de Cuervos”. Todo el Sabbat de Portugal y parte de España están a tus pies. Además tus chiquillos Bianca y Joao ostentan cargos de importancia en la ciudad, lo que refuerza tu control sobre ella aunque oficialmente ya no seas su Arzobispo.

Agatha

Templaria del Cardenal

Agatha era una Gárgola esclava sin nombre más de los Tremere, en las catacumbas de en una capilla en el sur de Francia a mediados del siglo XVIII cuando esta fue atacada por un grupo del Sabbat. La mayor parte de los Tremere de la capilla y sus sirvientes pudieron escapar pero un derrumbe dejó atrapada a Agatha en los túneles donde los Brujos encerraban a Gárgolas. La manada del Sabbat que la encontró la liberó doblemente, ayudándole a romper el vínculo de sangre que la ataba a los Tremere y le enseñó la libertad del Sabbat.

Desde entonces ha permanecido en contacto con Joao da Silva, el Lasombra que la encontró y en aquel entonces miembro de un kamut de entrenamiento de la Mano Negra. Con el tiempo ha desarrollado hacia el Lasombra unos sentimientos que van más allá de la amistad, y a veces percibe que Joao también siente algo similar por ella.

Los cambios recientes en Lisboa han hecho que sea la líder de facto del Nido de Cuervos y le ha dado una posición mucho mas política de la que esta acostumbrada. Concretamente ha sido recientemente nombrada Templario por el Cardenal Don Alonso.



Clan: *Antitribu* Gárgola

Sire: (desconocido)

Naturaleza: Superviviente

Conducta: Protectora

Generación: 10ª (bajada desde 11ª mediante diablerie)

Abrazo: Desconocido

Edad Aparente: inaplicable

Físicos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 4.

Sociales: Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 0

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3.

Talentos: Alerta 3, Atletismo 2, Esquivar 3, Intimidar 3, Pelea 5.

Técnicas: Armas C. C. 3, Armas d. Fuego 2, Pericias 1, Seguridad 2, Sigilo 5, Supervivencia 3, Trato Animales 3

Conocimientos: Academicismo 2, Lingüística 2, Ocultismo 2

Talentos Secundarios: Mascara 4, Ventriloquia 2.

Técnicas Secundarias: Acrobacias (vuelo) 4, Cazar 2, Danza del Fuego 3.

Conocimientos Secundarios: Cultura del Sabbat 3.

Disciplinas: Animalismo 2, Fortaleza 3, Potencia 3, Viscerática 5, Vuelo 5.

Trasfondos: Mentor 3 (Joao da Silva), Posición en el Sabbat 1.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 4

Senda del Acuerdo Honorable: 6

Fuerza de Voluntad: 6

Notas: Ver Apéndice. Tu habilidad de Mascara es para hacerte pasar por estatua no por persona.

Imagen: Una gárgola femenina de piedra de unos dos metros de alto vestida con ropas de cuero como las de una heroína de fantasía heroica.

Sugerencias de interpretación: Solo recuerdas frío, túneles oscuros y fríos... los “amos” traían dolor, tu existencia era esclavitud. Pero una noche algo ocurrió, llegaron otros, y los otros atacaron los túneles e hicieron huir a los “amos”; los “amos” huyeron con tus hermanas y hermanos, pero tu te quedaste, atrapada, y caíste inconsciente.

Despertaste rodeada de los otros, quienes te habían liberado de las rocas que te aprisionaban. Te explicaron que eran Sabbat y lo que eso significaba, no más amos, todos iguales. Ahora eres Sabbat, solo esperas encontrar a tus hermanos para liberarlos de los “amos”.

Refugio: En un carguero atracado en el muelle, aunque algunas veces pasa el día en la Torre con sus compañeros de cofradía.

Influencia: Miembro de “Nido de Cuervos”. Guardaespaldas del Arzobispo.

Katherine Benedetti, “Kat”

La Novia de las Sombras

Eres una novata recién abrazada, aun estas “aterrizando” en la sociedad de la estirpe, puede que cambies tus ideas de una noche para otra, aun no estas segura de nada.

Eres la última chiquilla del Cardenal de Lusitania, abrazada durante la celebración de la victoria sobre la Camarilla en Lisboa, sabes que el resto de chiquillos de Don Alonso te están vigilando y que solo esperan que cometas un fallo para solicitar tu destrucción.

Algunos creen que fuiste abrazada en una “noche loca”, pero lo cierto es que tu sire te había vigilado durante un tiempo, y si fuiste abrazada de forma apresurada fue para evitar que pudieras acabar como uno de los entrantes de la celebración de la victoria sobre la Camarilla.



Clan: Lasombra

Sire: Don Alonso

Naturaleza: Bravucona

Conducta: Rebelde

Generación: 7ª

Abrazo: 1995 (nacida en 1983)

Edad Aparente: Unos veinte años

Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2

Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 4.

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

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

Técnicas: Armas C. C. 2, Armas de Fuego 2, Conducir 1, Seguridad 2, Sigilo 2.

Conocimientos: Academicismo 1, Informática 1, Política 1.

Talentos Secundarios: Mendicidad 1.

Técnicas Secundarias: Disfrazarse 1.

Conocimientos Secundarios: Cultura del Sabbat 1.

Disciplinas: Dominación 1, Obtenebración 2, Potencia 1, Presencia 1.

Trasfondos: Contactos 2, Mentor 2 (Don Alonso, aunque no mucho), Recursos 1.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 3

Humanidad: 5

Fuerza de Voluntad: 6

Notas: Tus contactos son en la universidad.

Imagen: Llevas el pelo corto de color rojo natural, vistes siempre de cuero, botas, pantalones y chaqueta, intentando dar una imagen de tía dura, cambias cada noche intentando lograr el efecto adecuado.

Sugerencias de interpretación: Realmente aun te estas adaptando, ser vampiro suena guay, sobre todo si tu “padre” es uno de los jefazos, pero a veces la tensión es demasiado.

Refugio: Junto con el resto de “Nido de Cuervos”, en un apartamento anexo al de Don Alonso en la Torre del Cardenal.

Influencia: Miembro de “Nido de Cuervos”

Aisha

La Señora de la Jauría

Creciste en un puesto colonial francés en el Norte de África, tu padre era militar, y nunca conociste a tu madre, que murió de fiebres cuando tenías dos años, o eso te dijo tu padre, nunca te reveló donde estaba enterrada ni quiso contarte nada de ella.

Cuando aun estabas viva tu mayor pasión era entrenar a los perros de la propiedad familiar para que hicieran lo que tu les pedías. Ellos se convirtieron en tus únicos amigos.

Fuiste abrazada por una manada nómada en el norte de África, durante tu abrazo tus perros se lanzaron sobre tu sire y lo destrozaron hasta que un compañero de manada, un Gangrel Rural, pudo contenerlos. Ese acto te marcó y dedicaste prácticamente todo tu tiempo a desarrollar Animalismo y con el tiempo criaste una jauría de perros ghouls.

Cuando tu manada pasó por Lisboa el Arzobispo de la ciudad os ofreció quedaros, pues necesitaba gente veterana para fortalecer la presencia del Sabbat una vez eliminada la Camarilla. Tu fuiste la única que aceptó, uniéndote finalmente a la cofradía de Nido de Cuervos.



Clan *antitribu* Assamita

Sire: ibn Sheriff

Naturaleza: Mártir

Conducta: Competidora

Generación: 8ª

Abrazo: 1803 (nacida en 1787)

Edad Aparente: Finales de la adolescencia

Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3.

Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 5

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 2.

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

Técnicas: Armas C. C.5, Armas de Fuego 2, Conducir 2, Etiqueta 2, Pericias 4, Seguridad 2, Trato con Animales 4.

Conocimientos: Academicismo 2, Leyes 2, Lingüística 3, Ocultismo 1, Política 1.

Talentos Secundarios: Diplomacia 2, Estilo 2, Imitación 1.

Técnicas Secundarias: Cazar 4, Equitación 4

Conocimientos Secundarios: Conocimiento del Clan Assamita 2, Historia 3.

Disciplinas: Animalismo 3, Celeridad 1, Extinción 3, Fortaleza 2, Ofuscación 1, Presencia 2.

Trasfondos: Criados 4 (perros ghouls), Recursos 3.

Virtudes: Convicción 3, Instintos 3, Coraje 3

Senda de Caín: 6
Fuerza de Voluntad: 7

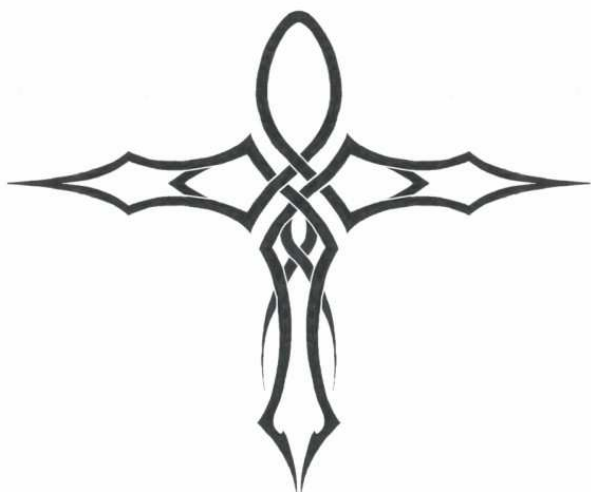
Notas: Posee Afinidad con los Animales, por lo que estos no la atacarán si pueden evitarlo.

Imagen: Trajes anodinos, ideales para que nadie se fije dos veces en ti, aun así tu belleza oriental hace muchos se vuelvan a mirarte.

Sugerencias de interpretación: Tienes miedo, siempre apartas la mirada, y esperas que nadie se acuerde de ti, así es como sobreviviste, pasando desapercibida.

Refugio: Tienes un apartamento en los niveles inferiores de la Torre del Cardenal, donde también tienes a tus perros.

Influencia: Miembro de “Nido de Cuervos”



Los Bastardos

Ductus: Arzobispo Antón de Sintra

Miembros: Margareth Miller, Xácome, Níobe, Agostinho “O Can”

Esta cofradía ha sido reconstruida recientemente por orden del Cardenal Don Alonso, y sus miembros han sido elegidos personalmente por el Arzobispo Antón de Sintra de entre las manadas y cofradías que lucharon en los enfrentamientos que acabaron con la expulsión de la Camarilla de la ciudad de Lisboa.

Todos los miembros de Los Bastardos son veteranos probados en combate, pero aun queda

por ver si son también hábiles en la política del Sabbat.

El nombre de la cofradía viene del nombra de la manada nómada de la que era ductus Antón de Sintra antes de la Primera Batalla por Lisboa, durante la cual todos sus compañeros murieron y la manada se deshizo.

El hecho de que haya elegido ese nombre para su nueva cofradía ha ayudado a formar un cierto sentimiento de orgullo en sus miembros a la vez que los obliga a demostrar que son tan buenos como quienes llevaron ese nombre en el pasado.

Don Antón de Sintra *Arzobispo de Lisboa*

Tal vez seas el cainita con más conocimiento sobre como funciona y se organiza la ciudad de Lisboa, de hecho, fuiste abrazado por un Brujah de la Camarilla en esta misma ciudad. Pronto te rebelaste contra tus mayores y te uniste al Sabbat, recorriendo España con una manada nómada de la que acabaste siendo ductus.

Tu y tu manada fuisteis la primera oleada del Sabbat durante el asalto a la ciudad; de hecho tu conocimiento de la misma hizo que el propio Monçada te pidiera consejo para planear el ataque. Tu manada, conocida como “Los Bastardos” y formada por Gangrel y Brujah *antitribu*, eliminó a al menos cinco antiguos de la ciudad cometiendo diablerie sobre ellos, mas para su desgracia os encontrabais en mal lugar cuando la Camarilla realizó su movimiento. Aunque finalmente el Sabbat tomó la ciudad, sólo tu sobreviviste al contraataque. La pérdida de apoyos entre los Sabbats que quedaron eliminó de un plumazo la posibilidad de ser nombrado obispo.

Tras un tiempo como miembro de “Os Cabaleiros” y el descubrimiento de los planes de Molinari con los Tremere fuiste recompensado con el obispado por tu lealtad al Sabbat, siendo finalmente promovido al rango de Arzobispo de la ciudad por tus heroicas acciones en el campo de batalla. Ahora solo falta por ver si eres igual de capaz en el de la política.

Ahora has cumplido tus sueños, un cargo en la ciudad en al que fuiste abrazado (y el más alto posible) y la reconstrucción de “Los Bastardos”.



Clan: *antitribu* Brujah
Sire: Gil Golçalves Soares
Naturaleza: Arquitecto
Conducta: Rebelde
Generación: 8ª (reducida desde 11ª mediante diablerie)
Abrazo: 1900 (nacido en 1880)
Edad Aparente: veinte años mal llevados.
Físicos: Fuerza 5, Destreza 4, Resistencia 4.
Sociales: Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 3.
Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4.
Talentos: Alerta 4, Atletismo 3, Callejeo 5, Esquivar 3, Intimidar 3, Liderazgo 3, Pelea 5.
Técnicas: Armas C. C. 3, Armas d. Fuego 4, Conducir 3, Seguridad 3, Sigilo 5.
Conocimientos: Academicismo 3, Leyes 4, Lingüística 3, Ocultismo 2, Política 3.
Talentos Secundarios: Interrogatorio 3.
Técnicas Secundarias: Cazar 2, Danza del Fuego 4.
Conocimientos Secundarios: Conocimiento del Hampa 5, Cultura de la Camarilla 2, Cultura del Sabbat 3.

Disciplinas: Celeridad 3, Dominación 2, Fortaleza 3, Presencia 5, Protean 2, Vicisitud 4.

Trasfondos: Contactos (Drogas) 3, Criados 5, Posición en el Sabbat 4, Recursos 5, Ritae Sabbat 4.

Virtudes: Convicción 4, Instintos 3, Coraje 5

Senda del Poder y la Voz Interior: 7

Fuerza de Voluntad: 8

Notas: Los Criados son camellos que distribuyen tu mercancía y tus Contactos te suministran la mercancía de la mejor calidad.

Imagen: Ahora que ha acabado la guerra has cambiado tu guardarropa por algo más elegante a la par que cómodo, los vaqueros con chaquetas de terciopelo negro son un clásico en tus noches lisboetas.

Sugerencias de interpretación: Siempre eres el último en hablar, cuando hablas, la mayor parte de las veces estás callado pensando en como puedes aprovechar la situación.

Refugio: Posees un duplex en la zona yuppie de la ciudad, cerca de tus clientes más acaudalados.

Influencia: Líder de “Los Bastardos” Controla el 80% del tráfico de drogas en Lisboa. Propietario de “A Marabunta”. Actualmente has sido ascendido a Arzobispo de la ciudad.

Margareth Miller *Sacerdote de la Cofradía*

Margareth era una chica de clase media con una vida normal y una gran afición por los vestidos; como otras chicas de su edad en su Gales natal. Su abrazo por un miembro del clan de la rosa tuvo lugar durante un viaje a Francia, siendo abandonada por su sire, quien la había abrazado durante un frenesí.

Fue recogida por Louis “El Loco”, un Malkavian *antitribu* que la llevó a su manada en la que permanecieron unos años, antes de que fuera destruida por una partida de arcontes del clan Gangrel. Louis y Margareth fueron rescatados en el último momento por “Nido de Cuervos”, del cual formaron parte de forma temporal hasta la conquista de Lisboa y la muerte de Louis, tras la cual Margareth abandonó la cofradía uniéndose a “Os Cabaleiros”.

Margareth era la compañera sentimental de Louis “El Loco”, el Malkavian *antitribu* que la recogió tras ser abandonada tras su abrazo y la introdujo en el Sabbat. A consecuencia de la desaparición de Louis, Margareth abandonó “Nido de Cuervos” y se unió a Molinari como acto de venganza contra el Arzobispo a quien acusaba de su muerte.

Recientemente y con el descubrimiento de la traición de Molinari y de la verdad que se ocultaba tras la muerte de Louis, Margareth solicitó unirse a “Los Bastardos”, al tiempo que su actitud antaño desafiante y rebelde se moderaba.

Actualmente no mantiene contactos más allá de los oficiales con Nido de Cuervos, ni con sus antiguos compañeros de esa época, aunque ha solicitado, y ha obtenido, un par de audiencias con el Cardenal, lo tratado en esas reuniones solo lo saben ellos dos, pues fueron siempre a puerta cerrada y sin nadie más presente.



Clan: *antitribu* Toreador

Sire: Desconocido

Naturaleza: Vividora

Conducta: Fanática

Generación: 10^a

Abrazo: 1780 (nacida en 1756)

Edad Aparente: Bien entrada la veintena.

Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3.

Sociales: Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 5.

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3.

Talentos: Alerta 3, Atletismo 2, Empatía 2, Expresión 3, Intimidar 2, Pelea 3, Subterfugio 3.

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

Conocimientos: Academicismo 2, Leyes 1, Lingüística 2, Medicina 1, Política 1.

Talentos Secundarios: Estilo 2, Regatear 2.

Técnicas Secundarias: Alteración Corporal 3, Demoliciones 1, Flirteo 2.

Conocimientos Secundarios: Conocimiento del Sabbat 2.

Disciplinas: Auspex 4, Celeridad 3, Presencia 4, Viciisitud 3

Trasfondos: Recursos 3, Ritas del Sabbat 4.

Virtudes: Convicción 1, Instintos 4, Coraje 3

Senda de la Catarsis: 5

Fuerza de Voluntad: 7

Imagen: Luces un peinado típicamente victoriano, y siempre que te es posible llevas vestidos de época, al estilo neogótica.

Sugerencias de interpretación: Has templado algo el fuego que tenías dentro, ya no estallas en gritos e insultos a la menor oportunidad, pero a veces aun te cuesta contenerte, solo que tu ira ya no va dirigida hacia Don Alonso y sus chiquillos, sino hacia aquellos que se les opongan.

Refugio: Con el resto de la cofradía de “Los Bastardos”

Influencia: Miembro de “Los Bastardos”

Xácome Barroso de Oliveira

El Ojos del Arzobispo

Aunque no recuerdas nada de tu vida antes del Abrazo a veces tienes destellos, imágenes que aparece y desaparecen al instante.

Tus primeros recuerdos firmes son de unos días después de tu abrazo, vagando a las afueras de una ciudad. Allí te encontraste con Antón de Sintra, quien te recogió y te enseñó lo que significa ser un auténtico Sabbat, al tiempo que te mantenía oculto del resto de su cuadrilla.

Tras la derrota de la Camarilla de Lisboa y los sucesos ocurridos alrededor de su caída a veces dudas si Antón será tu sire o realmente solo te encontró perdido. No lo sabes, pero lo sea o no se ha comportado como un padre y sabes que al menos le debes eso.

Has sido elegido personalmente por el Arzobispo para ser su Secretario y estas orgulloso de ello, pero sabes que aun debes probarte ante él. Sabes que el cargo que ocupas es algo nominal, aunque eres tu quien confecciona la agenda del Arzobispo no estas tan loco como para oponerte a los deseos de los miembros de la Curia.



Clan: Brujah *antitribu*

Sire: desconocido

Naturaleza: Vividor

Conducta: Caballero

Generación: 9ª

Abrazo: 1980 (nacido en 1959)

Edad Aparente: Principios de la veintena

Físicos: Fuerza 3, Destreza 5, Resistencia 3.

Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 4.

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4.

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

Técnicas: Armas C. C. 2, Armas d. Fuego 2, Conducir (Motocicleta) 4, Etiqueta 1, Pericias 3, Sigilo 5, Supervivencia 3.

Conocimientos: Academicismo 1, Informática 1, Lingüística 2, Política 1.

Talentos Secundarios: Agenciar 2.

Técnicas Secundarias: Acrobacias 2.

Conocimientos Secundarios: Cultura del Sabbat 2.

Disciplinas: Celeridad 3, Fortaleza 2, Potencia 3, Presencia 3.

Trasfondos: Criados 1, Posición 1, Rebaño 3 (motoristas).

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 3

Senda: Acuerdo Honorable 7

Fuerza de Voluntad: 7

Notas: *Especialidades:* Motocicleta (Conducir), Pericias (Mecánica de vehículos)

Imagen: Cuando tienes un rato libre vistes como un pandillero, gafas de espejo y cazadora de cuero, te gusta poner tu motocicleta en las calles y correr delante de los coches de policía. Cuando estas en las reuniones de la Curia usas trajes grises y camisas de seda.

Sugerencias de interpretación: Haz tu trabajo lo mejor posible y se la sombra del Arzobispo, debes estar siempre a su lado pero sin que tu presencia se note.

Refugio: Tienes un apartamento en la ciudad, aunque muchas veces pasas el día en el Castillo de San Jorge donde esta tu “oficina”.

Influencia: Eres el filtro entre el Arzobispo y la ciudad.

Níobe

La Mano Gris

Abandonaste la “La Cruz Rosada” a petición del nuevo Arzobispo a fin de unirme a la cofradía que estaba formando a su alrededor, tus antiguos compañeros de cofradía compañeros no te guardan rencor pero tu aun no estas segura de haber hecho lo correcto.

Aunque nunca superaste las pruebas y no eres oficialmente miembro de la Mano Negra si mantienes una cierta simpatía por ese grupo.



Clan: *Antitribu* Toreador
Sire: Locutus
Naturaleza: Estudiosa
Conducta: Niña
Generación: 10ª
Abrazo: 1990 (nacida en 1967)
Edad Aparente: principios de la veintena.
Físicos: Fuerza 2, Destreza 4, Resistencia 2
Sociales: Carisma 4, Manipulación 2, Apariencia 4
Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 2
Talentos: Alerta 3, Atletismo 2, Empatía 3, Esquivar 2, Expresión 2, Intimidar 1, Subterfugio 3.
Técnicas: Armas C. a C. 2, Conducir 1, Etiqueta 2, Interpretación 2, Seguridad 3, Sigilo 2.
Conocimientos: Academicismo 3, Informática 2, Investigación 2, Lingüística 1, Medicina 1, Ocultismo 1.
Talentos Secundarios: Estilo 2.
Técnicas Secundarias: Meditación 2.
Conocimientos Secundarios: Cultura del Sabbat 2, Psicología 2
Disciplinas: Celeridad 3, Auspex 3, Potencia 1, Presencia 2.
Trasfondos: Recursos 2.
Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 4
Senda del Acuerdo Honorable: 6
Fuerza de Voluntad: 6

Imagen: Tienes antepasados norteafricanos, por lo que muestras rasgos tales como un tono de piel más oscuro ligeramente más oscuro y unos ojos de un color marrón casi negro. Por donde pasas levantas pasiones.

Sugerencias de interpretación: Has sido elegida por el Arzobispo para ser miembro de su cofradía, aun no sabes muy bien cual es tu puesto en esta nueva Lisboa..

Refugio: Con el resto de la cofradía de “Los Bastardos”.

Influencia: Miembro de “Los Bastardos”.

Agostinho “O Can” *Templario del Arzobispo*

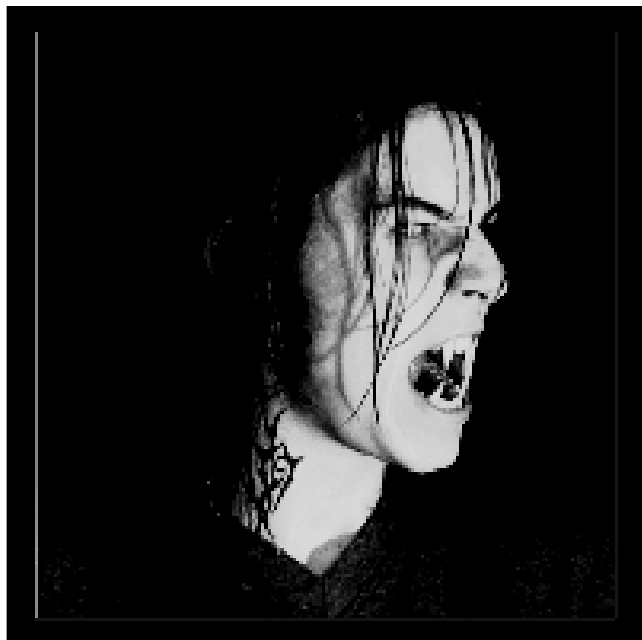
Nunca tuviste un hogar fijo desde tu abrazo. Ya cuando estabas vivo eras un vagabundo, así que una vez convertido en no-muerto proseguiste con tus viajes.

Un día apareciste por la ciudad de Lisboa en uno de tus vagabundeos por la costa portuguesa y decidiste quedarte. No por nada en especial, solo creíste que eso era lo adecuado. Después de todo era una ciudad amplia con muchos parques y zonas abiertas. Una ciudad apta para un Gangrel.

Unirte a “Os Xoves” fue una especie de movimiento de integración en la sociedad de los vástagos de la ciudad. A parte estabas ya un poco cansado de estar siempre solo.

Realmente la política no te importaba, eras incapaz de distinguir a un anarquista de uno que no lo era. Al menos no te importaba hasta que te encontraste con un Sabbat cara a cara; curiosamente, en lugar de atacaros mutuamente, os pusisteis a hablar.

Noches después lo volviste a ver y al final os veáis un par de veces por semana para intercambiar opiniones sobre el concepto de libertad. Al final acabaste cambiando de bando. Ahora ese Sabbat es el Arzobispo de Lisboa, y tu estás junto a él en la cima, como uno de sus guardaespaldas.



Clan: Gangrel (*antitribu* por filiación, no por abrazo)

Sire: Rufus

Naturaleza: Celebrante

Conducta: Rebelde

Generación: 12^a

Abrazo: 1940 (nacido en 1920)

Edad Aparente: Unos veinte años muy mal llevados.

Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3.

Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2.

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 2, Astucia 3

Talentos: Alerta 3, Atletismo 2, Callejeo 3, Pelea 3.

Técnicas: Sigilo 3, Supervivencia 2, Trato con Animales 4.

Conocimientos: Academicismo 1, Ocultismo 3, Política 1.

Talentos Secundarios: Lanzar 2, Mendicidad 2.

Técnicas Secundarias: Camuflaje 2.

Conocimientos Secundarios: Cultura de la Camarilla 1.

Disciplinas: Animalismo 3, Fortaleza 2, Protean 4.

Trasfondos: Criados (palomas ghoul) 3, Recursos 1.

Virtudes: Conciencia 1, Autocontrol 1, Coraje 3

Humanidad: 2

Fuerza de Voluntad: 7

Notas: Varios frenesíes han hecho que tengas las manos y los pies palmeados y te ha brotado una pequeña protuberancia a modo de aleta diminuta

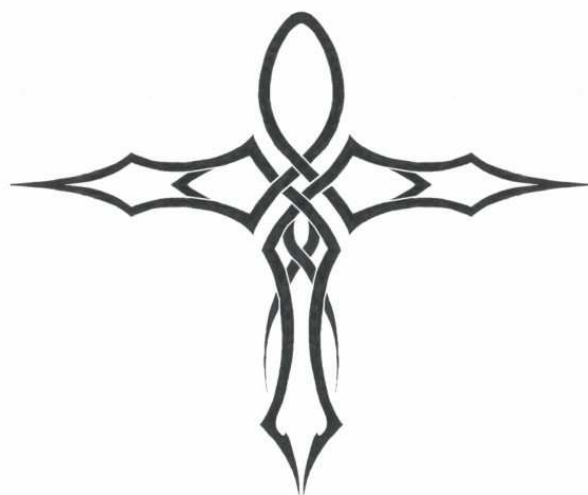
en la espalda. Estos cambios te otorgan un +1 a nadar.

Imagen: Llevas las ropas rotas, desgastadas y descoloridas, el pelo lleno de tierra de los jardines en donde duermes y tus bolsillos son una recopilación de cachivaches inútiles recogidos en mil lugares.

Sugerencias de interpretación: Has elegido el Sabbat y parece que has elegido bien, ahora solo queda relajarse.

Refugio: Te entierras cada noche en un jardín diferente.

Influencia: Miembro de “Los Bastardos”



Noites Brancas

Ductus: Obispo Dona Branca

Miembros: Adão “O Ardente”, Neves, Antón Dacosta

Esta cofradía es de muy reciente creación y procede de los restos de la antigua cofradía de “As Bruxas”.

Dona Branca, Obispo de Lisboa (*Bianca Pnakotos de Constantinopla*)

La historia de la cainita Bianca Pnakotos está estrechamente unida a la de su sire Don Alonso. Fue rescatada de su puesto como sirviente de la secta de Calomena en Constantinopla para convertirse en ghoul del Lasombra. Los años de servicio se vieron recompensados con el abrazo.

Preparada como había sido por su domitor, ahora su sire, Sin embargo rechazó los caminos del Abismo y se dedicó a la política, oscilando entre las facciones políticas del Sabbat el Status Quo y los Moderados.

Actualmente forma parte de la Curia con el rango de Obispo y lidera la cofradía Noites Brancas. Sus conocimientos en taumaturgia y misticismo del abismo, estudios emprendidos a instancia de su sire, son para ella una herramienta más, hecho este que ha acabado siendo aceptado por Don Alonso.



Clan: Lasombra

Sire: Don Alonso

Naturaleza: Directora

Conducta: Niña

Generación: 8ª

Abrazo: 1298 (nacida en 1097, ghoul desde 1111)

Edad Aparente: Unos 19 años.

Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3.

Sociales: Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 5.

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 3.

Talentos: Alerta 4, Atletismo 2, Empatía 4, Esquivar 3, Expresión 3, Intimidar 2, Liderazgo 1, Pelea 3, Subterfugio 3.

Técnicas: Armas C. C. 2, Armas d. Fuego 3, Conducir 2, Etiqueta 4, Interpretación 3, Pericias 2, Seguridad 3, Sigilo 2, Supervivencia 2, Trato Animales 2.

Conocimientos: Academicismo 3, Finanzas 3, Investigación 2, Leyes 3, Lingüística 5, Medicina 2, Ocultismo 5, Política 2.

Talentos Secundarios: Diplomacia 1, Gracia 2.

Técnicas Secundarias: Alteración Corporal 2, Cocinar 3, Danza del Fuego 1, Disfrazarse 2.

Conocimientos Secundarios: Conocimiento del Clan Lasombra 3, Conocimiento de la Estirpe 3, Conocimiento de la Mano Negra 1, Cultura Camarilla 2, Cultura Sabbat 2, Historia 2, Psicología 1, Teología 1.

Disciplinas: Auspex 3, Celeridad 2, Dominación 4, Fortaleza 2, Mytherceria 5, Obtenebración 5, Ofuscación 2, Potencia 4, Presencia 4, Taumaturgia 3, Vicisitud 3.

Sendas Taumáticas: Senda de la Sangre 3.

Rituales: Conoce todos los rituales de Obtenebración de primer y segundo nivel. Conoce múltiples rituales de Taumaturgia, hasta el tercer nivel.

Trasfondos: Criados 3, Posición Clan 1, Posición Sabbat 3, Recursos 4, Rituales Sabbat 2.

Virtudes: Convicción 4, Instintos 2, Coraje 4

Senda del Poder y la Voz Interior: 6

Fuerza de Voluntad: 8

Notas: *Disciplinas Combinadas:* Acero Oscuro.

Méritos: Disciplina Adicional "Mytherceria"

Defectos: Exclusión de presa: niñas.

Imagen: Tus cabellos so de un rubio casi blanco, y tu figura es delgada, es obvio que eras casi una niña cuando te abrazaron, aunque tus ojos grises revelan tu experiencia de siglos de no-vida.

Sugerencias de interpretación: Eres la Mano Derecha del Arzobispo, y su primera decepción, al contrario de sus deseos no estabas dotada para la Taumaturgia ni la Mística del Abismo como él, por eso te esfuerzas en ser su apoyo. Tu atractiva figura es bien conocida en las reuniones del Arzobispado del Sabbat, pues muchas veces durante el Arzobispado de Don Alonso ocupabas el puesto de tu sire entre los Obispos cuando éste tenía otras cosas más importantes que atender que escuchar las quejas de la Curia.

Refugio: En un apartamento cerca del centro.

Influencia: Mano Derecha del Cardenal. Líder de “Noites Brancas”.

Adão “O Ardente”
Maestro Koldun de Lisboa

Fuiste recompensado con el título de Obispo en reconocimiento a tus esfuerzos durante la conquista de la ciudad, pero con el tiempo decidiste abandonar el cargo por voluntad propia y dedicarte a tus estudios de la magia de sangre, aun así mantienes un cierto contacto los miembros de la Curia y eres tratado por muchos como si aun mantuvieras tu puesto de obispo.



Clan: Tzimisce

Sire: Mirzea Dzardescu

Naturaleza: Arquitecto

Conducta: Pedagogo

Generación: 9ª

Abrazo: 1560 (nacido en 1503)

Edad Aparente: A principios de la treintena.

Físicos: Fuerza 3, Destrezas 3, Resistencia 4

Sociales: Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 5

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 5, Astucia 3

Talentos: Alerta 3, Expresión 4, Intimidar 2, Liderazgo 2, Pelea 3, Subterfugio 3

Técnicas: Armas C. C. 4, Etiqueta 3, Pericias 5, Seguridad 4, Supervivencia 2, Trato Animales 4

Conocimientos: Academicismo 5, Ciencia 2, Investigación 4, Leyes 2, Lingüística 5, Medicina 4, Ocultismo 8, Política 3.

Talentos Secundarios: Instrucción 2, Interrogatorio 4, Intuición 5.

Técnicas Secundarias: Alteración Corporal 5, Danza del Fuego 4, Equitación 4.

Conocimientos Secundarios: Conocimiento del Clan Tzimisce 4, Criptografía 2, Cultura Sabbat 3, Cultura Local 1, Documentación 2, Enigmas 3, Historia 3, koldúnismo 5.

Disciplinas: Animalismo 2, Auspex 4, Dominación 3, Hechicería Koldúnica 5, Taumaturgia 5, Vicisitud 4.

Sendas Taumatúrgicas: Senda de la Sangre 5, Senda del Fuego 4.

Vías Koldúnicas: Vía del Fuego 5, Vía de la Tierra 4, Vía del Espíritu 3.

Trasfondos: Aliados 2, Criados 2, Posición en el Sabbat 3, Recursos 4, Ritae 4.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 4, Coraje 4

Senda del Acuerdo Honorable: 8

Fuerza de Voluntad: 9

Notas: Posees un amplio conocimiento de rituales koldúnicos y de los rituales taumatúrgicos que poseen origen koldún.

Imagen: Te has esculpido a ti mismo para parecer a la imagen que tiene la gente de los aventureros portugueses de la época de los descubrimientos.

Sugerencias de interpretación: Cuando hablas haces alusiones a un pasado en los Cárpatos que nunca has tenido, aunque has conseguido teñir tus palabras con un acento del este de Europa indistinguible en su falsedad salvo para un nativo de Rumanía.

Refugio: Un apartamento en el Barrio de Belem.

Influencia: Koldún y sacerdote de la cofradía “Noites Brancas”

Neves

(María das Neves Oliveira)

Eras una joven y prometedora estudiante de Química cuando fuiste abrazada y traída al Clan de la Noche. Todo se hizo por orden de Don

Alonso, y bajo su tutela la joven estudiante de Química pronto cambió sus intereses universitarios por el interés en el estudio del Abismo.

Guiada por la distante mano de tu mentor te has convertido en una erudita del Misticismo del Abismo.

Te asombraste mucho cuando Dona Branca te reveló la verdad sobre tu sire, eres la chiquilla del shakar de la Mano Negra Joao da Silva. Este hecho ha motivado que empieces a reconsiderar tu situación en la ciudad.



Clan: Lasombra

Sire: Joao da Silva e Zincao

Naturaleza: Visionaria

Conducta: Mediadora

Generación: 9ª

Abrazo: 1960 (nacida en 1910)

Edad Apparente: Mediada la treintena.

Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2.

Sociales: Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 4.

Mentales: Percepción 2, Inteligencia 3, Astucia 2.

Talentos: Alerta 2, Empatía 2, Pelea 3, Subterfugio 3.

Técnicas: Armas C. C. 2, Conducir 1, Etiqueta 2, Pericias 2, Sigilo 1.

Conocimientos: Academicismo 4, Ciencia 4, Informática 1, Investigación 3, Lingüística 2, Medicina 1, Ocultismo 4.

Talentos Secundarios: Estilo 1, Gracia 1.

Técnicas Secundarias: Herbolaria 3.

Conocimientos Secundarios: Conocimiento del Clan Lasombra 1, Cultura Sabbat 2. Cultura Local 1, Enigmas 2.

Disciplinas: Dominación 3, Obtenebración 4, Potencia 3, Presencia 1, Taumaturgia 4

Sendas Taumatúrgicas: Senda de la Sangre 4, Manipulación Espiritual 3.

Trasfondos: Mentor (Don Alonso) 5, Recursos 2.

Virtudes: Convicción 3, Instintos 1, Coraje 3

Senda del Abismo: 4

Fuerza de Voluntad: 6

Imagen: Llevas el pelo suelto, salvo en el laboratorio que lo recoges en una coleta que cae por tu espalda. No te preocupas mucho por la ropa y más de una vez has salido a la calle con la bata de laboratorio puesta. Arreglarte para ti es sinónimo a ponerte ropa limpia, nada más.

Sugerencias de interpretación: Has sido uno de los apoyos de la Obispo Dona Branca en la creación de la cofradía “Noites Brancas”. Últimamente estás dudando sobre tu camino a seguir y temes decepcionar a los antiguos de tu linaje con tus actos, por lo que eres mucho más cauta y precisa en tus acciones. Recientemente has empezado a pensar en objetivos políticos.

Refugio: Posees un apartamento en la misma torre donde reside el Cardenal Don Alonso.

Influencia: Miembro de “Noites Brancas”.

Antón Dacosta

“El Mártir”

Su existencia en la ciudad era desconocida para todos salvo para el Tremere Reinaldo dos Santos. Antón Dacosta fue capturado por el Tremere y usado durante años como sujeto de experimentación hasta acabar perdiendo su voluntad, para acabar siendo un es un siervo sin mente del Tremere.

Tras la derrota de la Camarilla fue liberado y Dona Branca le ofreció un puesto en su cofradía.



Clan: *antitribu* Malkavian

Sire: Louis “el Loco”

Naturaleza: Niño

Conducta: Autista

Generación: 9ª

Abrazo: 1980 (nacido en 1965)

Edad Aparente: finales de la adolescencia

Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2

Sociales: Carisma 1 Manipulación 1, Apariencia 1

Mentales: Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 5.

Talentos: Alerta 2, Intimidación 1, Pelea 2.

Técnicas: Armas C. C. 2, Interpretación 3, Seguridad 1, Supervivencia 2, Trato con Animales 1.

Conocimientos: Academicismo 2, Investigación 2, Lingüística 1, Ocultismo 4.

Talentos Secundarios: Mendicidad 4.

Técnicas Secundarias: Cazar 1, Leer los Labios 3.

Conocimientos Secundarios: Cultura del Sabbat 1.

Disciplinas: Animalismo 5, Auspex 3, Dementación 5, Ofuscación 2.

Trasfondos: ninguno, todos piensan que estas muerto.

Virtudes: Convicción 1, Instintos 2, Coraje 3

Senda de la Catarsis: 3

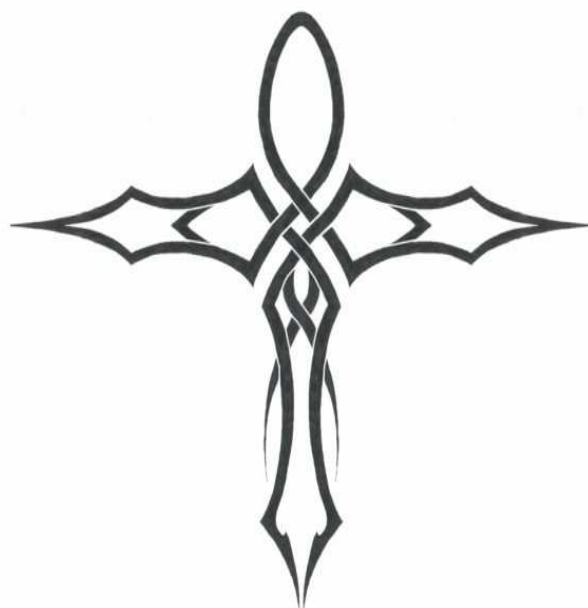
Fuerza de Voluntad: 6

Imagen: Ya no vistes ropas viejas y desgarradas, pero sigues llevando en tus muñecas los restos de las cadenas que una vez te sujetaron a una pared en una cripta Tremere.

Sugerencias de interpretación: Te comportas como un animal, aunque poco a poco has ido recuperándote del trauma, sobre todo gracias a Dona Branca que te ha dedicado muchos esfuerzos, a veces aun sueñas con Reinaldo y sus experimentos sobre tu cuerpo y tu mente y te despiertas aullando a pleno día.

Refugio: Con su cofradía.

Influencia: Miembro de “Noites Brancas”.



La Cruz Rosada

Líder: Joao da Silva

Miembros: María, Danilo, Bjorn Svenson.

“La Cruz Rosada” es una cofradía que fue formada específicamente a instancias de Joao da Silva como “grupo de entrenamiento” para aspirantes a la Mano Negra.

Esta cofradía fue reformada recientemente y actualmente es la fuerza permanente de la Mano

Negra en Lisboa. Sus miembros son temidos y respetados por el resto de los Sabbats de Portugal.

Joao da Silva e Zinçao

Obispo y Dominio de la Mano Negra "La Mano del Cardenal"

Joao da Silva e Zinçao era un letrado de la ciudad de Lisboa antes de ser abrazado en 1502 y entrar a formar parte del Clan Lasombra y del Sabbat. Encaminó pronto su trayectoria en la secta por la senda marcial, primero como guardaespaldas de tu sire y luego como miembro de la Mano Negra. Tus lealtades están divididas entre su sire y la Mano, con el Sabbat en tercer lugar.



Clan: Lasombra

Sire: Don Alonso

Naturaleza: Arquitecto

Conducta: Celebrante

Generación: 7ª (bajada desde 8ª mediante diablerie)

Abrazo: 1502 (nacido en 1478)

Edad Aparente: mitad de la veintena.

Físicos: Fuerza 5, Destreza 5, Resistencia 4

Sociales: Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 3

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 3

Talentos: Alerta 4, Atletismo 2, Empatía 2, Esquivar 3, Intimidar 2, Pelea 4.

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

Conocimientos: Academicismo 4, Investigación 2, Leyes 4, Lingüística 3, Ocultismo 4, Política 2.

Talentos Secundarios: Interrogatorio 3.

Técnicas Secundarias: Danza del Fuego 3, Demoliciones 4, Navegar 2.

Conocimientos Secundarios: Arte de la Memoria 5, Burocracia 2, Conocimiento del Clan Lasombra 2, Conocimiento de la Estirpe 4, Conocimiento de la Mano Negra 3, Cultura de la Camarilla 2, Cultura del Sabbat 4, Documentación 2

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

Trasfondos: Posición en la Mano Negra 3, Posición en el Sabbat 3, Recursos 5.

Virtudes: Convicción 5, Instintos 3, Coraje 4.

Senda de Caín: 8

Fuerza de Voluntad: 10

Notas: *Especialidades:* Ocultismo (Nodista)

Imagen: Eres la imagen que cualquiera tiene de un miembro de la Mano Negra, mitones de cuero tachonados de metal, pantalones vaqueros negros, botas de policía y camiseta negra. Llevas un colgante con forma de ankh invertido en la oreja izquierda y te afeitas cada noche al levantarte.

Sugerencias de interpretación: Eres duro, y debes parecer aun más duro, en tus manos está hacer que se cumplan las leyes del Arzobispo y los Obispos no estas dispuesto a dejar pasar una.

Refugio: Tienes un puñado de apartamentos repartidos por la ciudad, nunca duermes dos noches seguidas en el mismo sitio

Influencia: Obispo de Lisboa, Shakar de La Mano Negra. Ductus de "La Cruz Rosada".

María "Destripadora" Martínez

(Maria Blanca Margarita Martínez-Ochoa y Velásquez)

Eres un miembro tradicional de la Mano Negra; siempre cumples con tus órdenes, y estás segura de que harás todo lo que esté en tu mano para mantener a la Espada de Caín tan afilada como sea posible.

Fuiste abrazada en Ciudad de México, donde no eras sino una ladrona callejera; en el sabbat demostraste tu compromiso estando una y otra vez en cabeza de los grupos de exploradores, ganadote tu apodo de “Destripadora” hasta que un día un reclutador de la Mano se te acercó y te ofreció entrar.

Nunca lo has dudado, nunca te ha importado realmente mucho, todo es tiempo regalado, así es como lo ves, realmente moriste mucho antes de ser miembro de la Mano Negra, antes de ser Sabbat, incluso antes de entrar en aquel callejón con aquel vampiro siguiéndote, ya habías muerto cuando tenías seis años y escapaste de casa; el resto es tiempo regalado.



Clan: Gangrel *urbano*

Sire: Henri

Naturaleza: Superviviente

Conducta: Juez

Generación: 8ª (bajada desde 9ª mediante dialerie)

Abrazo: 1940 (nacida en 1910)

Edad Aparente: Principios de la treintena

Físicos: Fuerza 4, Destreza 5, Resistencia 4

Sociales: Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 3

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 4.

Talentos: Alerta 4, Atletismo 3, Esquivar 4, Intimidar 2, Liderazgo 1, Pelea 5, Subterfugio 2

Técnicas: Armas C. C. 4, Armas d. Fuego 4, Conducir 2, Pericias 3, Seguridad 3, Sigilo 3, Supervivencia 2.

Conocimientos: Academicismo 1, Investigación 2, Lingüística 3, Ocultismo 2.

Talentos Secundarios: Agenciar 3, Instrucción 3, Interrogatorio 2.

Técnicas Secundarias: Acrobacias 3, Cazar 2, Camuflaje 2, Danza del Fuego 3, Demoliciones 1.

Conocimientos Secundarios: Arte de la Memoria 2, Criptografía 2. Conocimiento de la Mano Negra 3, Cultura Camarilla 1, Cultura Sabbat 3, Cultura Local 2.

Disciplinas: Celeridad 4, Ofuscación 3, Protean 5, Fortaleza 3, Potencia 3.

Trasfondos: Contactos 2, Posición en la Mano Negra 2, Posición en el Sabbat 1, Recursos 3, Ritae 2.

Virtudes: Convicción 3, Instintos 4, Coraje 5

Senda de Caín: 7

Fuerza de Voluntad: 8

Notas: Diversos Frenesíes han eliminado todo el vello corporal de tu cuerpo, salvo de la cabeza y formado pequeñas escamas en las articulaciones.
Especialidad Ocultismo (Nodista).

Imagen: Tienes un cuerpo fibroso y marcado por las cicatrices, sueles cambiar tu vestuario cuando la ropa se cae a trozos o antes siempre que alguien te avise de su estado.

Sugerencias de interpretación: Eres la Mano Negra, y exiges respeto, habla siempre como si estuvieras dando órdenes salvo cuando estés ante superiores de la Mano.

Refugio: Te entierras cada amanecer en un sitio diferente, aunque tienes un apartamento en la Alfama donde guardas los archivos y los informes de misiones de “La Cruz Rosada”.

Aunque ya no estas al mando sigues siendo la “oficial administrativa”

Influencia: Shakar de la Mano Negra. Sacerdote de “La Cruz Rosada”.

Danilo

Sobre ti hay una gran losa. Tu sire, Ezequiel, es obispo en Montreal, su sire fue Arzobispo... e infernalista. Ahora es tu turno de demostrar que has heredado de cada uno.



Clan: Serpientes de Luz

Sire: Ezequiel de Montreal

Naturaleza: Estudioso

Conducta: Juez

Generación: 9ª

Abrazo: 1990 (nacido en 1972)

Edad Aparente: Finales de la adolescencia.

Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 4.

Sociales: Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 3.

Mentales: Percepción 2, Inteligencia 3, Astucia 3.

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

Técnicas: Armas C. C. 3, Armas d. Fuego 2, Conducir 2, Etiqueta 1, Pericias 4, Seguridad 2, Sigilo 3, Supervivencia 2, Trato Animales 1.

Conocimientos: Academicismo 2, Informática 3, Investigación 3, Lingüística 4, Ocultismo 4, Política 1.

Talentos Secundarios: Diplomacia 2.

Técnicas Secundarias: Acrobacia 1, Alteración corporal 1, Cazar 1, Danza del Fuego 3, Meditación 2, Pilotar 1.

Conocimientos Secundarios: Con. Mano Negra 1, Cultura Camarilla 1, Cultura Sabbat 3, Documentación 3, Piratería Informática 2.

Disciplinas: Animalismo 2, Celeridad 1, Dominación 2, Nigromancia (Wanga) 4, Presencia 1, Potencia 2, Serpentis 4.

Sendas Nigrománticas: Senda del Sepulcro 4, Senda de las Cenizas 3.

Trasfondos: Contactos 3, Posición Mano Negra 1, Recursos 3.

Virtudes: Convicción 3, Instintos 2, Coraje 4

Senda de Caín: 5

Fuerza de Voluntad: 8

Notas: *Especialidades:* Ocultismo (Wanga), Ocultismo (Nodista)

Imagen: Llevas el cabello rubio en rastas hasta casi los hombros. Vistes con vaqueros y camisetas estampadas con el grupo heavy de moda, pero el entrenamiento es duro y estas pensando en buscar algo más resistente, tal vez algo de cuero.

Sugerencias de interpretación: Mantente siempre a la espera, preparado para lo que venga. Cada momento es una prueba, y no puedes permitirte fallar.

Refugio: En el refugio comunal de la cofradía.

Influencia: Miembro de “La Cruz Rosada”. Shakar de la Mano Negra.

Bjorn Svenson

Censor de la Mano Negra en Lisboa

Eres un enviado del Serafín y líder de la Mano Negra Aajav Kahn, a fin de evaluar a los miembros del Sabbat en la ciudad de cara a analizar si podrían resistir un contraataque de la Camarilla.

Por ahora te has establecido con la cofradía de la Cruz Rosada, formada por compañeros de la Mano Negra, pero aun no has decidido si

quedarte definitivamente con ellos o establecerte por tu cuenta.



Clan: *antitribu* Gangrel

Sire: Xaviar

Naturaleza: Superviviente

Conducta: Juez

Generación: 8ª

Abrazo: 1739 (nacido en 1700)

Edad Aparente: Bien entrada la treintena

Físicos: Fuerza 5, Destreza 5, Resistencia 5

Sociales: Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 2

Mentales: Percepción 5, Inteligencia 3, Astucia 3.

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

Técnicas: Armas C. C. 3, Armas d. Fuego 3, Conducir 4, Seguridad 3, Sigilo 4, Supervivencia 4, Trato con Animales 3

Conocimientos: Academicismo 1, Investigación 4, Leyes 4, Lingüística 2, Política 2.

Talentos Secundarios: Interrogatorio 4.

Técnicas Secundarias: Cazar 3, Danza del Fuego 3.

Conocimientos Secundarios: Cultura Camarilla 1, Cultura Sabbat 3.

Disciplinas: Animalismo 4, Fortaleza 4, Celeridad 2, Potencia 3, Protean 5.

Trasfondos: Mentor 4 (Aajav), Miembro de la Mano Negra 2, Posición 1, Recursos 3

Virtudes: Convicción 3, Instintos 3, Coraje 5

Senda de Caín: 6

Fuerza de Voluntad: 9

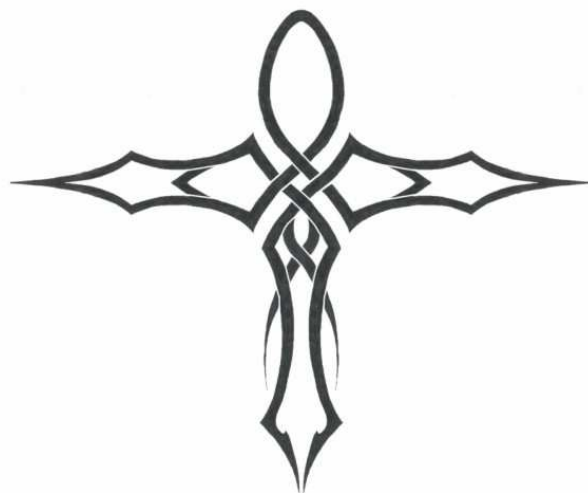
Notas: Los diferentes frenesíes han provocado que tengas uñas permanentes en manos y pies.

Imagen: Eres de origen nórdico, por lo que el tono de tu piel es más pálido de lo normal para un cainita. Suelen vestir alguna variante de ropa paramilitar o algo tipo uniforme que recuerde a los de las fuerzas del orden.

Sugerencias de interpretación: Has sido enviado a Lisboa por orden de Aajav Khan, como tal debes mantenerte como un ejemplo para todos los Sabbats de la ciudad.

Refugio: Casas abandonadas, sótanos, a veces duermes con tu cofradía pero sueles preferir hacerlo solo.

Influencia: Miembro de “La Cruz Rosada”, Censor de la Mano Negra.



Os Tronos Escuros

Ductus: Obispo Adolfo da Silva e Madeira

Miembros: Shocker, Kelwen, Alexandra, Roque

Os Tronos Escuros es una cofradía de reciente creación, y todos sus miembros salvo uno (Roque) son recién llegados a la ciudad.

Su juventud como grupo no implica falta de consistencia, su ductus es un veterano combatiente de reconocida fama y entre sus miembros hay dos miembros de los *antitribu* Salubri, conocidos por sus capacidades en el campo de batalla.

Tal vez es su único miembro originario de Lisboa quien despierta más sospechas, ya que su

sire fue objeto de una Cacería Salvaje por tratar con la Camarilla.

Adolfo da Silva e Madeira

Obispo de Lisboa Norte

Eres un vampiro con suerte, y un Sangre Azul, tu presencia en el campo de batalla en que se convirtieron las calles de Lisboa contribuyó a salvar la vida del futuro Arzobispo de la ciudad, quien no dudó en darte permiso para establecerte junto con tu manada. Aun no comprendes muy bien el funcionamiento de la ciudad, por lo que te limitas a sonreír a todo el mundo y prestar mucha atención a las cofradías veteranas en la ciudad



Clan: *Antitribu* Ventrue

Sire: Gustav Mallenhous

Naturaleza: Director

Conducta: Manipulador

Generación: 8ª

Abrazo: 1500 (nacido en 1453)

Edad Aparente: Bien entrados los cuarenta.

Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 4

Sociales: Carisma 5, Manipulación 4, Apariencia 5

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4

Talentos: Alerta 2, Expresión 5, Intimidar 3, Liderazgo 3, Pelea 3, Subterfugio 4.

Técnicas: Armas de Fuego 2, Conducir 2, Etiqueta 5.

Conocimientos: Academicismo 2, Finanzas 2, Leyes 4, Lingüística 2, Ocultismo 3 Política 5

Talentos Secundarios: Intriga 2.

Técnicas Secundarias: Danza del Fuego 3, Flirteo 4.

Conocimientos Secundarios: Burocracia 3, Conocimiento del Clan Ventrue 2, Conocimiento del Hampa 1, Cultura Camarilla 2, Cultura Sabbat 3, Cultura Local 1, Economía 3.

Disciplinas: Auspex 4, Fortaleza 2, Dominación 5, Potencia 2, Presencia 5

Trasfondos: Influencia 2, Posición en el Sabbat 3, Rebaño (las monjas de un convento) 5, Recursos 4.

Virtudes: Convicción 3, Instintos 5, Coraje 3

Senda del poder y la Voz Interior: 8

Fuerza de Voluntad: 7

Notas: Eres incapaz de concebir que alguien pueda traicionarte o que tus informes sean erróneos, eso puede hacer que des pasos hacia el vacío sin darte cuenta.

Imagen: Vistes trajes a medida, adornados con pequeñas joyas de oro, siempre impecable y con un porte que recuerda a los reyes y nobles de épocas pasadas.

Sugerencias de interpretación: Eres un camaleón político, siempre adaptándote a tu entorno.

Refugio: En un lujoso apartamento con vistas a la Plaza del Marqués de Pombal

Influencia: Ductus de “Os Tronos Escuros”

Shocker

Dama Templaria

Viniste con tu compañero Varis a Lisboa como caballeros inquisidores enviados por vuestros superiores a fin de verificar o descartar unos rumores sobre presencia demoníaca en la ciudad. Al final os visteis envueltos en los acontecimientos que acabaron con la expulsión de la Camarilla de la ciudad

Al final decidiste quedarte en Lisboa, donde has formado una cofradía junto con otros veteranos que habían acudido a la ciudad para enfrentarse con la Camarilla. A veces piensas en Varis y en el Tremere que lo mató, y luego miras el cráneo del Tremere colocado junto a otros trofeos en tu refugio.



Clan: Salubri *antitribu*

Sire: Hang Li

Naturaleza: Fanático

Conducta: Autista

Generación: 8ª (obtenida mediante diablerie, fue abrazada como 10ª)

Abrazo: 1873 (nacida en 1851)

Edad Aparente: Entrada en la veintena

Físicos: Fuerza 5, Destreza 4, Resistencia 5.

Sociales: Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 4.

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Talentos: Alerta 3, Atletismo 3, Esquivar 4, Intimidar 4, Pelea 5.

Técnicas: Armas C. C. 5, Armas de Fuego 4, Conducir 3, Pericias 3, Seguridad 2, Supervivencia 2.

Conocimientos: Academicismo 1, Investigación 2, Leyes 3, Lingüística 3, Ocultismo 2.

Talentos Secundarios: Interrogatorio 5.

Técnicas Secundarias: Alteración Corporal 4.

Conocimientos Secundarios: Cultura del Sabbat 4.

Disciplinas: Fortaleza 4, Potencia 3, Presencia 2, Váleren 5, Vicisitud 2.

Trasfondos: Aliados (Inquisición) 3, Posición en el Sabbat 2, Recursos 2.

Virtudes: Convicción 4, Instintos 4, Coraje 5.

Senda del Corazón Salvaje: 8

Fuerza de Voluntad: 7

Notas: Tu autentico nombre es Elizabeth Corso.

Imagen: Al dejar la Inquisición has cambiado de imagen, ya no te afeitas la cabeza, aunque sigues llevando el cuero. Llevas los brazos tatuados con Vicisitud con una flor por cada víctima... tus brazos están llenos de flores de diversos colores.

Sugerencias de interpretación: Muéstrate tranquila y realiza amenazas veladas.

Refugio: Móvil. Un autobús reconvertido y adaptado para las necesidades vampíricas.

Influencia: Ex-Dama Inquisidora, Miembro de "Os Tronos Escuros"

Kelwen

Sacerdote accidental

Abrazado en Sudáfrica tu vida antes de recibir el Don de Caín era una vida de lujos. Tus padres eran ricos, muy ricos, y tu tenías una cohorte de seguidores y chupópteros que te reían todas las gracias y te seguían a donde fueras.

Nunca sabrás porqué fuiste elegido por tu sire, ni tampoco su búsqueda de paz, de alguna manera había malinterpretado lo que vió, donde él vió aun líder solo había un diletante, así cuando Adonai empezó a solicitar soldados para unirse a su cruzada contra los Tremere fuiste uno de los primeros en unirse a él.

Tu llegada a Lisboa se debe a una llamada de Shocker, a quien ya conocías. No llegaste a tiempo para el enfrentamiento con la Camarilla pero la ciudad ha llamado tu atención.

Además piensas que la Camarilla no renunciará tan fácilmente a Lisboa, así que estás preparado para el contraataque.



Clan: Salubri *Antitribu*

Sire: Durás

Naturaleza: Arquitecto

Conducta: Rebelde

Generación: 10ª

Abrazo: 1975 (nacido en 1955)

Edad Aparente: En la veintena.

Físicos: Fuerza 4, Destreza 2, Resistencia 3.

Sociales: Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 3.

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 2, Astucia 2.

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

Técnicas: Armas de Fuego 3, Conducir 5, Pericias 3, Sigilo 1, Supervivencia 3.

Conocimientos: Academicismo 1, Ciencias 1, Lingüística 1, Política 3.

Talentos Secundarios: Máscara 3.

Técnicas Secundarias: Cazar 1.

Conocimientos Secundarios: Cultura del Sabbat 2.

Disciplinas: Fortaleza 3, Potencia 3, Presencia 2, Valeren 2.

Trasfondos: Contactos 2, Criados 1, Recursos 2, Ritae 3.

Virtudes: Convicción 3, Instintos 2, Coraje 4

Senda de Caín: 5

Fuerza de Voluntad: 7

Imagen: Vistes con ropa de segunda mano, vaqueros, cazadoras repletas de parches y eslóganes, entre los que se encuentra siempre líderes revolucionarios.

Sugerencias de interpretación: Habla siempre en susurros como si estuvieras diciendo un gran secreto.

Refugio: Con la cofradía.

Influencia: Miembro de “Os Tronos Escuros”

Alexandra

Manipuladora Inconformista

Como mortal eras una herramienta de tu esposo, un importante abogado que se hizo rico gracias a tus consejos. Tu abrazo lo cambió, despertaste a un mundo donde el sexo no era importante, sino las capacidades de uno mismo y sus apoyos.

Recientemente te has unido a los Tronos Oscuros como una forma de obtener un cierto reconocimiento, sobre todo después de tu pobre conducta durante los últimos enfrentamientos con la Camarilla, la cual ha dejado mucho que desear.

Siempre que puedes prefieres beber de mujeres jóvenes y atractivas, tal vez manifestando un lesbianismo latente que nunca se desarrollo mientras estabas viva.



Clan: *antitribu* Brujah
Sire: Veritas
Naturaleza: Pedagoga
Conducta: Directora
Generación: 8ª
Abrazo: 1683 (nacido en 1650)
Edad Aparente: principios de la treintena.
Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 4
Sociales: Carisma 5, Manipulación 4, Apariencia 4.
Mentales: Percepción 3, Inteligencia 5, Astucia 4.
Talentos: Alerta 3, Expresión 3, Intimidar 1, Liderazgo 1, Pelea 2, Subterfugio 4.
Técnicas: Armas de Fuego 3, Conducir 3, Etiqueta 3.
Conocimientos: Academicismo 3, Finanzas 2, Investigación 4, Leyes 3, Lingüística 4, Ocultismo 2, Política 4
Talentos Secundarios: Diplomacia 4.
Técnicas Secundarias: Flirteo 1.
Conocimientos Secundarios: Burocracia 3, Conocimiento del Clan: Brujah 4, Con. Hampa 2, Cultura Sabbat 4, Cultura Local (Lisboa) 3, Documentación 3, Economía 2, Secretos de la Ciudad (Lisboa) 2.
Disciplinas: Auspex 3, Celeridad 2, Potencia 3, Presencia 5, Serpents 2.
Trasfondos: Criados 2, Posición en el Sabbat 1, Recursos 4.
Virtudes: Conciencia 1, Autocontrol 3, Coraje 5
Humanidad: 4
Fuerza de Voluntad: 10

Notas: Estas aquí para estudiar a la Curia. Te trasladaste a Lisboa cuando oíste los rumores un próximo ataque contra la Camarilla, desgraciadamente te tomaste mucho tiempo y cuando llegaste apenas pudiste hacer nada, ya que todos los premios gordos habían sido tomados. Esperas una próxima oportunidad para ascender y crees que los “Tronos Oscuros” pueden ser un buen método.

Imagen: Suelen vestir de forma andrógina, con el pelo corto y ropas masculinas, normalmente usan un estilo informal, con chaquetas sueltas que ayudan a disimular tu figura.

Sugerencias de interpretación: Crees que debe prestarse más atención a las minorías, así que tiendes a apoyar a los más débiles o los menos representados.

Refugio: Una mansión en el casco histórico de la ciudad.

Influencia: Miembro de los “Tronos Escuros”

Roque

El chiquillo del traidor

Tu sire demostró ser un traidor al Sabbat, y tu lograste demostrar que no lo eras, pero tras la disolución de “Os Cabaleiros” ninguna cofradía veterana te quería como miembro.

Por suerte tenías otras opciones, “Os Tronos Escuros” es una cofradía de reciente creación y que necesitaban a alguien que conociera la ciudad, no es que sea una maravilla, pero su ductus tiene la consideración de un héroe en la ciudad.

Tal vez no fuera la mejor opción, pero tampoco es que hubiera mucho donde elegir.



Clan: *antitribu* Ventrue
Sire: Cristóvão Molinari
Naturaleza: Perfeccionista
Conducta: Juez
Generación: 9ª
Abrazo: 1925 (nacido en 1900)
Edad Aparente: Unos veinticinco años muy mal llevados.
Físicos: Fuerza 4, Destrezas 2, Resistencia 3.

Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 3
Mentales: Percepción 2, Inteligencia 3, Astucia 2
Talentos: Alerta 4, Atletismo 3, Callejeo 2, Intimidar 1, Liderazgo 1, Pelea 4.
Técnicas: Armas de Fuego 4, Conducir 3, Etiqueta 1, Sigilo 2, Supervivencia 2.
Conocimientos: Academicismo 1, Investigación 3, Leyes 1, Lingüística 1, Política 1.
Talentos Secundarios: Agenciar 2.
Técnicas Secundarias: Danza del Fuego 2.
Conocimientos Secundarios: Burocracia 2, Cultura Sabbat 2, Cultura Local 2, Documentación 3.
Disciplinas: Fortaleza 4, Dominación 3, Presencia 2, Protean 2.
Trasfondos: Contactos (Policía) 3, Posición en el Sabbat 1, Recursos 2.
Virtudes: Convicción 1, Instintos 3, Coraje 3
Senda del poder y la Voz Interior: 4
Fuerza de Voluntad: 6

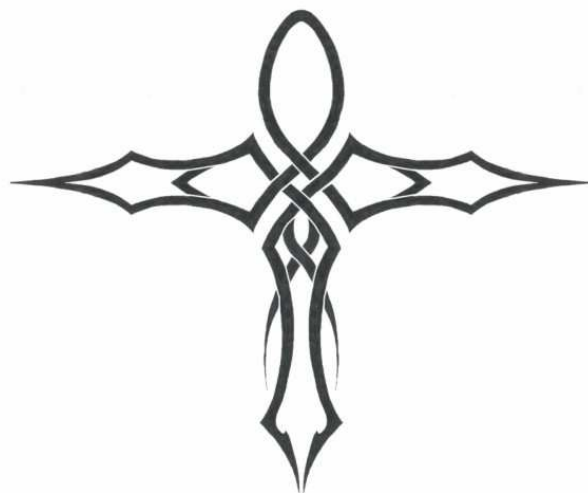
Notas: Durante tu vida mortal eras un simple agente de policía en la ciudad de Lisboa, pero cometiste un error, te liaste con la hija del comisario, desgraciadamente te pillaron, así que el comisario se dedicó a hacer de tu vida un infierno, hasta que te expulsaron del cuerpo. La noche de tu abrazo hacía un mes que estabas borracho, un mes desde tu expulsión, lo primero que hiciste tras salir de la tumba donde te habían enterrado fue buscar a tu antiguo jefe y torturarlo hasta la muerte.

Imagen: Cuando te levantas llevas el pelo desgreñado y marcas de lejanas peleas en los bares

Sugerencias de interpretación: Molinari está muerto, y tienes otra oportunidad, esta vez estás seguro de que lo lograrás.

Refugio: Con la cofradía, en una casa abandonada en La Alfama.

Influencia: Miembro de “Os Tronos Escuros”. Individualmente muy poca ya que muchos de los vampiros lisboetas recuerdan la traición de su sire.



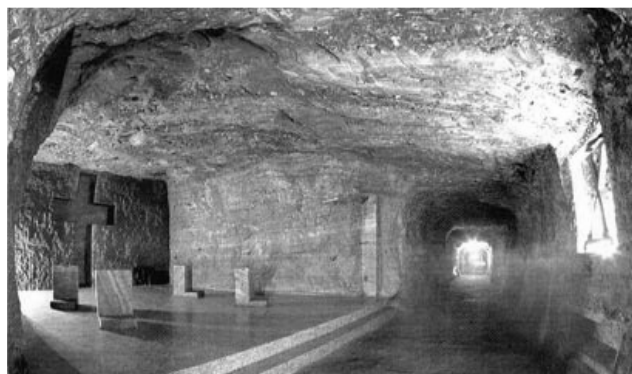
La Hermandad de Sangre

Ductus: Rahab, Hierofante y Guardiana de la Fe.

Miembros: Magdalena Yoryari, Bob “El Monaguillo”

La Hermandad de Sangre es una manada recién creada, cuyos miembros son todos ellos recién llegados a la ciudad de Lisboa. Constituida por cainitas que acaban de superar sus ritos de creación y liderada por Rahab, la autodenominada Hierofante de Caín, múltiples dudas planean sobre este grupo.

En un principio Rahab ha establecido “misas” los viernes por la noche, abiertas a todos los que quieran asistir, y junto con los otros miembros de su cofradía ha estado tanteando a cainitas pertenecientes a otras cofradías a fin de lograr convencerlos para que se les unan en su labor de construcción de una “Catedral de Caín”.



Habéis decorado vuestro refugio con reproducciones y fotografías de cuadros, así como con estatuas que representen a Caín y a los miembros de la Segunda Generación.

Rahab

Hierofante de Caín y Guardiana de la Fe

Desconoces tus orígenes, desconoces tu historia, solo conoces la Fe en Caín, y tu devoción a ella. Como Guardiana de la Fe tu deber es hacer que se cumplan los Ritae con la debida frecuencia y con la debida pompa y respeto, así como adiestrar a los nuevos Sabbat en las sendas de iluminación.

Has recogido a un par de recién llegados al Sabbat y has fijado tu refugio en el subsuelo de Lisboa, donde estás construyendo una catedral digna de Caín. Algunos te han tachado de loca, pero sabes que tus actos son necesarios en esta época de libertinaje y escasa ortodoxia.



Clan: Pander

Sire: Desconocido

Naturaleza: Directora

Conducta: Fanática

Generación: 9ª

Abrazo: 1710 (nacido en 1690)

Edad Aparente: Desconocida, siempre va cubierta con una máscara.

Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3.

Sociales: Carisma 5, Manipulación 3, Apariencia 3.

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 4.

Talentos: Alerta 3, Empatía 2, Esquivar 2, Expresión 3, Liderazgo 4, Pelea 2, Subterfugio 2.

Técnicas: Armas de Fuego 1, Armas C. C. 4, Conducir 2, Etiqueta 4, Pericias 4, Seguridad 3.

Conocimientos: Academicismo 6, Ciencia 4, Finanzas 2, Investigación 5, Leyes 2, Lingüística 5, Medicina 1, Ocultismo 5, Política 2.

Talentos Secundarios: Diplomacia 3, Estilo 2.

Técnicas Secundarias: Trucos de Manos 3.

Conocimientos Secundarios: Burocracia 1, Criptografía 3, Cultura Sabbat 5, Documentación 4, Enigmas 3, Teología 5.

Disciplinas: Auspex 3, Fortaleza 2, Ofuscación 3, Potencia 3, Presencia 4, Taumaturgia 4, Vicisitud 3.

Sendas Taumatúrgicas: Senda de la Sangre 4, Senda del Fuego 3.

Trasfondos: Aliados (Inquisición) 3, Contactos (Teólogos) 2, Posición 3, Recursos 3, Ritae 5.

Virtudes: Convicción 5, Instintos 4, Coraje 3

Senda de Caín: 9

Fuerza de Voluntad: 7

Imagen: Túnicas rojas y negras componen tu guardarropa, así como una serie de máscaras de hueso. Nadie ha visto tu auténtico rostro en mucho tiempo.

Sugerencias de interpretación: Eres la voz de la ortodoxia Sabbat en la ciudad, por lo que tus opiniones son el reflejo de las sagradas escrituras nodistas.

Refugio: En el subsuelo de Lisboa

Influencia: Ductus de la Hermandad de Sangre.

Maddalena Yoryari

Superviviente de las Pesadillas

Aunque siempre fuiste un miembro independiente de la sociedad vampírica los hechos acaecidos durante la Semana de las Pesadillas te han llevado en brazos del Sabbat.

Tu talento como médium llamó la atención de la Hierofante de Caín quien te invitó a unirse a la cofradía que estaba formando, lo cual aceptaste a fin de tener un lugar donde quedarte.



Clan: *Antitribu* Ravnos

Sire: Saray Yoryari

Naturaleza: Gurú

Conducta: Rebelde

Generación: 8ª

Abrazo: 1425 (nacido en 1380)

Edad Aparente: Unos cuarenta años.

Físicos: Fuerza 3, Destreza 5, Resistencia 5.

Sociales: Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 4.

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4.

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

Técnicas: Armas C. C. 4, Armas de Fuego 3, Conducir 4, Interpretación 2, Pericias 4 (mecánica de vehículos), Seguridad 3, Supervivencia 3, Trato con Animales 2.

Conocimientos: Academicismo 1 Investigación 2, Lingüística 2, Ocultismo 3.

Talentos Secundarios: Intuición 3, Lanzar 1.

Técnicas Secundarias: Trucos de Manos 5.

Conocimientos Secundarios: Conocimiento del Hampa 2, Enigmas 2

Disciplinas: Animalismo 2, Auspex 1, Celeridad 2, Fortaleza 3, Quimerismo 4.

Trasfondos: Aliados 3, Recursos 2.

Virtudes: Convicción 1, Autocontrol 4, Coraje 3.

Senda de la Paradoja: 5

Fuerza de Voluntad: 7

Notas: *Méritos:* Médium

Imagen: Una mujer de mediana edad que parece que aún no se recuperó del movimiento hippie, sigues vistiendo con camisetas descoloridas y faldas sueltas.

Sugerencias de interpretación: Hablas siempre en voz baja, hablas de las voces de los espíritus como si fueran tuyas las palabras que dices.

Refugio: Con la Hermandad, además posees una autocaravana adaptada, sueles cambiar su lugar de aparcamiento cada noche aunque muchas veces estás en los alrededores del zoo.

Influencia: Miembro de “La Hermandad de Sangre”.

Bob, “El Monaguillo”

Novicio de Caín

Nadie sabe de donde ha salido este joven cainita. Su existencia en la ciudad era desconocida para todos hasta que fue encontrado por Rahab mientras cazaba en el zoo. La Hierofante lo tomó bajo su protección y lo acogió en su cofradía.

El joven solo responde al nombre de Bob, habiendo bloqueado todo su pasado. Recientemente le han empezado a denominar “El Monaguillo” a causa del papel de asistente que realiza en las ceremonias oficiadas por Rahab.



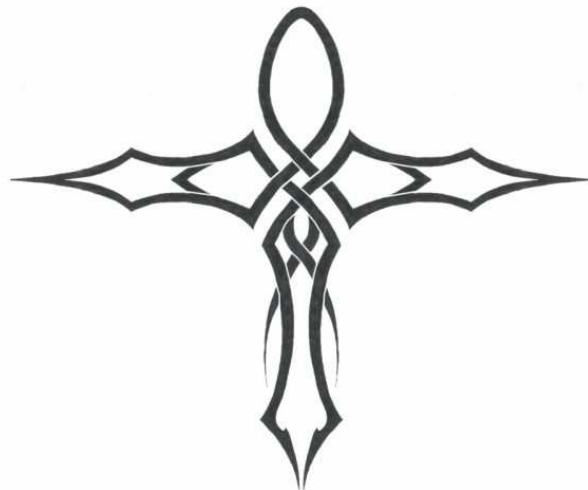
Linaje: *Antitribu* Malkavian
Sire: Desconocido
Naturaleza: Superviviente
Conducta: Niño
Generación: 12^a
Abrazo: 1995 (nacido en 1980)
Edad Aparente: finales de la adolescencia
Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2.
Sociales: Carisma 3 Manipulación 2, Apariencia 3.
Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4.
Talentos: Alerta 2, Atletismo 3, Callejeo 4, Empatía 3, Esquivar 2, Intimidar 2, Pelea 2.
Técnicas: Seguridad 1, Sigilo 4, Supervivencia 2, Trato con Animales 2.
Conocimientos: Academicismo 2, Lingüística 1, Ocultismo 2.
Talentos Secundarios: Mendicidad 2.
Técnicas Secundarias: Cazar 1.
Conocimientos Secundarios: Conocimiento del Hampa 1.
Disciplinas: Dementación 1, Auspex 3, Ofuscación 1.
Trasfondos: Ninguno.
Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 2
Humanidad : 6
Fuerza de Voluntad: 6
Trastorno: Fuga

Imagen: Tus ropas están rotas y tienes el pelo y la cara manchadas. Vives como un mendigo desde tu abrazo.

Sugerencias de interpretación: Aun no sabes en qué te has convertido, pero tienes alguna idea por los cuentos que te contaba tu abuela.

Refugio: Con la Hermandad, aunque algunas veces pasas el día en su viejo refugio, el maletero de un coche abandonado junto al zoo.

Influencia: Miembro de “La Hermandad de Sangre”.



Los Independientes / La Academia **Representante en la Curia:** Viriato

Un cierto número de cainitas de Lisboa no pertenecen a ninguna de las cofradías ni manadas de la ciudad aunque son reconocidos como legítimos pobladores de la ciudad, por ello se han agrupado bajo el nombre de “Los Independientes” y se les ha concedido un asiento en la Curia de la ciudad.

Algunos Sabbats denominan a este grupo como “La Academia” a causa de la edad y poder de sus miembros, ya que muchos de ellos han vivido la historia y en algunos casos la han escrito.

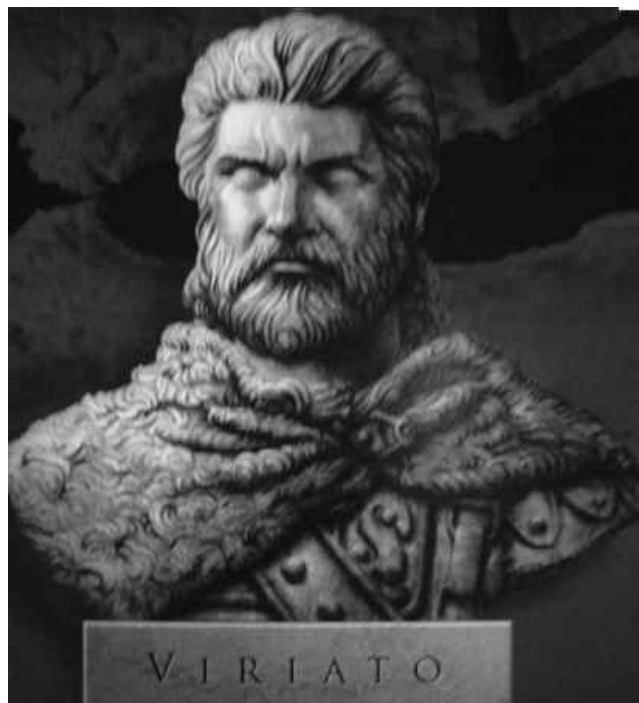
Viriato **Señor del Subsuelo**

Viriato fue el principal caudillo de la tribu lusitana que hizo frente a la expansión de Roma en buena parte de las actuales Extremadura y Portugal, entre las cuencas del Tajo y el Guadiana. Durante los siete años que comandó las tribus lusitanas no hubo un solo caso de indisciplina.

El antiguo caudillo lusitano se oculta en las profundidades de la ciudad de Lisboa, con los restos de su linaje, casi destruido en el Terremoto de Lisboa. Tuya fue la mano que acabó con muchos de esos malditos Tremere, era justo, ellos acabaron con muchos de tus chiquillos... Tuya fue la mano inconsciente que debilitó a la Camarilla hasta el punto de permitir al Sabbat asentarse en la ciudad.

Durante un tiempo saliste a la luz de las estrellas nocturnas. El nuevo Príncipe de la Camarilla te reconoció como Primogénito de tu clan, y desde esa posición esperabas reforzar la posición del Clan de los Ocultos y limpiar Lisboa de los brujos. El plan no funcionó, los Tremere se situaban cada vez más cerca del príncipe y cuando el Sabbat lanzó su ataque final sobre la Camarilla lisboeta te entrevistaste en secreto con sus líderes.

Tal vez hayas traicionado a la Camarilla, pero desde tu punto de vista, parece probado que los Tremere la traicionaron antes, vendiéndose a demonios e intentando que fueran los vástagos de Lisboa los que pagaran el precio con sus almas.



Clan: Nosferatu

Sire: Urgahalt

Naturaleza: Arquitecto

Conducta: Bravo

Generación: 6ª

Abrazo: 139 a. C. (nacido en 180 a. C.)

Edad Aparente: indeterminada

Físicos: Fuerza 6, Destreza 5, Resistencia 6.

Sociales: Carisma 6, Manipulación 4, Apariencia 0.

Mentales: Percepción 5, Inteligencia 4, Astucia 7.

Talentos: Alerta 6, Atletismo 3, Callejeo 4, Empatía 3, Esquivar 5, Intimidar 4, Liderazgo 6, Pelea 6, Subterfugio 3.

Técnicas: Armas C. C. 7, Etiqueta 1, Interpretación 1, Pericias 2, Seguridad 4, Sigilo 5, Supervivencia 6, Trato Animales 4

Conocimientos: Academicismo 4, Investigación 3, Leyes 2, Lingüística 5, Medicina 1, Ocultismo 3, Política 6.

Talentos Secundarios: Diplomacia 3, Instrucción 4, Interrogatorio 2

Técnicas Secundarias: Cazar 4, Equitación 4, Tiro con Arco 3.

Conocimientos Secundarios: Clan: Nosferatu 4, Cultura Camarilla 3, Cultura Cloacas 5, Cultura Local (Lisboa) 5, Historia 4, Secretos Ciudad 3

Disciplinas: Animalismo 5, Auspex 4, Celeridad 4, Fortaleza 5, Ofuscación 6, Potencia 6, Presencia 3.

Trasfondos: Criados 2, Influencia 4, Posición 4, Recursos 6.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 2, Coraje 5

Humanidad: 4

Fuerza de Voluntad: 10

Notas: Está especializado en el uso de la espada corta y la lanza (un dado más). El sexto nivel de Ofuscación es “Mente en Blanco” (puede evitar las exploraciones telepáticas). Sus criados son oficiales retirados del ejército por incapacidad (lisiados) a quienes se les ha convertido en ghoul les ha devuelto la energía y en un par de casos les ha curado. Su influencia es en el ámbito castrense, por medio de dichos ghouls.

Imagen: Cuando no estás ofuscado muestras el aspecto de alguien que se ha quemado por completo en un incendio, con partes descarnadas y ausencia de cabello en partes de la cabeza y la barba. Normalmente, cuando vas ofuscado, gustas de recrear la imagen que tenías en vida, cambiando la armadura por trajes de color gris perla a imagen de los modelos que ves en los anuncios de televisión.

Sugerencias de interpretación: En tiempos fuiste un líder, pero ahora has perdido a tus seguidores, habla con la calma y la experiencia que dan los siglos, nunca alces la voz, nunca grites.

Refugio: Actualmente usas como refugio la residencia de alguno de tus criados.

Influencia / Posición: Primogénito

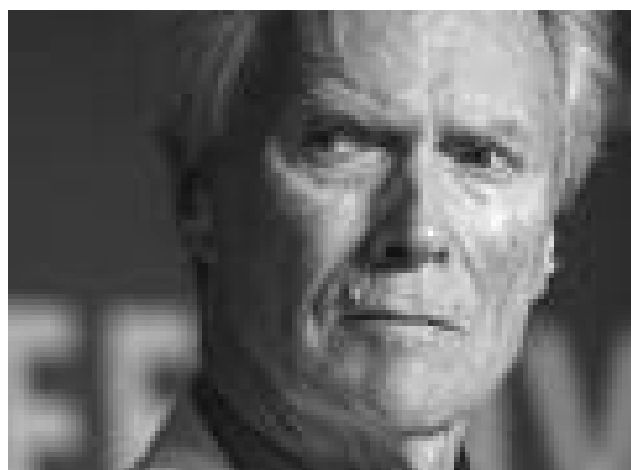
Godofredo de Ávila *El Guardián del Abismo*

Fuiste abrazado en la edad media por un rival de Silvestre de Ruiz, lo que condicionó toda tu existencia como miembro del clan Lasombra.

Acabaste siendo perseguido por el Sabbat a causa de las maquinaciones de Monçada quien por alguna razón que ignoras (tal vez el haberte declarado contrario al uso de Assamitas en el asalto al Castel D'Ombro) y debiste refugiarte entre los *antitribu*. En todo el tiempo que fue pasando viste como se han ido perdiendo las tradiciones de tu linaje; durante siglos has visto a tu propio clan burlarse de los conocimientos que ostentaban sus antiguos y comportarse como auténticos salvajes. Tu fuiste uno de los pocos que continuó practicado los rituales de Obtenebración, muchas veces en secreto.

Cuando llegaste a Lisboa te alineaste con la Camarilla, pero con el tiempo empezaste a ver las cosas de otro modo. Fueron dos los motivos de ese cambio, el primero fue la muerte de Monçada, el segundo fue percibir a otro maestro del Abismo en la ciudad.

Ahora has vuelto con tus hermanos del Clan de la Noche, y aunque una vez fuiste rivales Don Alonso, ahora Cardenal de Lusitania, te ha ofrecido refugio y comprensión, y esperas que entre los dos podáis dar a vuestro clan algo más, tradición.



Clan: Lasombra
Sire: Pablo y Concerella de Barcelona
Naturaleza: Arquitecto
Conducta: Director
Generación: 7ª

Abrazo: 1293(nacido en 1240)

Edad Aparente: Alrededor de los 50.

Físicos: Fuerza 3, Destreza 5, Resistencia 4

Sociales: Carisma 4, Manipulación 6, Apariencia 3

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 5, Astucia 4

Talentos: Alerta 5, Atletismo 2, Empatía 4, Esquivar 3, Expresión 5, Intimidar 3, Liderazgo 1, Pelea 5, Subterfugio 4.

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

Conocimientos: Academicismo 5, Ciencia 3, Finanzas 5, Investigación 3, Leyes 5, Lingüística 5, Ocultismo 6, Política 6.

Talentos Secundarios: Diplomacia 5, Estilo 2, Gracia 2, Intriga 3.

Técnicas Secundarias: Burocracia 2, Conocimiento del Clan Lasombra: 4, Cultura Camarilla 3, Cultura Sabbat 2, Cultura Local (Lisboa) 2, Historia 4, Secretos Ciudad (Lisboa) 2).

Conocimientos Secundarios: Burocracia 3, Clan: Lasombra 2, Cultura Camarilla 3, Cultura Sabbat 1, Cultura Local (Lisboa) 4, Documentación 3, Economía 2, Historia 4, Secretos Ciudad 4.

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

Rituales Obtenebración: Todos hasta nivel 5.

Trasfondos: Criados 5, Posición en el Clan 4, Recursos 5.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 4, Coraje 5

Senda del Acuerdo Honorable: 8:

Fuerza de Voluntad: 9

Notas: Disciplinas Combinadas: Acero Oscuro.

Especialidades en Habilidades: Misticismo Abismal (Ocultismo)

Imagen: Llevas trajes a medida, pero has abandonado el color negro por tonos hueso y crema. El pelo corto y claro contrasta con el moreno que poseía tu piel en el momento de tu Abrazo.

Sugerencias de interpretación: Mantienes la clásica imagen de un Lasombra de la Edad Media, caballeroso y digno ante cualquier circunstancia. Mantente firme y no dejes que ningún temor se muestre en tu rostro.

Refugio: Tienes una mansión en las afueras, guardada por tus criados.

Influencia/Posición: Consejero del Cardenal

Abdallah

(Abu Ali al-Husayn ibn Abd Allah ibn Sina)

Avicena, o Ibn Siná (como fue llamado en persa), nació el 7 de agosto del año 980 en Afshana (provincia de Jorasán, actualmente en Uzbekistán), cerca de Bujara de padre musulmán y madre judía.

Desde pequeño mostraste un interés precoz por las ciencias naturales y la medicina, siendo enviado durante tu niñez a estudiar cálculo con un mercader, acabando por superar a tu maestro. Te aprendiste de memoria todo el Corán y acompañaste a tu padre a Bujara cuando fue nombrado funcionario, y allí estudiaste los saberes de la época, física, matemáticas, filosofía, el Corán o lógica.

Con sólo 17 años ya gozabas de fama como médico por salvar la vida del emir Nuh ibn Mansur. Este hecho te concedió acceso a la biblioteca real, gracias a la cual ampliaste tus conocimientos de matemáticas, música y astronomía. A los 18 años, ya poseyera todas las ciencias conocidas. Te convertiste en médico de la corte y consejero de temas científicos hasta la caída del reino samaní en 999.

A los 20 años, y por mediación de Abū Bakr al-Barjuy, escribiste “El tratado del resultante y del resultado” y un estudio de las costumbres de la época conocido como “La inocencia y el pecado”. Con estos libros su fama como escritor, filósofo, médico y astrónomo se extendió por toda Persia, por donde se dedicó a viajar.

En 1021, fuiste a la cárcel a causa de las intrigas políticas que te rodeaban. Disfrazado de derviche, conseguiste evadirte.

Cuando tan sólo contaba con 32 años, iniciaste la que sería recordada como tu obra maestra, el celeberrimo “Canon de medicina”, que contiene la colección organizada de los conocimientos médicos y farmacéuticos de la época.

Durante una expedición en Hamadán (Irán), fuiste abrazado por un miembro de la casta de los hechiceros del clan Assamita, con quienes

aprendiste la magia de sangre e iniciaste estudios sobre la vitae.

Te uniste al Sabbat al romperse la maldición que había sido impuesta sobre tu clan por los Tremere, pues varios miembros del linaje de los guerreros dejaron de apoyar a los hechiceros al no necesitar ya vuestras fórmulas y rituales para cometer la diablerie.



Clan: *antitribu* Assamita (casta de los hechiceros)

Sire: Boreq

Naturaleza: Arquitecto

Conducta: Pedagogo

Generación: 7^a

Abrazo: 1037 (nacido en el 980)

Edad Aparente: Rozando los sesenta años de edad.

Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 4.

Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 6, Astucia 3.

Talentos: Alerta 2, Empatía 2, Expresión 5, Liderazgo 2, Pelea 1.

Técnicas: Armas C. C. 2, Etiqueta 2, Pericias 4, Supervivencia 4.

Conocimientos: Academicismo 6, Ciencia 6, Investigación 4, Leyes 3, Lingüística 5, Medicina 6, Ocultismo 6.

Talentos Secundarios: Diplomacia 5, Instrucción 4

Técnicas Secundarias: Herbolaria 5, Meditación 4, Tiro con Arco 2.

Conocimientos Secundarios: Conocimiento del Clan Assamita 4, Criptografía 2, Cultura Sabbat 1, Documentación 4, Historia 5, Psicología 4, Teología 4.

Disciplinas: Celeridad 1, Extinción 2, Ofuscación 3, Taumaturgia (Hechicería Assamita) 5

Sendas Taumatúrgicas: Senda de la Sangre 5, Manipulación Espiritual 3, Poderío de Neptuno 4, Los Vientos del Cazador 3.

Trasfondos: Aliados 1, Recursos 2

Virtudes: Convicción 4, Instinto 2, Coraje 3

Senda del Enfoque Interior: 6

Fuerza de Voluntad: 9

Notas: Prácticamente nadie en Lisboa sabe que eras el mortal conocido como Avicena, es un secreto que guardas para ti mismo.

Imagen: Tienes la apariencia de un anciano con el rostro ajado por el viento, sueles vestir ropas sueltas y últimamente has decidido experimentar con vestimenta occidental para pasar desapercibido.

Sugerencias de interpretación: De padre musulmán y madre judía eres la síntesis de dos pueblos. No eres una persona violenta, prefiere pensar dos veces antes de actuar una. Te sabes de memoria todo el Corán y algunas veces lo citas para apoyar tu postura.

Refugio: Desconocido

Influencia: Poca actualmente, aunque mantiene contactos con Adao “O Ardente”

Mortaja

El Heraldo Oriental

Llegaste hace poco de la ciudad proveniente de Oriente Medio por consejo de tus antiguos para vigilar los acontecimientos que estaban teniendo lugar en esta parte de Europa.

Como muchos de tus hermanos Heraldos de momento te has mantenido aparte de la política, no alineándote con ninguna cofradía de la ciudad, aunque has recibido invitaciones tanto del “Nido de Cuervos”, la cofradía del Cardenal, como de “La Hermandad de Sangre”.

Últimamente has estado vigilando a cierto mortal, uno que te recuerda a ti, uno al que estas considerando si abrazar...



Clan: Heraldo de las Calaveras

Sire: Desconocido

Naturaleza: Director

Conducta: Juez

Generación: 6ª

Abrazo: Desconocido

Edad Aparente: No aplicable

Físicos: Fuerza 6, Destreza 5, Resistencia 5

Sociales: Carisma 5, Manipulación 4, Apariencia 0 (4 cuando usa Mascara de las Mil Caras)

Mentales: Percepción 5, Inteligencia 5, Astucia 6.

Talentos: Alerta 5, Empatía 2, Intimidar 5, Liderazgo 5, Pelea 4, Subterfugio 4.

Técnicas: Armas C. C. 6, Pericias 4, Seguridad 4, Trato Animales 3.

Conocimientos: Academicismo 4, Investigación 3, Leyes 4, Lingüística 4, Medicina 5, Ocultismo 7, Política 6.

Talentos Secundarios: Interrogatorio 5.

Técnicas Secundarias: Cazar 4, Equitación 5.

Conocimientos Secundarios: Conocimiento de la Estirpe 5.

Disciplinas: Auspex 3, Dominación 5, Fortaleza 6, Nigromancia 6, Potencia 4.

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

Trasfondos: Criados 1, Posición en el Sabbat 3, Recursos 3.

Virtudes: Convicción 3, Instintos 3, Coraje 5.

Senda: De los Huesos 6

Fuerza de Voluntad: 10

Notas: Nadie sabe que estas despierto. Te has hecho con un taxista ghoul que usas como chofer, pero nada más, aun estás investigando quien es quien en la ciudad.

Imagen: Tu porte tiene la nobleza de tiempos pasados, incluso con las ropas que has conseguido reunir para pasar desapercibido sigues teniendo el porte de un noble. Algunas veces, sobre todo en las reuniones oficiales, adoptas la imagen de la parca, como un chiste de lo que eres.

Sugerencias de interpretación: Eres calmado y actúas de forma sosegada, tómate las cosas con calma y no reveles tu presencia antes de que sea el momento adecuado.

Refugio: En el subsuelo de la ciudad.

Influencia: Respetado.

Víctor Zantosa

El Encuadernador

Nacido en una de las familias de Aparecidos de los Tzimisce, los Zantosa, pronto destacaste entre tus pares por tu afilado ingenio que hacía que lograras libarte de los castigos más a menudo que veces los recibías. Esto llamó la atención de un joven Tzimisce quien te tomó como su “asistente”.

Durante tus viajes con David viste en él algo así como una figura paterna. A diferencia del resto de los miembros de su clan él se consideraba más un artista que un noble. De él aprendiste el noble arte del curtido, elaborando “catecismos” y “misales” para las congregaciones de fieles del Sabbat.

Con el tiempo te fue otorgado el Abrazo y posteriormente, los Ritos de Creación, convirtiéndote en un verdadero Sabbat. Uno más en Ciudad de México.

Estudiaste con el Dr. de Sancha y compartisteis notas sobre anatomía humana y vampírica, al

tiempo que iniciabas tu labor como “artesano librero”, trabajo por el cual eres reconocido.

Hace relativamente poco tiempo que volviste a Europa, tu traslado a Portugal estuvo motivado por la creciente actividad Sabbat que se estaba desarrollando en el lugar, lo cual implica tanto la obtención de materias primas (de la Camarilla) como la aparición de nuevos clientes fundada en la creación de nuevas cuadrillas y elección de nuevos sacerdotes, los cuales agradecen siempre tus “libros religiosos”.

Por el momento tu posición es neutral en la política de la ciudad si bien has sido sondeado por Rahab para unirse a su nueva cofradía.



Clan: Tzimisce

Sire: David

Naturaleza: Juez

Conducta: Fanático

Generación: 8ª

Abrazo: 1650 (nacido en 1567, antiguo Aparecido)

Edad Aparente: varía.

Físicos: Fuerza 3, Destreza 5, Resistencia 2

Sociales: Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia (varía de 0 a 5)

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 3.

Talentos: Alerta 5, Empatía 2, Intimidar 4, Liderazgo 1, Pelea 3, Subterfugio 2.

Técnicas: Armas C. C. 2, Conducir 2, Etiqueta 2, Pericias 4, Seguridad 4, Trato Animales 3.

Conocimientos: Academicismo 4, Ciencia 2, Investigación 3, Leyes 4, Lingüística 4, Medicina 5, Ocultismo 5, Política 2.

Talentos Secundarios: Interrogatorio 5.

Técnicas Secundarias: Alteración Corporal 5,

Conocimientos Secundarios: Cultura del Sabbat 5, Psicología 1.

Disciplinas: Animalismo 1, Auspex 3, Taumaturgia 4, Vicisitud 5.

Sendas Taumatúrgicas: Senda de la Sangre 4, Manipulación Espiritual 3.

Trasfondos: Aliados 4, Criados 1 (chofer), Posición 4, Recursos 5.

Virtudes: Convicción 5, Instintos 3, Coraje 5.

Senda de la Catarsis: 8

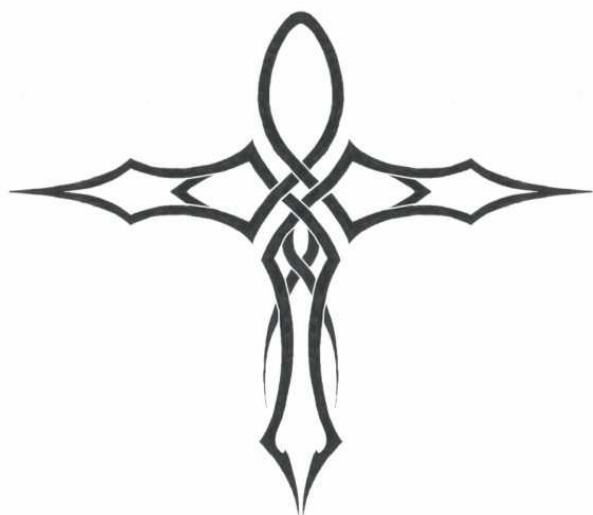
Fuerza de Voluntad: 8

Imagen: Realizas leves cambios en tu rostro cada día, pero tus ojos, de un tono amarillo, siempre permanecen. Suelen llevar ropas paramilitares y gabardinas de cuero al estilo de las de los oficiales alemanes.

Sugerencias de interpretación: Eres calmado y actúas de forma sosegada, solo preguntas una vez, y esperas que se te responda siempre.

Refugio: Una mansión a las afueras.

Influencia: Priscus



Los Benedictinos

Ductus: Alcor

Miembros: Arioto, Benetás, Mizar, Megres y Pecta (estas dos últimas son mujeres)

Esta cofradía está compuesta de seis miembros de la línea de sangre conocida como Hermanos de Sangre que fueron enviados como refuerzo desde México.

Los Benedictinos han solicitado quedarse en Lisboa, asentándose como una cofradía más. Suelen aterrorizar un poco a los pandilleros que merodean por su zona lo que ha provocado el inesperado efecto de que los pocos que los hayan visto los consideren una especie de “héroes de barrio”.

Aunque cuentan con un líder nominal, Alcor, todas las decisiones importantes son tomadas por consenso del grupo. Así mismo nunca han solicitado un puesto en la Curia (aunque tampoco se les ha ofrecido).

Los Benedictinos (su nombre viene de que en México tenían su refugio en las catacumbas que había bajo una iglesia perteneciente a la orden de San Benito) toman sus nombres personales de unos personajes que aparecían en una serie de dibujos animados japoneses.



Clan Hermanos de Sangre

Sire: No aplicable

Naturaleza: Mártir

Conducta: Competidores

Generación: 9ª

Abrazo: 1976 (alrededor de la década de 1950)

Edad Aparente: Finales de la veintena.

Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3 a 4.

Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 4

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2 a 3, Astucia 2.

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

Técnicas: Armas C. C.2, Armas de Fuego 3, Conducir 2, Pericias 3, Seguridad 2.

Conocimientos: Academicismo 2, Leyes 1, Lingüística 2, Ocultismo 1.

Talentos Secundarios: Interrogatorio 2.

Técnicas Secundarias: Danza del Fuego 3.

Conocimientos Secundarios: Cultura del Sabbat 2.

Disciplinas: Fortaleza 2 a 3, Potencia 3, Presencia 2, Sanguinus 3 a 4.

Trasfondos: Recursos 2.

Virtudes: Conciencia 1, Autocontrol 3, Coraje 3

Humanidad: 3 a 4

Fuerza de Voluntad: 6 a 7

Notas: Los valores variables representan a miembros individuales dentro del Círculo.

Alcor posee la disciplina de Sanguinus a nivel 6.

Imagen: El grupo está compuesto por cuatro hombres y dos mujeres que tenían entre 21 y 32 años en el momento del abrazo. Todos ellos han sido modificados para ser similares, habiéndoseles otorgado mediante Vicisitud una apariencia que recuerda a estrellas musicales de los 80.

Refugio: Actualmente ocupáis un antiguo instituto abandonado.

Influencia: Poca o ninguna, como grupo podríais solicitar un puesto en la Curia pero no os interesa.





Capítulo Cinco: Los que Pasaban por Allí

No todos los habitantes de la ciudad de Lisboa son Sabbat, a continuación se indican una serie de personajes que pueden aparecer en cualquier partida ambientada en Lisboa o en sus alrededores.

A continuación se detallan las relaciones de los grupos ajenos al Sabbat y su influencia en la ciudad.

Clan Giovanni

El Clan Giovanni mantuvo casi desde su fundación representación en la capital lusa, principalmente a causa de su posición como centro comercial.

Los hechos acaecidos recientemente, la toma completa de la ciudad por parte del Sabbat, unida a la presencia del Heraldo de las Calaveras conocido como Mortaja han llevado a los Giovanni a abandonar su presencia física en la ciudad, trasladando sus operaciones mercantiles o redirigiéndolas a través de asociados mortales.

En ocasiones puntuales han tenido trato con la jerarquía Sabbat de la ciudad, aunque parece que dichos encuentros dejaron de realizarse al poco de la llegada de Mortaja a Lisboa (en parte porque sus “servicios nigrománticos” dejaron de ser necesarios y en parte a causa de la mera presencia del Heraldo).

Clan Capadocio

Hermana Lucia de Amiens

Antiguo despertado

Abrazada por un Cappadocio con cierta inclinación religiosa, la novicia Lucía nunca llegó a tomar los votos en su Convento en Amiens, sino que su sire la guió a una congregación mucho más tenebrosa donde se le dio al oportunidad de estudiar los misterios del alma.

Fuiste una de las pocas que sobrevivió a la destrucción de tu clan por parte de los Venecianos, a causa de que en la época en que ocurrió te encontrabas en letargo.

Aunque ya llevas un tiempo despierta no ha sido hasta hace relativamente poco cuando comenzaste a moverte libremente por la ciudad, principalmente observando y estudiando el mundo a tu alrededor, y asimilando los cambios ocurridos.

Conoces los ocurrido a tu clan, y sabes de la presencia de los Heraldos de las Calaveras y su afiliación al Sabbat, pero aun estás decidiendo qué hacer al respecto.

Te ocultas en el Convento de São Domingos de Lisboa y has hecho de sus moradores tu Rebaño, convirtiendo en Criados a los que ostentan posiciones de autoridad entre ellos.



Clan: Cappadocio
Sire: Julio Aelio
Naturaleza: Visionaria
Conducta: Manipuladora
Generación: 6^a
Abrazo: Desconocido
Edad Aparente: Mitad de la veintena
Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 2.
Sociales: Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 4.
Mentales: Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 4.
Talentos: Alerta 3, Empatía 4, Expresión 3, Intimidar 3, Liderazgo 1, Subterfugio 3.
Técnicas: Armas C. C. 2, Conducir 2, Etiqueta 2, Seguridad 2, Sigilo 4.
Conocimientos: Academicismo 4, Ciencia 3, Investigación 3, Lingüística 4, Medicina 4, Ocultismo 5, Política 2.
Talentos Secundarios: Máscara 3.
Técnicas Secundarias: Cazar 2.
Conocimientos Secundarios: Burocracia 2, Conocimiento del Clan Cappadocio 3, Enigmas 4, Historia 5.
Disciplinas: Auspex 4, Fortaleza 3, Nigromancia 6, Presencia 2.
Sendas Nigrománticas: Senda Mortuus 5, Senda de las Cenizas 4, Senda del Sepulcro 1.
Trasfondos: Contactos 4, Criados 4, Recursos 3, Rebaño 5.
Virtudes: Convicción 3, Autocontrol 4, Coraje 3

Senda de los Huesos: 7
Fuerza de Voluntad: 8

Notas: Posees la debilidad original de tu linaje, tu semblante posee la palidez de un cadáver, por ello sufres un +1 a la dificultad de las tiradas Sociales.

Imagen: Una mujer segura de ti misma, siempre te muestras educada en tus tratos con otros vampiros, salvo que pertenezcan a alguno de los dos linajes “bastardos” (léase, Tremere y Giovanni).

Sugerencias de interpretación: Siempre procuras estar pendiente de lo que ocurre a tu alrededor. Has desarrollado una red de contactos que abarca principalmente el ámbito religioso

Refugio: Convento de São Domingos de Lisboa

Influencia: Poca o ninguna, su presencia en la ciudad pasa desapercibida.

Clan Tremere

Pese a haber sido uno de los objetivos principales del Sabbat en el último enfrentamiento por la ciudad de Lisboa el Clan de los Brujos sigue manteniendo dentro de la región de Lisboa una Capilla, aunque actualmente esta ocupada solamente por un vástago y sus ghouls.

Lourenço Saturnino de Cascais *Brujo superviviente*

Fue una suerte que te encontraras de viaje cuando el Sabbat asaltó la ciudad por primera vez, pues sabes que no habrías sobrevivido. Como miembro más veterano se te entregó el liderazgo de la Capilla, puesto que aún mantienes y estás orgulloso de ocupar, y desde el cual te esfuerzas en agradar a tus superiores en Viena, volcándote en el estudio taumatúrgico, llegando en ocasiones a desatender la política de la ciudad.

Tal vez por ese motivo el sabbat te dejó en paz cuando empezaron los ataques, logrando huir a Almada y refugiarte en la Capilla.

El Círculo Interior está dudando si recompensarte por haber conseguido mantener la posición del Clan en la ciudad o eliminarte por no haber logrado impedir la pérdida de tantos hermanos de clan en los enfrentamientos.



Clan: Tremere

Sire: Celestyn

Naturaleza: Autista

Conducta: Arquitecto

Generación: 7ª

Abrazo: 1610 (nacido en 1563)

Edad Aparente: Un hombre mayor, de unos cincuenta bien llevados.

Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3.

Sociales: Carisma 5, Manipulación 3, Apariencia 3.

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 4.

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

Técnicas: Armas de Fuego 3, Conducir 2, Etiqueta 4, Pericias 4, Seguridad 3.

Conocimientos: Academicismo 6, Ciencia 4, Finanzas 2, Investigación 5, Leyes 2, Lingüística 5, Medicina 1, Ocultismo 6, Política 2.

Talentos Secundarios: Diplomacia 3, Estilo 2.

Técnicas Secundarias: Trucos de Manos 3.

Conocimientos Secundarios: Burocracia 1, Conocimiento del Clan: Tremere 4, Criptografía

3, Cultura Camarilla 3, Documentación 4, Enigmas 2, Psicología 1.

Disciplinas: Auspex 4, Dominación 5, Taumaturgia 6.

Sendas Taumatúrgicas: Senda de la Sangre 5, Senda de las Sombras 5, Senda del Fuego 3, Senda de Poseidón 3.

Trasfondos: Aliados (Capillas Tremere cercanas) 3, Contactos (Bibliotecas) 2, Posición 3, Recursos 3.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 5, Coraje 3

Humanidad: 7

Fuerza de Voluntad: 9

Notas: Desconoces cuales pueden ser los planes de Viena para la Capilla. Estas pensando en pedir que te envíen a otro ayudante o incluso pedir permiso para abrazar a un chiquillo, aunque por ahora estás decidido a pasar desapercibido en una ciudad ocupada totalmente por el Sabbat.

Imagen: Eres la imagen del perfecto nuevo rico, ropas de diseño pero informales, necesitas comodidad para andar por el laboratorio y tampoco te gusta arreglarte excesivamente.

Sugerencias de interpretación: Eras la voz del clan Tremere en la ciudad, antes de la caída definitiva de Lisboa. Ahora conoces la importancia de observar a tus semejantes y estas dispuesto a todo para evitar la muerte definitiva

Refugio: La Nueva Capilla Tremere de Lisboa, en Almada, en frente a la ciudad de Lisboa

Influencia: Como líder de la Capilla Tremere de Lisboa eras y sigues siendo la voz del clan en la ciudad, aunque en la situación actual lo mejor es tratar de no llamar la atención.

El Inconnu

Lisboa a causa de su importancia como centro comercial ha poseído un Monitor desde los primeros años de la colonización de América. Aunque tradicionalmente ha sido una ciudad tranquila en los dos últimos siglos se ha transformado radicalmente y con ella la actividad vampírica. EL hecho más notable es el hecho de que ahora es una ciudad del Sabbat.

El Inconnu ha decidido dejar a su Monitor la elección de permanecer en la ciudad tras ser ésta tomada por el Sabbat o mudarse a otro sitio más seguro, por ahora el Monitor sigue en Lisboa.

Dominic
Monitor de Lisboa

Durante siglos has contemplado la ciudad de Lisboa primero como uno más de sus moradores no-muertos y luego como un miembro del Inconnu.

Viste a tu propio chiquillo aprovecharse de la oportunidad y alzarse con el trono de una ciudad dividida. Y ahora lo has visto caer ante unos oponentes superiores en número y en fuerza, y en ambos casos, no has hecho nada...

Sabes que tu labor como Monitor del Inconnu es informar y no actuar, pero ahora, ver a la ciudad que tanto tiempo has vigilado como un enamorado a su amante caer bajo las garras del Sabbat hace que te replantees tu decisión... aunque sabes que estás *tan cerca* de la Golconda...



Clan: Brujah
Sire: Argantonio
Naturaleza: Director
Conducta: Protector
Generación: 6ª

Abrazo: 1142 (nacido en 1110)

Edad Aparente: Alrededor de la treintena.

Físicos: Fuerza 6, Destreza 6, Resistencia 6.

Sociales: Carisma 6, Manipulación 5, Apariencia 4.

Mentales: Percepción 5, Inteligencia 5, Astucia 4.

Talentos: Alerta 6, Atletismo 3, Empatía 3, Esquivar 5, Liderazgo 5, Pelea 5, Subterfugio 4.

Técnicas: Armas C. C. 7, Armas d. Fuego 2, Conducir 2, Etiqueta 5, Pericias 3, Supervivencia 4, Trato con Animales 3.

Conocimientos: Academicismo 4, Finanzas 1, Investigación 6, Leyes 5, Lingüística 5, Ocultismo 4, Política 5.

Talentos Secundarios: Diplomacia 5, Estilo 4, Gracia 4.

Técnicas Secundarias: Caza 5, Equitación 4, Flirteo 3.

Conocimientos Secundarios: Conocimiento del Clan Brujah 5, Cultura Camarilla 4, Cultura Local (Lisboa) 5, Documentación 4, Economía 3, Historia 4, Secretos de la Ciudad (Lisboa) 5.

Disciplinas: Animalismo 3, Auspex 5, Celeridad 4, Dominación 4, Fortaleza 5, Ofuscación 5, Potencia 6, Presencia 5, Protean 4.

Trasfondos: Aliados (Inconnu) 4, Criados 5, Influencia 2, Rebaño 5, Rebaño 5, Recursos 5

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 5, Coraje 5

Humanidad: 9

Fuerza de Voluntad: 9

Notas: La capacidad para intervenir en la vida y estructuras mortales de ciudad de Lisboa es muy reducida para el Monitor, estando limitado por su juramento de no intervención.

Imagen: Como Monitor debes mezclarte con la gente, por lo que sueles vestirte de manera que puedas pasar por "uno más". Tienes el pelo rubio y largo llegándote hasta la cintura, lo sueles llevar recogido en una coleta.

Sugerencias de interpretación: Muéstrate calmado y si alguien sospecha, desaparece.

Refugio: En una casa de campo a las afueras de la ciudad.

Influencia: Eres el Monitor, tu no influyes, tu observas.

Los Magos

Constantino de Oporto *Nigromante Eutanatos*

Lisboa es el hogar de uno de los más importantes Eutánatos de Portugal, Constantino De Oporto, un maestro en el ámbito de la nigromancia.

Su actitud hacia los seres sobrenaturales puede oscilar de la indiferencia más absoluta a la obsesión, caso que le ocurre con los vampiros. Constantino está obsesionado con la muerte y los espíritus, y ve en los no-muertos una especie Fuente de la Sabiduría sobre esos temas.

Ha leído informes de compañeros de su Tradición que hablaban de un grupo de vampiros con capacidades nigrománticas y está dispuesto a aprender más sobre ellos, por lo que intenta localizar a uno de esos nigromantes no-muertos; aunque por ahora no ha tenido mucho éxito.



Tradición: Eutánatos

Naturaleza: Director

Conducta: Solitario

Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2

Sociales: Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 2

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 4.

Talentos: Alerta 3, Atletismo 1, Callejeo 1, Empatía 2, Esquivar 2, Expresión 2, Intimidación 2, Pelea 2.

Técnicas: Armas C. C.2, Armas de Fuego 1, Conducir 2.

Conocimientos: Academicismo 2, Leyes 1, Lingüística 2, Ocultismo 4.

Disciplinas equivalentes: Auspex 2, Dominación 2, Nigromancia 5.

Sendas Nigrománticas: Senda Mortuus 5, Senda de las Cenizas 4

Trasfondos: Recursos 4.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 3

Humanidad: 7

Fuerza de Voluntad: 7

Reserva de Sangre: 10

Imagen: Suelo vestirte con ropa elegante pero informal, chaquetas y pantalones vaqueros llenan la mayor parte de tu guardarropa. Cuando estas en tu laboratorio usas batas de hospital de color verde o morado. Tu pelo es negro y largo, lo sueles llevar suelto, salvo cuando estas en el laboratorio, en esos casos lo recoges en una especie de moño oriental, al estilo de los samuráis.

Sugerencias de interpretación: No permitas que te vean, ante todo que no te vean..

Residencia: En un pazo a las afueras de la ciudad. La propiedad cuenta con cripta y capilla, y es allí donde has instalado tu laboratorio.

Influencia: Como miembro importante de los Eutánatos conoces aun par magos que te deben unos favores y que acudirían si les llamas. A parte de eso procuras interferir lo mínimo en la vida de los no despertados.

Cambiaformas, Hombres Lobo

Justo “Feriante Lunar” Gonçalves

Eres uno de los poquísimos Garou que quedan en Lisboa, y cada día estás más incomodo en la ciudad.

Recientemente has percibido un aumento en la actividad de los siervos del Wyrms denominados vampiros, pero aun no sabes la causa, aunque lo poco que has averiguado parece indicar que hubo

un enfrentamiento entre dos facciones de sanguijuelas.



Tribu: Roehuesos

Raza: Hominido

Auspicio: Ragabash

Naturaleza: Superviviente

Conducta: Solitario

Físicos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 4

Sociales: Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 2

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4.

Talentos: Alerta 3, Atletismo 2, Callejeo 3, Esquivar 2, Expresión 2, Intimidación 3, Pelea 3.

Técnicas: Armas C. C.2, Armas de Fuego 1, Conducir 2, Interpretación (flauta) 2, Sigilo 3, Trato con Animales 4.

Conocimientos: Academicismo 1, Investigación 1, Lingüística 1, Ocultismo 2.

Disciplinas equivalentes: Auspex 1, Celeridad 2, Fortaleza 3, Potencia 2, Protean 4 (Solo Garras y Forma de Lobo),

Trasfondos: Aliados 2.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 5, Coraje 5

Rabia: 6

Gnosis: 4.

Fuerza de Voluntad: 10

Reserva de Sangre: 10

Notas: Las disciplinas representan un intento de convertir a sistema de Vampiro: La Mascarada

los poderes de los Garou. Tus aliados son otros indigentes.

Imagen: Suelas vestirse con lo que encuentras por ahí, por lo que tu ropa suele estar rota y no ser de tu talla.

Sugerencias de interpretación: Odias a las sanguijuelas, pero por ahora hay poco que puedas hacer. Si hay una oportunidad para eliminar a una de ellas sin riesgo lo harás.

Residencia: Vas de un albergue para indigentes a otro, siempre en movimiento. A veces reúnes suficiente dinero como para ir a una pensión barata y darte una ducha

Influencia: Ninguna, aunque podrías reunir a un pequeño grupo de indigentes como forma de presión social.



Capítulo Seis: Dogmas y Rituales

Los cainitas de Lisboa practican gran número de Ritae, muchos de ellos variantes de los Auctoritas Ritae tradicionales del Sabbat.

Misa de Caín

Es el más llamativo de los Ritae de Lisboa, consiste en un especie de parodia de la misa católica, pero toda la ceremonia gira en torno a la figura de Caín, como padre de todos los vampiros.

Se celebra en su versión resumida (Misa Menor de Caín) todos los viernes, y en su versión Mayor en momentos señalados y celebraciones de victorias.

En las ocasiones especiales como las indicadas abajo se suele realizar en su versión más elaborada, incluyendo actividades paralelas tales como la realización de pequeñas obras teatrales.

Festividades señaladas:

31 de Octubre: **Faustos**; se celebra el nacimiento de Caín como mortal y la muerte de Abel. En esta festividad la idea principal es la promesa de dominio sobre los mortales.

22 de Diciembre: **Caín Invicto**: Se celebra el “nacimiento” de Caín como vampiro, suelen realizarse teatrillos donde se escenifica la vida de Caín en Nod. En ocasiones e caza un Lupino y se sacrifica en representación del poder de Caín sobre las bestias.

2 de Febrero: Se celebra el **Abrazo de los Tres**. Esta es otra festividad de gran devoción, y muchos se pelean por representar a uno u otro

miembro de la Segunda Generación en las ceremonias.

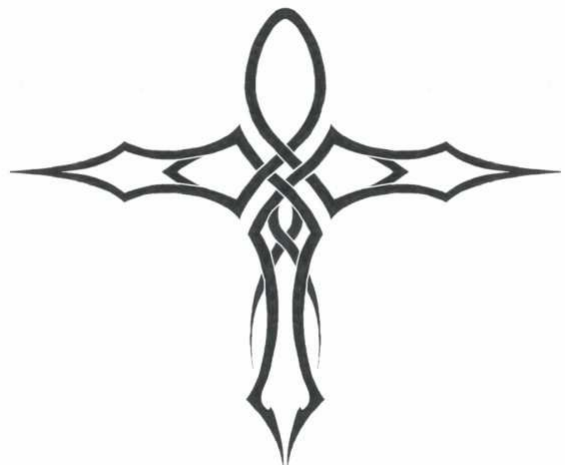
21 de Marzo: **La División**, esta fiesta recibe este nombre porque conmemora el Abrazo de los 13, el momento en que aquellos que eran una sola familia se dividieron en 13.

1 de Mayo: **Luto por la Segunda Generación**, se conmemora su muerte a manos de los 13.

22 de Junio: **Recuerdo de la Égira**, esta festividad trata sobre el vagabundeo de los clanes tras la destrucción de la Segunda Ciudad.

1 de Agosto: **La Desaparición**, señala la desaparición de Caín de la tierra y su promesa de regreso.

22 de Septiembre: **El Regreso**. Esta celebración trata sobre el regreso de Caín con sus elegidos (lógicamente, el Sabbat) y la destrucción de aquellos que no fueron fieles a él (la Camarilla). Suele escenificarse mediante la captura de un vástago de la camarilla y su ejecución ritual.





Apéndice:

Disciplinas y Magia de Sangre

Vale, lo reconozco, todo este capítulo no es más que un “copiar y pegar” de Disciplinas, Rituales y Sendas Taumatúrgicas, pero seguro que me agradecéis no tener que cargar con una docena de manuales además de con éste y con el básico hasta la cafetería para dirigir una partida en la Lisboa vampírica

Valeren

● Sentir vitalidad

Permite determinar el flujo vital de una persona

Sistema: Debe realizarse una tirada de Percepción + Empatía a Dificultad 7 tocando al objetivo.

1 éxito Identifica como mortal, Ghoul, vampiro u otra entidad sobrenatural

2 éxitos Niveles de daño a sufrido

3 éxitos Cuanta sangre posee el objetivo

4 éxitos Revela cualquier enfermedad en el torrente sanguíneo

5 éxitos Determina aproximadamente sus Atributos Físicos y su Atletismo

● ● Toque Anestésico

Bloquea el dolor por las heridas o enfermedades o puede usarse para dormir a un mortal.

Sistema: Gastar un punto de Sangre y tirar Fuerza de Voluntad Dificultad 6; se anulan todas las penalizaciones durante tantos turnos como éxitos; puede repetirse la tirada una vez finalizado el efecto realizando el gasto de otro punto de sangre y volviendo a tirar, si el objetivo se resiste o se quiere hacer dormir a un mortal debe realizarse una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad a Dificultad 8. Este poder no afecta al propio Salubri

● ● ● Toque Ardiente

Su fin es causar dolor a la víctima

Sistema: tocar a la víctima y esta pierde 2 dados de su reserva x cada punto de sangre gastado, no provoca daño y los efectos desaparecen en

cuanto se retira la mano. Ej. Si se gastan 3 de sangre la víctima pierde 6 dados de su reserva y si retira la mano al siguiente turno está bien

● ● ● ● La Parada del Reloj / El Fin de la Guardia

Permite conceder la muerte eterna a los que la desean

Sistema: Automático. Debe gastarse un punto de Fuerza de Voluntad y tocar al objetivo en el corazón, el sujeto debe desear realmente y por si mismo la muerte si no, no funcionará. El objetivo no podrá ser abrazado mientras muere y no se convertirá en Wraith.

● ● ● ● ● La Venganza de Samiel

Da poder al luchar al Salubri, en este estado el tercer ojo brilla con un fulgor rojizo y demoníaco.

Sistema: Automático Gastar 3 de Sangre sólo se puede emplear como única acción del vampiro en ese turno y puede hacerse 1 vez x turno el vampiro realiza un ataque que se considera que ha impactado con toda la reserva de Destreza + Pelea / Armas C.C. este ataque no puede esquivarse pero si bloquearse pararse y absorberse de forma normal. No funciona con Armas a distancia

● ● ● ● ● ● Feliz Agonía

Es como un *Toque Ardiente* aumentado, causa dolor aunque se retire la mano, también se puede usar para causar daño físico.

Sistema: Tirar Fuerza de Voluntad, dificultad 8 y gastar sangre mientras se toca a la víctima.

Cada punto de sangre gastado causa un nivel de daño letal por turno durante una escena, pudiendo prolongarse repitiendo la tirada sin gastar Sangre al final de la escena. El daño puede absorberse normalmente, induciendo al Frenesí si se causa más daño que Fuerza de Voluntad posea el blanco, este daño puede resistirse tirando Fuerza de Voluntad a Dificultad 6 (no puede absorberse con Resistencia).

Con este poder puede causarse sólo dolor como con *Toque Ardiente* pero el blanco recupera 2 dados de la reserva cada turno después de que cese el contacto hasta el restablecimiento

Viscerática

● Piel de Camaleón

Gracias a este poder, la Gárgola es capaz de adoptar la textura y color de su entorno (siempre que sea de piedra), lo que le permite ocultarse o pasar desapercibida.

Sistema: Gasta 1 punto de Sangre para activar el poder. Al activarlo obtienes 5 dados adicionales en cualquier tirada de Sigilo, siempre que permanezca estática o se mueva despacio.

● ● Susurros de la Cámara

Con esta disciplina, la Gárgola es capaz de detectar a cualquier intruso que se haya introducido en un área de aprox. 50 m², Aunque esté oculto en las sombras o utilizando Ofuscación.

Sistema: Percepción + Alerta DIF 6 para detectar al intruso. Si el objetivo está haciendo un intento activo de ocultarse, puede enfrentar la tirada Autocontrol + Sigilo dificultad 6

● ● ● Vínculo con la Tierra

Es similar al poder de Protean "Fusión con la Tierra", pero con una diferencia, permite a la Gárgola fundirse a la piedra, asfalto o ladrillos en lugar de a la tierra. Desgraciadamente no puede desplazarse por el material con el que se haya fundido, y una fina línea con su forma puede ser distinguida en la superficie del material.

Sistema: Gastar 1 de sangre.

● ● ● ● Fuerza Pétreo

A este nivel la piel de la Gárgola se endurece de forma visible, proporcionándole un punto extra de Resistencia, además todas las penalizaciones por heridas se reducen en uno y sufre solo la mitad de daño por el fuego.

Sistema: Automático el cambio es permanente.

● ● ● ● ● Fluir dentro de la Montaña

Es una ampliación de *Vínculo con la Tierra* ya que permite moverse por la piedra, asfalto o ladrillo.

Sistema: Gastar 2 de Sangre dura 1 escena. Este poder puede utilizarse para atravesar muros sin utilizar *Fluir dentro de la Montaña*, para eso debe gastarse un punto de Sangre y tirar Fuerza a Dificultad 8; por cada éxito obtenido se atraviesan 30 centímetros de espesor

Disciplinas Combinadas

Acero Oscuro (Obtenebración 3, Potencia 3)

Como el nivel 3 de Obtenebración. Se tira Manipulación + Ocultismo (Dif 7) y se gastan 2 puntos de Sangre. Por cada éxito invoca un tentáculo de 2,5 metros de largo. Su Fuerza y Resistencia equivalen al doble de la Obtenebración, la Destreza permanece igual. Se puede gastar Sangre para aumentar estas puntuaciones. Los tentáculos tienen seis niveles de salud y son heridos de la manera normal. Coste: 18 puntos de experiencia.

Transformación Instantánea (Celeridad 2, Obtenebración 5 / Protean 5) [Arcontes y Templarios]

Casi exclusivo de los templarios (un puñado arcontes han aprendido este poder, pero son excepcionales), la transformación instantánea permite el carácter a someterse a un cambio de forma (ya sea tenebroso Forma, Forma de la Bestia o neblina Forma) en una sola vez, para el gasto normal de la sangre.

Sistema: El personaje debe tirar Resistencia + Supervivencia (dificultad 7) y pagar el coste normal asociado con el cambio (un punto de sangre Forma de la Bestia o Forma de Niebla, tres para Forma Tenebrosa). Si la tirada tiene éxito el cambio tiene lugar en un solo turno, no en los tres que se requieren normalmente. Si no se tiene éxito el cambio tiene lugar en el tiempo normal de tres turnos, y un fracaso que la sangre se gasta, pero el poder no tiene efecto.

Si el personaje desea utilizar este poder para ambos Obtenebración y Protean, debe comprarlo dos veces, una para cada disciplina. Esta competencia podría ser comprado con otras Disciplinas de cambio de forma (como Serpents) a decisión del narrador.

Este poder cuesta 24 puntos de experiencia para aprenderlo

Arsenal Corporal / Arsenal de Carne (Vicisitud 3, Protean 3)

El vampiro puede utilizar su propio cuerpo para crear armas. Puede obtener cuchillos, espadas, garrotes, látigos y casi todas las armas de combate cuerpo a cuerpo que el vampiro pueda imaginar no proyectiles. El daño del arma creada es igual a un arma normal del mismo tipo pero el daño que causa es agravado.

Este poder cuesta 20 de experiencia para aprenderlo

Disciplinas A Niveles Altos

Paseo por las Sombras (Obtenebración 6)

El vampiro puede caminar hacia una sombra, meterse en ella y salir por otra, que esté a una distancia de hasta 15 metros de la primera. Este poder actúa como una forma limitada de teletransporte. El vampiro puede utilizarla para franquear paredes macizas, ascender a un piso en un edificio y rodear otros obstáculos. El vampiro puede conseguir esto último alargando la mano a la sombra, agarrando a la víctima y tirando de ella a través de la sombra hasta donde se encuentre el..

Sistema: Antes de entrar en la sombra, el vampiro debe decidir dónde aparecer e informar de su decisión al Narrador. Debe hacer una tirada de Destreza + Ocultismo (dificultad 7) para ir a cualquier parte. Un fallo indica que no va a ninguna parte, mientras que un fracaso le da al Narrador carta blanca para hacer lo que se le ocurra. Para traer a alguien, se necesitan por lo menos dos éxitos en una tirada de Fuerza + Ocultismo (dificultad 7). Si sólo se obtiene un éxito, se consigue agarrar al blanco, pero no traerlo.

Armadura (Aegis) de Sombras (Obtenebración 6)

Permite a su poseedor envolverse a sí mismo en una armadura de sombras semi sólidas, el estilo de esta armadura varía de una sombra a otra, la única constante es que la armadura cubre el cuerpo entero. El uso de este poder claramente marca al que lo usa como alguien siniestro y demoníaco y causa que la mayoría de los mortales corran aterrorizados.

Sistema: El jugador gasta 2ps y tira Manipulación + Ocultismo (dificultad 7) cada

éxito en la tirada se transfiere como un dado de absorción para contundentes, letales o agravados siempre y cuando no vengan del fuego o del sol (a menos que la fortificación del Ahura Mazda sea usada) además el jugador gana 3 dados en sus reservas de intimidación, mortales normales y animales correrán en presencia del personaje. Mortales excepcionales con un alto grado de fuerza de voluntad y ghoules tirarán Coraje (dificultad Carisma del personaje + Intimidación (modificada por el poder)) para no huir.

Si el jugador pifa la tirada de la armadura de sombras el personaje será infectado por la sustancia de las sombras del abismo y sufre 3 niveles de daño agravado que no pueden ser absorbidos mientras la oscuridad erupciona de su interior en tiras serpenteantes.

Mente en Blanco (Ofuscación 6)

Permite ocultar la mente además del cuerpo.

SIST: Inteligencia + Subterfugio Dificultad 7 el vampiro se vuelve insensible a Auspex aunque puede

contrarrestarse con Percepción + Empatía

Dificultad 9 pero si se supera no podrá usar + dados que el número éxitos

que sobrepasaron a los conseguidos en la tirada de Mente en Blanco

Rituales de Magia de Sangre

A continuación se muestran las sendas y rituales de magia de sangre más comunes entre los pobladores de Lisboa

Senda de las Sombras (Taumaturgia)

Esta Senda Taumatúrgica fue diseñada por la Capilla Tremere de Lisboa para combatir la Obtenebración. Con su caída sus secretos cayeron en manos del Sabbat.

● Quitar Luz

Este poder permite extinguir las luces cercanas, trayendo una sórdida mortalidad a todas ellas. Las luces pueden fluctuar o apagarse completamente, dependiendo de su fuerza y la voluntad del taumaturgo.

Sistema: El taumaturgo puede enfocar la oscuridad sobre una luz que esté en su rango de visión. Sólo luces con la fuerza de una antorcha o las modernas de neón pueden ser apagadas así.

El número de éxitos indican la fuerza con que se apaga la luz.

Éxitos	Efecto
1 Éxito	Parpadeo momentáneo
2 Éxitos	Pronunciada disminución por algunos segundos.
3 Éxitos	La fuente produce luz atenuada o parpadea durante dos turnos.
4 Éxitos	La fuente se apaga totalmente durante dos turnos.
5 Éxitos	Se extingue totalmente.

● ● Burla de Sombras

El taumaturgo puede tomar el control de una sombra lejana ligándola místicamente a su cuerpo, haciendo que la sombra lejana imite el movimiento de su propia sombra. Si el taumaturgo anda la sombra objetivo sigue pegada al cuerpo que la produce, pero imitará los movimientos de todas formas.

Sistema: El número de éxitos indica la cantidad de turnos que se controla la sombra objetivo. Sólo se puede controlar una sombra a la vez. La sombra imitará todas las acciones del taumaturgo, pero no puede irse de su sitio ni producir sonido alguno. El invocador debe poder ver la sombra, que no puede haber sido creada con Obtenebración.

● ● ● Animar Sombra

Con este poder el Tremere puede despegar una sombra de una superficie para que forme una esfera a su alrededor, que se manifiesta como un globo efímero que rodea al taumaturgo a una distancia de su brazo, pero se contrae y expande rápidamente.

Sistema: El Tremere gana algo más de ocultación debido al rápido paso de sombras alrededor suya. La bola de sombras no tiene sustancia, pero se contrae y se expande, gira y salta de forma que hace difícil a cualquiera observar lo que hace el taumaturgo. Sube en 1 la dificultad de cualquier acción que afecte al invocador y se añaden dos dados a sus tiradas de sigilo. La esfera dura un número de turnos igual a los éxitos obtenidos en la tirada de invocación.

● ● ● ● Velo de la Noche

Con este poder el Tremere invoca la fuerza de la noche en cualquier lugar en el que esté. Los mortales que han observado este bizarro poder hablan de sombras horribles e imposibles en las luces que había en el lugar.

Sistema: El Tremere debe extender las sombras existentes. Normalmente el invocador se sitúa en una esquina sombreada e invoca el poder. Cada turno, la sombra se expande para ocupar un mayor terreno. Estas sombras pueden incluso llegar a cubrir la luz solar. La sombra se extiende aproximadamente un metro por cada éxito obtenido en la tirada de invocación. Durante el resto de la escena, la sombra creada cuenta como una zona de noche: el invocador puede actuar normalmente en ese lugar como si no fuese de día, pero si sale de ella (o acaba la escena), probablemente el Tremere acabe totalmente desorientado bajo la ardiente luz del sol.

● ● ● ● ● Pacto Abisal

Un Tremere maestro en la senda puede imbuir a sus sombras con sustancia. El Tremere deja suelto algo que se ve hambriento y malevolente. Además, el poder concede pequeñas oportunidades de contrarrestar la Disciplina Obtenebración.

Sistema: Para invocar el poder el Tremere y el objetivo deben estar en la misma zona de oscuridad. El Tremere no necesita poder ver a su víctima, pero debe sentirla por alguno de sus sentidos. Además, la oscuridad debe ser casi total o total. Por último invocar la sombra cuesta 5 puntos de sangre en vez del punto normal para los poderes de Taumaturgia.

Una vez creada, la sombra ataca al objetivo y drena su vitalidad. Las sombras tangibles rodean al objetivo y "muerden" causándole la pérdida de un nivel de salud de daño letal por éxito. Además, pierde un punto de Resistencia por el resto de la escena. Los sucesivos ataques son acumulativos, pero el elevado coste deja esta posibilidad abierta sólo a los mas expertos taumaturgos.

El poder puede ser empleado para luchar contra las sombras de Obtenebración, aunque se les ve poco dispuestas a ello. En lugar de infligir daño a un oponente, puede usar cada dos éxitos en la tirada de invocación para restar uno de la tirada de Obtenebración del contrincante.

Si el taumaturgo fracasa la tirada de invocación de este poder las sombras lo atacan a él (además de los efectos normales de un fracaso). Se tiran 6 dados para aplicar los efectos anteriormente descritos a él mismo.

Rituales de Taumaturgia

A continuación se indican de algunos de los rituales de Taumaturgia más comunes entre los miembros del Sabbat de Lisboa que practican la magia de sangre.

Nivel 1

Codificar Misiva (MSST)

Codifica mágicamente un mensaje, para ello escribe el mensaje con sangre durante una noche y pronuncia el nombre de la persona que desea que lo lea, sólo el escritor y el destinatario de la carta podrán leer el documento (aunque existen rituales para contrarrestarlo)

Comunicación con el Sire del Vástago

Al realizar este ritual el Taumaturgo puede unir su mente a la de su sire, hablando telepáticamente con él a cualquier distancia. La conversación continuará hasta que el ritual expire o hasta que cualquiera de los dos la dé por terminada. Para que el ritual funcione el invocador deberá tener algún objeto que haya pertenecido a su sire.

Sistema: *el invocador debe meditar durante 30 minutos para crear la conexión. Se podrán mantener conversaciones durante 10 minutos por cada éxito en la invocación*

Defensa del Refugio Sagrado

Este ritual impide a la luz solar entrar a menos de 6 metros del lugar de la invocación. Una oscuridad mística se adueñara de esa zona, manteniendo alejada a la terrible luz (que se reflejara en las ventanas o no lograra penetrar umbrales u otros portales). El taumaturgo debe trazar símbolos con su propia sangre en todas las puertas y ventanas afectadas; el ritual dura mientras el Tremere permanezca dentro del radio de 6 metros.

Sistema: El ritual tarda una hora en realizarse, durante la que el taumaturgo recita encantamientos e inscribe los símbolos. Se necesita el gasto de un punto de sangre

Purificación de la Carne (GJ)

Purifique el cuerpo de toda materia extraña, el lanzador debe sentarse en el suelo en la postura del loto, rodeado de un círculo de 13 piedras de bordes afilados y concentrarse 10min. hay que gastar 1 de Sangre, después del cual, el cuerpo y la sangre del personaje quedan completamente liberados de impurezas tales como suciedad,

veneno, alcohol y drogas (lo que convierte este ritual en una buena forma de mantenerse limpio), el conjuro disuelve todas las sustancias extrañas que no sea parte vital del personaje, dejando un anillo de material indeterminado alrededor de donde se sentó. Si se analizan los residuos con el equipo adecuado, mostraran rastros del material eliminado y de la sangre del usuario. Libera al cuerpo de cualquier cosa, desde astillas de madera y balas a extremidades ortopédicas e implantes de silicona, pero es inútil contra enfermedades de la sangre y cualquier tipo de control mental.

Conservar Sangre (SGJ)

Este ritual permite que un vampiro conserve sangre en un recipiente encantado. Se precisa de un recipiente de barro cocido con tapadera y lo bastante grande como para contener la cantidad de sangre que el vampiro desee almacenar. El vampiro prepara el recipiente dejándolo enterrado durante 2 noches, a la noche siguiente, debe volver a sacarse el recipiente, abrirse y verterse la sangre en el un poco de lampazo para que la sangre sea mas saludable, el lanzador del ritual recita algunos cánticos sobre el recipiente antes de sellarlo con cera. El recipiente de barro propiamente dicho puede volver a usarse, pero el ritual deberá volver a ejecutarse por completo.

Dominio de la Vida (SGJ)

Este ritual permite que el vampiro imite un aspecto de los humanos, el vampiro puede comer, beber, respirar igual que un mortal, hacer que su piel parezca la de un mortal, hacer que su temperatura ascienda hasta 36'5°, hacer que su corazón lata o cualquier otra cosa, el efecto dura toda 1 noche.

Fuego Fatuo (SGJ)

Este ritual permite producir una bola de luz sobrenatural, la bola de luz, denominada fuego fatuo, viaja con las órdenes mentales del vampiro; puede viajar a cualquier lugar que este a la vista del vampiro. Algunas acciones que puede efectuar la bola de luz son: aumentar o disminuir su brillo, dividirse en muchas bolas menores, volar de un lado a otro, bañar a alguien con su fulgor mágico, girar, mantenerse inmóvil o efectuar cualquier maniobra que el vampiro pueda imaginar. Se precisa de una ramita de sauce, el vampiro debe recitar los cánticos mágicos y arrojar el palo al aire; entonces, el palo estallara y se convertirá en la bola de luz.

Iluminar Senda de la Presa (SGJ)

Este ritual hace las huellas de una víctima buscada por un vampiro adquieran un fulgor que solo podrá usar el vampiro que use el ritual, las huellas de zapatos, rodadas de neumáticos, etc., brillan con un resplandor casi fluorescente, se harán visibles incluso las estelas de los barcos y las trayectorias de los aviones, el ritual queda anulado si el blanco badea agua o se sumerge en ella. El vampiro debe haber visto a la persona a la que desee rastrear por medio de este ritual, el vampiro debe tener un punto de partida para comenzar este ritual, después de lo cual la trayectoria brillara hasta que la víctima sea encontrada

Torrente de Sangre (SGJ)

Permite que el vampiro cree en sí mismo la sensación de beber sangre sin tener que hacerlo, este ritual suele usarse para prevenir el Frenesí cuando se ve sangre, un vampiro que haya ejecutado este ritual consigue de forma automática mantener a la bestia bajo control.; esta sensación durara 1h.

Nivel 2

Apagar (MSST)

Extingue las llamas, afectando incluso a metales al rojo vivo, el lanzador debe apagar una vela con los dedos al tiempo que escupe al suelo, debe lanzarse con antelación pero esa noche con sólo pronunciar una palabra extinguirá cualquier fuego del tamaño de una hoguera de inmediato, puede usarse en la misma noche tantas veces como éxitos.

Círculo de Protección contra Ghouls (GC)

Crea un círculo centrado en el invocador que no puede ser atravesado por ningún Ghoul sin quemarse. El círculo invocado no se mueve con el Taumaturgo, una vez invocado queda estático. Hace falta 3 de Sangre mortal, el radio por defecto es de 3 metros y cada incremento de 3 metros tiene un +1 a la Dificultad, máximo 9 (es necesario un éxito adicional por cada incremento por encima de Dificultad 9). El taumaturgo gasta un punto de Sangre por cada 3 metros.

La duración es de una noche y se tarda en hacer el tiempo normal, o un año y un día y se tarda una noche en hacer. Cualquier Ghoul que trate

de cruzar debe tirar Inteligencia + Ocultismo Dificultad 8 para saber que esta cerca de un círculo de protección. Si trata de avanzar debe tirar Fuerza de Voluntad contra el nivel de Taumaturgia del invocador +3 y sacar más éxitos que los que se sacó el invocador. Un fallo significa que no puede avanzar y recibe 3 dados de daño letal. Los intentos por salir no son impedidos, hay que realizar la tirada siempre que se quiera entrar

Revelación del Linaje de Sangre / Paseo por la sangre

Permite al vampiro trazar el linaje de otro cainita. Se precisa de 3 horas y un punto de sangre del sujeto. Se debe probar la sangre mientras se halla en un profundo trance. Esto le permite trazar todo el linaje de generaciones anteriores. Debe realizarse una tirada de Percepción + Empatía a dificultad 6; cada éxito obtenido revela una generación.

Bombardeo de Máquinas (SGJ)

Con este ritual, el vampiro hace enloquecer a las maquinas. Actúa al instante, sobre maquinas de cualquier tipo y dura mientras el vampiro se concentre en él, las maquinas adquieren cierto grado de vida propia, hasta el punto de atacar a quien desee el vampiro, el ritual es muy eficaz cuando se usen coches, maquinas grandes o armas. Las maquinas pueden efectuar cualquier acción similar a las podrían hacer normalmente. Por ejemplo, un reproductor de casetes podría escupir la casete, esparcir cinta magnética por todas partes, caerse, conectarse, desconectarse y cambiar el volumen; no podría golpear a una persona o expulsar una cinta con la suficiente fuerza como para hacerle daño a alguien, los detalles exactos deben depender del Narrador.

Consuelo del Terruño (SGJ)

El vampiro puede extraer energía del suelo de su tierra natal para curarse de cualquier herida agravada que pueda tener, el taumaturgo deberá tener por lo menos un puñado de tierra de la ciudad o pueblo donde naciera, a continuación, impone un encantamiento sobre la tierra para que esta pueda curarle posteriormente, un puñado cura una herida agravada y cada noche sólo puede usarse un puñado.

Es posible encantar de esta forma cualquier cantidad de tierra a lo largo de un periodo de tiempo, pero este ritual solo puede lanzarse una

vez por noche, la tierra tarda un día en curar la herida, después, se vuelve gris y reseca y no podrá volverse a usar.

Invocar Espíritu Guardián (SGJ)

Permite que el vampiro invoque un espíritu con la función expresa de protegerlo, el espíritu únicamente ayuda al vampiro alertándole sobre el peligro, los vampiros a menudo invocan a espíritus para que desempeñen esta función cuando duermen, el vampiro podrá ver al espíritu invocado, pero este no podrá hablar y solo será visible para el vampiro en momentos de peligro, aunque el espíritu no podrá hablar, puede comunicarse haciendo sonar una campana, golpeando la cama, etc. el espíritu servirá al vampiro durante 24h.

Ojos de Halcón Nocturno (SGJ)

Este ritual permite que un vampiro vea por los ojos de un ave y oiga por sus oídos, cuando el vampiro lance el ritual, deberá tocar al pájaro elegido, el vampiro podrá controlar mentalmente adonde vaya el pájaro durante el resto del ritual pero no podrá ordenarle efectuar ninguna acción que no sea volar. El vampiro deberá cerrar los ojos con el fin de ver a través de los del ave, este ritual precisa "alpiste mágico"; es alpiste normal, pero empapado en raíz de culebra, corteza de cicuta, violeta de montaña y otros ingredientes extraños. Para que el ritual funcione, debe alimentarse al pájaro con el "alpiste mágico", la mayoría de aves no lo rechazan.

Llamar al Espíritu Inquieto (Chicago Nocturno)

Permite hablar con alguien muerto. Inteligencia + Ocultismo la Dificultad es la Fuerza de Voluntad del espíritu, requiriéndose como mínimo dos éxitos. Debe hacerse a menos de 3m. del cadáver, si intenta comunicarse con un fantasma, no necesita estar al lado del cadáver, pero si en la zona encantada. No afecta a vampiros a menos que hayan sido destruidos.

Pasos del Aterrorizado (SGJ)

Este ritual permite que el lanzador del mismo frene a un enemigo concreto. Cuanto más se esfuerce la víctima en correr, mas despacio se moverá. Durante el primer turno, se moverá a la mitad de su velocidad normal. Si trata de acelerar, frenará a una cuarta parte de su velocidad normal. Al final, se frenará hasta tal

punto que no podrá moverse a una velocidad mayor que la normal de paso.

Este ritual suele usarse para atrapar a las presas difíciles o aterrorizar a un oponente. a menudo, el vampiro puede caminar mientras la víctima trata de correr y aun así darle alcance. Se requiere de un pequeño cubo de barro seco, perfectamente cuadrado en todas sus caras.

El poder de la Llama Invisible (SGJ)

Hace invisibles el fuego creado con la Senda del Encanto de las Llamas aunque mantendrán sus condiciones normales ya sea de propagación, desprenderán calor... Dura 1 noche completa y el vampiro deberá lanzar el ritual alrededor de un fuego de un tamaño mínimo del de una antorcha.

Senda Infranqueable (SGJ)

El vampiro puede atravesar los bosques más densos sin dejar ningún rastro de su paso. El vampiro seguirá dejando un rastro perceptible para los vampiros o lupinos que tengan un sentido olfativo potente, pero eso es todo. Este ritual precisa que el vampiro se envuelva los pies en piel blanda de ciervo y dura una noche.

Tallar Restañasangre (SGJ)

Crea un pequeño artilugio mágico denominado restañasangre, alimentado por la propia sangre del vampiro. Si el ritual se lanza sobre un verdadero restañasangre (una hematites), permitirá que el vampiro conozca siempre la situación exacta del restañasangre, este donde este. En muchos aspectos, es como una baliza mística. El restañasangre solo ofrece información mental, de una forma no visual.

Aunque el vampiro sepa donde esta el restañasangre, no podrá verlo. Puede usarse para rastrear a nuevos reclutas, enemigos, esclavos Ghouls, compañeros de manada, etc. los poderes del restañasangre solo se desvanecen después de un siglo de uso o mas (algunos han durado mas de 500 años). Se tardan varias noches en ejecutar el ritual primero debe encontrarse una piedra adecuada y dejarse en un recipiente lleno de al menos 3 puntos de Sangre de la propia vitae del vampiro, en cada una de estas 3 noches, se pronuncia una invocación especial sobre el recipiente y el restañasangre ingiere un punto de Sangre, con cada punto de sangre que desaparece, la sangre del recipiente se va aguando hasta que a la 3ª noche, cuando el taumaturgo la retira, estará transparente, la piedra

tendrá una perfección y una profundidad de color fuera de lo normal.

Nivel 3

Casa Embrujada (Milwaukee Nocturno)

Se puede usar en cualquier Refugio de un Vástago, al poco tiempo los mortales empezarán a decir que está embrujado. Los que no creen en esas cosas estarán molestos en el lugar y no desearán acercarse. Se precisa de 3h y se gastan 3 de Sangre, utilizar más sangre puede incrementar el efecto que dura 10 años, tras los cuales los mortales dirán que es raro o que es una casa en ruinas simplemente. Ha estado prohibido durante mucho tiempo por los Tremere por arriesgar la Mascarada, pero se sigue usándose.

Sujeción del Insecto (SGJ)

Permite caminar por paredes y techos, el único componente material es una pequeña araña viva, que el vampiro deberá comerse viva, a continuación, el vampiro podrá arrastrarse sobre cualquier superficie que aguante su peso. Si la superficie es completamente lisa y resbaladiza (teflón o cristal cubierto de sustancias viscosas), el ritual será inútil.

Círculo de Protección contra Hadas (GC)

Igual que Círculo de Protección contra Ghouls, salvo que afecta a las hadas. Se usan las mismas reglas, pero se necesitan 3 puñados de limaduras de hierro para hacer el ritual.

Amigo de los árboles (SGJ)

Este poder hace que los que traten de seguir al vampiro a través de un bosque se enreden en raíces, ramas y zarzillos que parecen interponerse en su camino. el poder tiene el sutil efecto de hacer que los árboles cobren una cierta movilidad, para ofrecer esta protección. los que traten de seguir al vampiro solo podrán moverse a la mitad de su velocidad normal. Este ritual solo puede ejecutarse en un bosque y exige que el vampiro plante una bellota.

Extraño Fulgor (SGJ)

Este ritual permite que el vampiro extraiga energía mágica que bañara al vampiro con un fulgor verde pálido, además, el vampiro podrá disparar proyectiles de energía de esta fuente mágica. puede lanzarse cualquier numero de proyectiles, a la velocidad de 1 x turno, pero cada

1 al coste de 1 de Sangre. Para impactar Percepción + Armas de Fuego Dificultad 6 cada uno hace 3 dados de daño letal., el componente material para este ritual es una trozo de arenisca empapado en vinagre.

Fuego en la Sangre (SGJ)

Este ritual le permite al vampiro provocar un gran calor en el cuerpo de la victima, comienza despacio pero, a medida que la victima aumenta se actividad, la sangre se ira calentando cada vez mas, haciendo que sufra 1 agravado cada vez que haga algo que precise tirar 1 Atributo Físico, a menos que pase Astucia + Medicina Dificultad 7 (Esta tirada debe de hacerse cada turno que se quiera hacer algo que implique un Atributo Físico y debe de hacerse incluso en turnos de Celeridad). No requiere componente material

Invocar Espíritu Travieso (SGJ)

El vampiro con este poder puede invocar un poltergeist, provocando desbarajuste, haciendo diabluras con los electrodomésticos, mobiliario, fontanería, dispositivos electrónicos y cualquier otro tipo de objeto inanimado, el espíritu puede hacer que casi cualquier objeto cobre vida y se mueva, pero rara vez dañara directamente a una persona. Sin embargo, estará muy dispuesto a provocar daños indirectos, como dejando caer una silla sobre la cabeza de una victima o haciendo que un cuchillo vuele a través de una habitación. El espíritu no tiene intención de hacer daño a la víctima, solo quiere fastidiarla todo lo que pueda, el efecto de este espíritu queda en manos del narrador. El tiempo que permanece el espíritu depende del número de éxitos obtenidos.

1 éxito Una hora

2 éxitos Una noche

3 éxitos Una semana

4 éxitos Un mes

5 éxitos Un año

Sujeción del Insecto (SGJ)

Permite caminar por paredes y techos, el único componente material es una pequeña araña viva, que el vampiro deberá comerse viva, a continuación, el vampiro podrá arrastrarse sobre cualquier superficie que aguante su peso. Si la superficie es completamente lisa y resbaladiza (teflón o cristal cubierto de sustancias viscosas), el ritual será inútil.

Nivel 4

La Maldición Retardada (MSST)

Permite activar la vitae vampírica de un Ghoul cuando muera para que resucite como vampiro, como parte del requisito se pierde **temporalmente** 1 punto de Sangre **PERMANENTE** mientras dure, punto que se suministra al Ghoul y se gasta un 2º punto en alimentar al Ghoul, el 2º punto no podrá ser gastado por el Ghoul ni aunque se desee y el 1ª no cuenta ni siquiera en su reserva, tras la muerte del Ghoul y tras transcurrir un cierto periodo de tiempo, el punto de sangre convertirá al Ghoul en vampiro y el punto de sangre temporal vuelve al taumaturgo por lo que recupera su Reserva de Sangre

El Alarido de la Banshee (SGJ)

El vampiro emite un horrendo sonido, tan fuerte que es ensordecedor. La persona que este mas cerca del vampiro cuando se use este ritual sufrirá la peor parte del ataque, su pelo se volverá blanco y envejecerá entre 1 y 10 años (si es mortal), los efectos del ritual son instantáneos, el componente material de este ritual es un collar en el que este engarzado un colgante tallado de una vieja lapida. Por razones evidentes, este ritual tiene escaso efecto sobre los vástagos, pero los lupinos resultan afectados de la forma normal.

Cadenas de Vínculo Invisible (SGJ)

Este ritual permite que el vampiro cree una fuerza sobrenatural que mantenga inmóvil a una victima. Esta quedara encadenada mediante cadenas invisibles e intangibles, que la obligaran a mantenerse donde este. La victima puede tratar de moverse, pero las cadenas son demasiado fuertes como para que pueda romperlas, a menos que pase una tirada simple usando Fuerza DIF 8 y consiga 2 éxitos en un turno (la potencia afecta a esta tirada de la forma normal). Mediante este ritual puede encadenarse a un máximo de 4 victimas. El taumaturgo deberá hacer marcados gestos con las manos, pero no se necesita ningún componente material para lanzar este ritual.

Caminante sobre brasas (SGJ)

Este ritual protege del fuego al vampiro durante un breve periodo de tiempo. El ritual endurece temporalmente la piel del vampiro y dura un máximo de una hora. durante este tiempo, el vampiro sigue pudiendo quemarse, pero recibirá

la mitad de dados de daño de lo normal contra las llamas, el vampiro no es en absoluto invulnerable y atravesar un fuego andando seria una estupidez, pero este ritual puede permitir que el vampiro tome parte e incluso llame la atención en los rituales del Sabbat que utilizan fuego. El componente material de este ritual es un ungüento especial, que el vampiro se unta en las plantas de los pies descalzos.

Entrar en el Espejo (SGJ)

Permite meterse en cualquier espejo de tamaño suficiente como para que entre arrastrándose y utilizarlo como portal que lo transportara hasta el espejo mas cercano de un tamaño suficiente como para que pueda salir, si no hay ningún espejo, el vampiro saldrá por la luna de vidrio mas cercana, el espejo se "licua" cuando el vampiro lo atraviesa, provocando pequeñas ondas en él, una vez que el vampiro haya atravesado el espejo, este recobrara su forma original, pero no se podrá ver al vampiro. El componente material es un anillo con una esmeralda, que brillara cuando actué el ritual. El vampiro puede transportar una persona adicional, llevándole del brazo, si alguien trata de entrar después de que el vampiro haya pasado pero antes de que cesen las ondas del espejo, la persona queda cortada por la mitad, una mitad del cuerpo queda delante de un espejo y la otra mitad queda delante del otro, se puede permitir que la persona tire Destreza + Esquivar DIF 7 para ver si consigue pasar sin morir aunque la tirada es a discreción del Narrador

Nivel 5

Carne de Papel (SGJ)

Este ritual hace que la Resistencia y la Fortaleza (si la tiene) del blanco disminuyan a 1 cada una, el blanco permanece en este estado durante una noche entera, sin embargo, el blanco conservara 1 punto adicional de Resistencia y Fortaleza por cada generación inferior a la 8ª, el componente material para este ritual es un trozo de papel con una imagen que representa a la victima que rompe en pedazos cuando lanza el ritual.

Dominio (SGJ)

Este ritual erige una defensa muy eficaz en una zona. Se tardan 3 horas en completarlo, y sus efectos duran toda una semana, el ritual se lanza sobre una zona concreta, de un volumen menor

de 15 metros cúbicos, el ritual impide cualquier uso de las disciplinas de Animalismo, Auspex, Dominación y Presencia dentro de sus límites, si las usa alguien que no sea el lanzador, se debe incrustarse un sello hecho de hierro por encima de todas las puertas dentro de la zona afectada por el dominio, si se estropea o arranca un solo sello, todo el ritual quedará disipado.

Rituales Wanga / Voudun

Sistema: Inteligencia + Ocultismo la Dificultad es el nivel del ritual +3. Máximo 9

Para la realización de los rituales hace falta esgrimir un asson (matraca mágica hecha generalmente con calabaza a la que se le añade un asa de madera), un ekwele (fina cadena cortada a intervalos regulares por discos de 4cm fabricados con caparazones de tortuga), un kisengue (tibia humana envuelta en harapos negros) u otro talismán religioso.

Es posible realizar los rituales con varias personas facilitándolos, pero para ello el resto de los participantes deben ser auténticos creyentes de la fe afro-caribeña y que participen de forma voluntaria y que conozcan el verdadero propósito del ritual. Si el número de participantes duplica el N del ritual DIF -1 pero si se realiza de esta forma se tarda media hora x nivel del ritual a realizar

Ritual de Nivel 1

Amuleto Cantarín

Crea un amuleto que emite un sonido constante que sólo el wangateur puede oír. La noche del domingo se corta el lóbulo de la oreja y lo deposita en una cazuela u otro recipiente metálico gasta 1 punto de Sangre y la lengua de un pájaro; quema la mezcla y los mezcla con restos de un cadáver incinerado, después pone las cenizas resultantes en una bolsa de cuero o piel y cose la abertura. El amuleto creado podrá ser escuchado siempre que se encuentre a menos de 150Km de él, y dura tantas noches como el triple del número de éxitos. Se conocerá la dirección y la distancia del amuleto (con un margen de error de unos grados y unos metros) concentrándose un momento.

Ritual de Nivel 2

El Don del Abuelo

Permite contactar con Ara Orun (espíritus de los ancestros) para que le concedan habilidades que poseían. Se mezcla un puñado de tierra de camposanto y una ofrenda a los espíritus (ron, frutas, cigarros, monedas o cualquier otro regalo apropiado) en un recipiente pequeño. Los éxitos deben repartirse entre duración y puntos de Habilidad 1 éxito = elegir entre 1 punto en 1 habilidad o 1 turno. A discreción del Narrador en que Habilidades puede utilizar este poder

Crear Garde

Crea un Garde (amuleto protector) contra los rituales de magia de sangre (no sendas). Para hacerlo, gastar 2 puntos de sangre que mezcla con diversas hierbas curativas pulverizadas, 9 gotas de ron y una muestra corporal del que recibirá el Garde. No funciona sobre el propio Wangateur. Dura un número de noches igual al doble del número de éxitos obtenidos. Para que surta sus efectos debe llevarse encima en todo momento y en contacto con la piel. Los rituales realizados con el portador como objetivo tiene un +2 a la dificultad, con un máximo de 10 en lugar de 9.

Crear Gris Gris

Crea un Gris Gris (talisman maligno) para llevar la desgracia al receptor. Gastar 2 de sangre que se mezclan con el hueso del dedo de un niño, 9 pellizcos de polvo de cementerio y una muestra corporal de su víctima. Una vez terminado se esconde a escasos metros del refugio u hogar. La víctima obtendrá -1 dado a todas las reservas permanentemente si es mortal o durante 1 noche x éxito si es vampiro. Si se encuentra y se destruye los efectos también cesan en ambos casos.

Rituales de Nivel 3

Candela de la Maldición

La noche del viernes se crea una candela a la que se añade los sesos y huesos de un muerto, 9 pellizcos de polvo de cementerio, pimienta, hojas de una planta urticante y otras hierbas. Quemando la candela durante 20min cada noche mientras se concentra en el blanco podrá atacarla con un poltergeist. Los ataques siempre suceden cuando no hay testigos. No hay que gastar sangre para la creación, pero cada uso gasta 1 de sangre. Se puede usar tantas veces como éxitos. Cada

uso activa el fantasma durante 24h. Fuerza 2 y tiene una reserva de 4 dados para ataques y trastadas, 1 vez por noche como mínimo intentará causar graves lesiones utilizando cualquier medio disponible (tirándola por las escaleras (lanzarle algo mientras conduce...)). El wangateur tiene que encontrarse una distancia menos a 10 veces la Fuerza de Voluntad en kilómetros del blanco

Visión de Ori

Permite ver y oír a través de otra persona. Para ello el wangateur quema uno de sus ojos y orejas (tirada de Fuerza de Voluntad Dificultad 8 para hacerlo y produce 3 de daño agravado no absorbible) la ceniza resultante debe mezclarla en el interior de una calavera con un poco de ron tabaco y una pestaña o una gota de sangre del blanco, la mezcla resultante debe aplicarse en la cuenca vacía y en el lugar donde estaba su oreja, entonces podrá alternar entre sus sentidos y los del blanco. Si se poseen pestañas o sangre de más de una persona se podrá añadir al conjuro a tantas como puntuación se posea en Taumaturgia Wanga, pudiendo alternar entre sus sentidos y los demás como prefiera. Dura hasta que gasta sangre para curarse las lesiones del ojo y la oreja

Ritual de Nivel 4

Candela de Furia

Los requerimientos son los mismos que para Candela de la Maldición con la salvedad de que el cerebro y los huesos deben ser de alguien que haya muerto de forma violenta, al igual que el sistema de usos de 20min y gasto de sangre. Con cada uso el blanco se resiste con Fuerza de Voluntad DIF 8 debiendo igualar o superar los éxitos del wangateur, si lo consigue no pasa nada, pero si falla DIF +2 a las tiradas de la Virtud elegida por el wangateur (generalmente Autocontrol para producir rabia). Se puede elegir la Virtud con cada uso.

Ritual de Nivel 5

Grilletes de la Sangre

En un nganga (caldero de hierro lleno de tierra de cementerio, huesos, palos y otros objetos) se gastan 3 puntos de sangre que se vierten, diversas hierbas, diferentes pimientas, tabaco y el corazón de una persona que haya fallecido recientemente. Se remueve mientras se invoca a orishas (espíritus) incluidos los Ara Orun

(espíritus ancestros). Tras 3h de remover se colará con un tejido de algodón sin blanquear. El líquido resultante crea un vínculo de Sangre de relación amo-esclavo al que lo bebe, aunque el blanco no se haya alimentado nunca del wangateur. Este falso vínculo dura tantas noches como éxitos. Durante este tiempo se podrá forjar un verdadero vínculo de sangre con el blanco, pero, una vez finalizada la duración del ritual todo vínculo parcial desaparecerá como si el blanco jamás se hubiese alimentado del wangateur. El Narrador es quien debe hacer la tirada del ritual para que no se conozca cuantos días duran los efectos del ritual. Los Vástagos que se alimenten de un mortal que haya consumido la mezcla durante las pasadas 24h quedarán afectados como si lo hubieran bebido.

Rituales Hechicería Assamita / Dur-An-Ki

Algunos rituales duran hasta la siguiente noche no propicia, esto quiere decir que tires un dado cada noche y cuando saques un 1 será una noche no propicia.

Rituales de Nivel 1

Guijarro de la Montaña

Crea un enlace místico entre el Hechicero y un Assamita, el Hechicero debe meditar 1h con una piedra del monte Alamut en la boca, luego la empapa en su sangre y en la del Assamita con la que se vaya a establecer el vínculo y le da la piedra al Assamita mientras entona unos cánticos. Se tarda 1h y media en completarse. Una vez terminado cuando el otro Assamita se coloque la piedra en la boca y repita el cántico (5min) se inicia un vínculo igual al de Tocar la Tierra. Este ritual es permanente y sólo funciona con el Hechicero y el sujeto.

Sangre de paz

Permite al mago convertir 1 de Sangre en una droga potente. Usada con una jeringuilla o aplicada a la piel, la víctima cae en un profundo sueño, pero puede resistirse con una tirada de Fuerza de Voluntad, dificultad igual a Inteligencia + Ciencia del Assamita. Lleva 10min gastar 2 puntos de Sangre, 1 minuto para aplicarlo y otro para tratarlo.

Rituales de Nivel 2

Tocar la Tierra

Permite contactar con otro Assamita para ayudarlo. Se coge un estilo y se escribe en mesopotámico el nombre del Assamita a ayudar en una tablilla de arcilla aún húmeda. Una vez endurecida, se sumerge en ácido para que se reblandezca. Cuando comienza el ritual, se dibuja en un suelo embaldosado la imagen estilizada de un ojo con su orbe, pupila e iris; el ojo debe ser tan grande como para que quepa un gato, perro o roedor. Utilizando un mortero se reduce la tabla a polvo y se mezcla con comida que se ofrece al animal. Una vez ingerida se degüella al animal y se espera a que la sangre se extienda 4 sitios más allá de la línea que delimita el orbe del ojo. Cuando hable al oído del animal el Assamita cuyo nombre estaba en la tablilla lo oír, cuando se ponga la oreja junto a la boca del animal el Hechicero lo escuchará. Funciona sin importar la distancia. Mediante el animal se puede utilizar cualquier senda o poder ritual para beneficiar al blanco, además puede pasarle al blanco cualquier objeto que quepa en la palma de su mano.

Bautismo Protector

Bautizando a un sujeto con agua y sangre (de cualquier procedencia) que descansan en un cuenco metálico con 40 llaves se hace inmune durante el resto de la noche a la Senda de Taumaturgia designada por el Ashipu siempre que esta afecte al sujeto (no puede proteger contra el Encanto de las Llamas ya que el fuego va contra un lugar concreto no hacia una persona). No puede usarse más de 1 vez en la misma noche sobre una misma persona.

Exorcizar la Fiebre

Permite eliminar la fiebre de una persona, 1 éxito basta para curar enfermedades que causen estados febriles (gripe por ej.) otras dolencias, pueden requerir más éxitos.

Horóscopo

Permite obtener información de las estrellas y los planetas en el momento del nacimiento (o Abrazo), 1 éxito por cada dato como por ejemplo su Naturaleza o Conducta, sus mayores aptitudes (Atributos por encima de 3) **o de forma general** las tragedias de su pasado.

Don del Toro de Mitra

Hechicero y sujeto deben estar conectados mediante Guijarro de la Montaña o Tocar la Tierra. El Hechicero coloca una pequeña hoja afilada dentro de un pellejo o bolsa transparente y se la da al sujeto. Éste se abre una incisión en el pecho. La sangre que sale de la herida se desvanece volviendo a aparecer dentro del recipiente que desee el Hechicero. De este modo el sujeto suele pagar al Hechicero por sus servicios. Dura 1 turno x punto de Sangre que done el blanco.

Llamada de la sangre

Crea un enlace psíquico entre dos personas voluntarias. Si uno muere, el otro tiene una clara pero somera visión del modo en el que el otro fallece, por supuesto, honorablemente en un contrato, traicionado o engañado. Cuesta 2 de Sangre a cada uno, pero sólo uno debe conocerlo. Lleva 1h completarlo.

El Grito de Sangre de la Tierra

Crea una tablilla de arcilla y con 1 de sangre de alguien asesinado que debe ser recogido tras su muerte. Una vez elaborada, la tablilla gritará cuando sea tocada por su asesino. La Tablilla mantiene su poder durante 1 mes hasta que el asesino la toque. La tablilla sólo gritará una vez

Presagio Astral

Permite discernir sobre el futuro cercano de una persona. Cada éxito indicará un hecho significativo sobre el futuro cercano. Las pistas serán breves y, en cierto modo vagas. Es probable hacer mal uso del ritual. El Narrador no debe dar información detallada, sólo pistas. Sólo se puede hacer una lectura x historia. Otras versiones más poderosas de este ritual permiten hacerlo sobre un grupo de personas : Nivel 3 un organismo (camarilla o pequeña empresa); Nivel 4 Institución mayor (gran empresa o ciudad); Nivel 5 Una nación.

De todos modos, los acontecimientos que se producen a escala nacional rara vez proporcionan una información más concreta que un análisis económico o político decente

Someter a los Cielos

Provoca meses de sequía en el territorio del blanco, para ello escribe maldiciones y el nombre del blanco en diversos papeles. Tras

pintar la calavera de un asno con colores chillones, pone los papeles entre sus dientes y tira la cabeza en un pozo, a ser posible del blanco. Usar un pozo que no se encuentre en el terreno del blanco da +2 a la dificultad para realizar el ritual. Los efectos duran un mes por cada éxito obtenido, tiempo durante el cual ningún territorio del blanco recibirá lluvia

Rituales de Nivel 3

Acercarse al Velo

Además de el ingerir el Kalif, se baña en la sangre de un toro recién sacrificado y se medita. El ritual dura 8h en las que se tienen visiones primero de recuerdos desagradables y después de placeres sensuales. Se efectúa con propósitos investigadores buscando los secretos de la apoteosis, esto permite que el número de éxitos obtenidos al hacer el ritual se resten a la DIF de la primera Senda o Ritual que invoque tras haber completado este ritual. Esta ventaja no se aplica si se pierde algún punto de sangre antes de invocar la Senda o Ritual

Retrato de Pasión

Obsesiona a alguien con un retrato. Es necesario poseer Pericias (Pintar) 3 y Gastar 1 de sangre que se mezcla con la pintura y tener algo de sangre o saliva del blanco que también se mezcla, cuando el blanco vea el cuadro quedará obsesionado con la persona retratada durante 1 semana x éxito. El afectado gastará todo su tiempo libre en buscar a esa persona. Si la encuentra pasará el mayor tiempo posible con ella mientras dure el poder, al finalizar este a discreción del Narrador. El blanco puede resistirse 254h si gasta 1 de Fuerza de Voluntad pero debe haber un buen motivo. Si se pinta alguien imaginario el poder falla o que el blanco encuentre a alguien muy parecido.

Toro Celestial

Transforma a un animal en el equivalente a un Ghoul con 1 en Potencia y Fortaleza durante 1 noche, durante la cual podrá utilizar sus sentidos y controlar sus actos siempre que lo desee. Para ello baña al animal en aceites y le muerde

Rituales de Nivel 4

Dirigir la Lanza de Ahriman

Se coge un retrato exacto del blanco o algún objeto que le pertenezca y se lo traga. Espera durante 1h y luego se abre el estómago (o se deja que otros Hechiceros lo abran) para extraer el objeto.

Hasta la siguiente noche no favorable, cualquier Assamita que posea el objeto o la imagen reduce la dificultad (tantos niveles como éxitos se obtuviesen en el ritual) de todas las acciones que le acerquen a asesinarlo (a discreción del Narrador que acciones se consideran que le acerque al asesinato)

Marduk Triunfante

Este ritual aumenta la DIF de todas las acciones del blanco que amenacen directamente la vida o posición (a discreción del narrador). En el ritual participan un número variable de Assamitas, cada uno se abrirá las venas y derramarán su sangre dentro de una copa de bronce, una vez mezclada todos beberán de ella. Se tarda en realizarlo una hora más veinte minutos por cada cainita además del hechicero que colabore en él. El hechicero puede subir la dificultad del blanco en tantos puntos como asistentes, aunque no podrá aumentarse la dificultad de esta forma x encima de 9. Dura hasta la siguiente noche no propicia

Kudurru

Hace que las actividades que realice dentro de un área delimitada por 5 stelae resulten más sencillas. Las stelae deben ser iguales y debe tallar en ellas símbolos que representen a él y el terreno; puede usar imágenes de cualquier cultura. Tras esto esconde 4 en los límites de territorio y la 5 en un templo o iglesia. Este ritual cuesta un punto de Fuerza de Voluntad permanente y requiere el uso de por lo menos tres reliquias sagradas menores (Hostia consagrada, polvo de la tumba de un imán...). Una vez afectada, el área que no puede ser mayor de diversas manzanas de una ciudad no sufrirá penalización ninguna por el entrono. Dura hasta que alguien encuentre y rompa una de las piedras. Este ritual no puede solaparse, por lo que si otro quiere hacer el ritual en un lugar ocupado no podrá

Tamimah

Crea un Talismán que da al portador conocimiento de una Disciplina concreta. El talismán puede guardar cualquier disciplina menos las sendas taumatúrgicas o cualquier tipo

de hechicería. Puede guardar tantos Niveles de una disciplina como puntuación en Dur – An – Ki menos 2 (como máximo se pueden guardar 3 niveles de una Disciplina) Si el personaje ya conocía la disciplina los niveles nos e apilan, se escoge el mayor. Para realizar el talismán hay que diabolizar a un vampiro que conozca el nivel deseado, la diablerie realizada para crear el talismán no sirve para bajar la generación. Los Assamita crearon diversos talismanes antaño.

Rituales de Nivel 5

Luz de venganza

Gastar 1 de Sangre y usándola para cubrir una fuente de luz (una bombilla), convierte esa luz en una fuente de daño. Cualquier Vástago que sea dado debe tirar Resistencia + Fortaleza DIF N de Hechicería Assamita del Hechicero, como si le diera un rayo de sol. El efecto dura de 2-10 min. y el ritual toma 3 turnos. Las heridas causadas son letales.

Marduk Muerto y Resucitado

Si el Assamita beneficiado del ritual consigue diabolizar a su blanco antes de que amanezca, el sire de la víctima, todos los chiquillos del sire, todos los chiquillos del blanco y cualquier vampiro vinculado comparten las sensaciones de este mientras muere. Cada Uno pierde 1 de Sangre y 3 de Fuerza de Voluntad que van a para al asesino (no se puede exceder el límite x generación) si esta repleto el excedente va a para al Hechicero. Todos los afectados perderán 1 de Fuerza de Voluntad cada 10min que pasen en presencia del diabolista o el Hechicero por flashback de la defunción del diabolizado hasta que pasen 13 noches no propicias.

Ver con los Ojos del Cielo

Permite localizar a un objetivo, es necesario poseer un retrato o un objeto. No importa lo lejos que esté, se tendrá una visión del blanco donde podrá ver el lugar exacto donde se encuentre

El Portal de Apsu

Este ritual requiere un tanque apsu (gran tanque de agua bendita) consagrado a Enki (dios del mar subterráneo y maestro de toda la magia) en el que se vierte aceite de rosas y gastar 1 de Sangre que también se vierte y se añade un frasco con agua dulce del lugar a viajar. Tras esto podrá

saltar y aparecerá al instante en el otro medio de agua dulce

La Venganza de Lilith

Elimina durante 1 mes una Disciplina de un vampiro. Hacen falta 5 reliquias sagradas diferentes que el mago consumirá durante el ritual (una hoja de un árbol en el que descansó Mahoma, una Hostia sagrada...) Para hacer esto gasta un punto de Fuerza de Voluntad y causa punto de daño agravado no absorbible y debe realizar una tirada para resistir el Röttschreck. Se debe poseer el Nombre Verdadero o una muestra corporal del vampiro a maldecir o las cartas del horóscopo de su nacimiento mortal y su abrazo. Cada éxito hace que pierda 1 en la Disciplina que elija el hechicero, si se menciona una que el blanco no tiene el ritual fracasará dura un mes y no se podrá utilizar este ritual en nadie hasta que no finalice la primera maldición

Rituales de Nivel 6

De la Garganta de Marduk

Permite crear una pócima para descender de Generación. Es necesario mezclar mercurio, oro fundido, una amplia variedad de proteínas animales y vegetales y otros componentes exóticos con la vitae se tardan 8 horas en producir 1/4 de punto de Sangre. Se deben consumir un número de estos puntos de sangre alquímica iguales a la Reserva de Sangre máxima del vampiro de generación deseada (hay que tener en cuenta que sólo se puede bajar 1 generación de cada vez de esta forma). No debe transcurrir más de 1 semana entre cada ritual o el elixir se echará a perder. Cuando se tenga lista la cantidad de sangre requerida, el Assamita que la consuma debe hacer una tirada extendida de Resistencia, dificultad 9, debiendo acumular un número de éxitos igual al número de puntos de sangre alquímica consumida (esta sangre no se añade a la reserva), los pifias no detienen el proceso pero causan 6 puntos de daño letal, durante este estado de asimilación cualquier ataque contra el Assamita tiene una dificultad máxima de 2.

Evadir Maldición

Uno de los primeros logros de la Tajdid es este ritual que permitir tolerar la sangre de un vástago temporalmente. Toma 5min. mientras se alimenta y dura número turnos = éxitos

Resistencia + Ocultismo (DIF puntos de Sangre ingeridos +2. Deben ser los primeros a gastar. En el siguiente turno en el que se acabe la inmunidad, estos se puntos se pierden y por cada punto de estos que quede sufre una herida agravada.

El Beso de Jacob

Con este ritual es posible capturar el alma de una persona en su último aliento, para ello se besa a la víctima en el momento exacto de su último aliento. Sólo funciona con seres que respiren. El Ashipu gana una reserva de Fuerza de Voluntad igual a la Fuerza de Voluntad del blanco, cualquier gasto de Fuerza de Voluntad que haga procederá de esta reserva hasta que se agote y estos no se podrán recuperar. También se accede a todas las Habilidades de la víctima mientras tenga Fuerza de Voluntad robada

Rituales de Nivel 7

Sangre curativa

Meditando 10min sin interrupción puede usar su sangre para curar heridas agravadas. Puede curar una herida x turno sin los límites normales de 1 por día y sin tiradas de Fuerza de Voluntad.

Hacer Retroceder a los Cielos

Permite retroceder en el tiempo al intervalo desde el 68 a.C. hasta principios del Siglo V, gastar 1 de Fuerza de Voluntad permanente sacrifica un carnero cuya sangre se vierte en los que van a realizar el viaje, se gira la esfera astrológica desde su posición real hasta las de la época todo ello en un verdadero templo Mitraico. Si éxito las almas viajarán y se introducirán en cuerpos, estarán 1 mes lunar antes de volver automáticamente. Si se muere en el pasado no se puede volver. Se carece de poderes sobrenaturales, pero conservan sus Habilidades además de coger 1 punto de cualquier Habilidad que posea la persona (lo que permite hablar el idioma) estas habilidades no se mantienen cuando se vuelve, pero pueden aprenderse con experiencia. Se debe advertir que no cambien el pasado, hacer algo que cambie la historia (matando personajes históricos, enseñando cosas del futuro...) destruirá al personaje. Si se intenta deliberadamente cambiar la historia volverá de inmediato a su cuerpo y explotará. El Narrador no debe tomárselo demasiado en serio, es

poderoso y puede utilizarse como un mecanismo de la trama.

Rituales Koldúnicos

Si no se especifica la tirada es de Inteligencia + koldúnismor, la Dificultad es el Nivel del ritual +3, y se requiere el gasto de un punto de Sangre. La Dificultad máxima es 9; con obtener un éxito el ritual se desarrolló correctamente, si hay Fallo no produce efecto alguno, si es un Fracaso el koldún tendrá graves problemas.

No se puede tener un ritual de nivel mayor al nivel de la senda primaria Caminos del Espíritu

Rituales de Nivel 1

Abrazo de la Muerte

Permite a un amo vampírico saborear el Abrazo de un chiquillo a lo largo de un prolongado período de tiempo. Cada noche, extrae 1- 3 de Sangre mortal de su elegido y la sustituye por la suya (en = número). A medida que más sangre vampírica forma parte del mortal, este se va transformando en vampiro, muriendo lentamente para llegar a ser un vampiro (cuando se sustituyan 10 de Sangre) tras “morir” durante 1 día. Si es incinerado el Ritual no habrá servido para nada, pero si es enterrado los últimos estadios de la transformación, después puede ser desenterrado por los sirvientes del vampiro. Como resultado de esto el chiquillo posee una devoción aún más fuerte que el Juramento de Sangre. Si por algún medio el Ritual no es terminado la víctima revierte a su estado natural al cabo de un día (vuelve a ser mortal).

Despertar el Agua Muerta

Se vierten en una fuente de agua (palangana, cazo...) tantos puntos de sangre como puntos de Fuerza de Voluntad se quieran recuperar y se beben mezclada con el agua recuperando la Fuerza de Voluntad gastada anteriormente sin sobrepasar el límite máximo solo puede hacerse una vez por noche y se deben mezclar cada punto de sangre con un litro de agua.

Hospitalidad

Permite despertar a los espíritus del refugio, que se manifiestan en objetos que asumen conciencia y mostrando personalidades únicas, los Tzimisce pueden ordenar silencio a estos espíritus que se muestran obsequiosos y serviles, no obstante, si

se les trata mal o un intruso los trata con amabilidad podrían no avisar de la presencia de extraños que es su función específica

Reflexiones

Cogiendo un objeto fabricado con elementos naturales y lanzando el ritual en cualquier momento de las 24h siguientes, la mente del koldún viajará hasta el lugar donde recogió el objeto y podrá examinarlo minuciosamente (mirando tras los muebles y en cajones). La zona que examinará estará tal y como estaba en el momento de coger el objeto. El número de turnos que se puede visitar la zona son los éxitos conseguidos más la puntuación de Fuerza de Voluntad. El objeto sólo se podrá usar en una ocasión.

Ritual de Nivel 3

Conjurar Demonio Menor

Permite invocar demonios menores de las tierras esclavas que no tienen conexión con los seres infernales, no intentan establecer pactos, la relación es la de amo y vasallo (aunque muy malicioso e intratable) todos los demonios tienen nombres que deben ser aprendidos por el koldún y “juramentados” a este aceptando un punto de su sangre. Se pueden retener a tantos demonios como Carisma/ Intimidación (el más alto).

Los demonios no están “atados” al hechicero sino que debe negociar con ellos o intimidarles para que presten sus servicios. Pueden adoptar virtualmente cualquier forma.

Rituales de Nivel 4

El Abrazo de la Tierra

Invoca a los espíritus de la tierra para dar poder a la tierra que rodea al Tzimisce, permitiéndole utilizar esta tierra como si fuese su tierra “natal”. El ritual no se puede celebrar más de una vez por semana y sólo funciona durante 1 día

Lazos que Atan

Tras derramar 4 de Sangre sobre la tierra e ingerir el barro resultante, el koldún tiene un -1 a la Dificultad de todas las tiradas de Hechicería Koldúnica que realice durante las siguientes 3 noches; no tiene efectos acumulativos

Rituales de Nivel 5

Conjurar Demonio Mayor

Invoca a una poderosa entidad demoníaca. Un ser de estas características no suele verse afectado por la intimidación y se debe negociar con él y no tiene reparos en matar al koldún si la oferta no es de su agrado por lo que no se suele utilizar. Tienen nombres individuales y pueden asumir cualquier forma

Impulso Interior

No necesita gastar sangre basta con una palabra y un gesto, el ritual permite que pasando Manipulación + Empatía (La Dificultad es la Fuerza de Voluntad de la víctima) manipular las emociones de alguien vinculado con el juramento de sangre, transformando el amor en lujuria, devoción fraterna, miedo, odio...

La Mirada de la Gorgona

Transforma al blanco en piedra. El blanco debe estar presente toda la h que dura el ritual, el koldún gasta 2 e Sangre y da un 3º al blanco que debe ingerirlo (voluntariamente o por la fuerza). Si es un Vástago puede resistirse con Fuerza de Voluntad Dificultad 8 los éxitos se restan a los del koldún. Es permanente en los humanos y dura 1 año x éxito en Vástagos. Petrificado no se pierde sangre, aunque cuando retome su forma Autocontrol DIF 9 o Frenesí. En este estado no se percibe nada.

Ritual de Nivel 6

Crear Vozhd

Combinado con Vicisitud permite crear un Vozhd (Ghoul de la Guerra) reuniendo min. a 15 Ghouls (generalmente son 20 o +) humanos o animales y beber a la fuerza una mezcla de sangre de todos ellos (1 de Sangre x miembro) para comenzar, el ritual que consiste en un canto continuo, que el koldún debe recitar mientras funde los Ghouls con Vicisitud se tardan número de Ghouls -7h durante las cuales no se puede interrumpir el cántico, si esto requiere mantenerse despierto deberá superar las tiradas de Vía/ Senda **Fuerza 8 Destreza 2 Resistencia 6 Percepción 1 Inteligencia 1 Astucia 6 Alerta 5 Pelea 2 Intimidación 6 Fuerza de Voluntad 10 Potencia 6 Fortaleza 4.** 10 dados extra para reserva de ataque gastar Máx. 4 x acción. Si apresa alguien recibe ataque automático siguiente turno de 8 dados. Reserva de Sangre 20 gasta Máx. 2 x turno. 18 Niveles de Salud OK. x5 -1 x5 -2 x5 -5 x3 Inmune a Dominación, Animalismo o Presencia Sólo obedece al koldún.

Rituales de Obtenebración

Atravesar La Oscuridad (Nivel 1)

Es un simple hecho que la comprensión procede de la percepción y que la oscuridad entorpece la percepción. La mayoría de los individuos asumen que no se pueden encontrar respuestas en la oscuridad, pero eso es simplemente porque no saben cómo o dónde mirar. Este ritual soluciona el primer problema, adaptando los ojos de un místico hacia la oscuridad primordial a cambio de renunciar a la luz.

Sistema: El místico invoca el poder de Obtenebración Juego de Sombras y se concentra, enfocando las sombras manipuladas para que se fundan en una esfera. A continuación sostiene esta esfera intangible en una mano y contempla sus profundidades, mientras hace una tirada de Percepción + Ocultismo (dificultad 4). El éxito significa que el vampiro gana permanentemente el Mérito Visión Oscura, que invierte voluntariamente a los ojos del místico las gamas de luz y oscuridad. Con este Mérito puede observarse un pozo oscuro como si estuviera iluminado, mientras que las antorchas emiten oscuridad que interfiere con la visión. El Mérito no permite ver a través de sombras místicas. Un fracaso provoca que el místico gane permanentemente Visión Oscura como un Defecto y el místico será incapaz de volver a contemplar el universo con su visión humana.

Efectos secundarios: Cuando un vampiro utiliza la Visión Oscura proporcionada por este ritual, sus pupilas parecen extenderse como una mancha de tinta que cubre todo el ojo de negro puro. Los que fracasan este ritual adquieren para el resto de su existencia ojos ennegrecidos con su visión alterada.

La Sombra De La Mano Servidora (Nivel 1)

Este ritual invoca a los seres más pequeños que habitan en el Abismo y les proporciona una breve existencia en el mundo material como servidores de los místicos que los invocan. Estas entidades no son demonios ni fantasmas ni verdaderos espíritus, sino algo que desafía toda comprensión o clasificación. Lo que es seguro es que odian la luz, ansían la vida y tienen un maligno conocimiento que destruiría la cordura de cualquier otro ser. Aunque las criaturas invocadas con este ritual son inofensivas, son

unos espías excelentes y también se les llama los Ojos de Ahriman.

Sistema: El vampiro aplasta y apaga una vela con su puño, sufriendo un nivel de daño agravado y realizando inmediatamente una tirada de Rötschreck (dificultad 4). Si el vampiro puede mantener el control su jugador tira Inteligencia + Ocultismo (dificultad 6). Un fracaso en esta tirada provoca un nivel adicional de daño agravado. Sin embargo, si tiene éxito el vampiro aprieta su puño hasta que la sangre brota de sus dedos. La sangre se ennegrece y arde mientras cae, ondulando y extendiendo horribles tentáculos que absorben el humo. Cuando la sangre llega al suelo chilla de dolor y abre un pasaje momentáneo al Abismo. De la grieta emana un globo de sombra del tamaño de la mano de un niño. Cuando el vampiro abre y extiende su palma quemada y sangrienta, el orbe acude hacia él y lame la mano hasta limpiarla con sus tentáculos. La criatura permanece durante una noche por éxito en la tirada de invocación antes de regresar al Abismo. Hasta ese momento sirven a la voluntad del vampiro con incuestionable e inimaginable fervor. Puede comunicarse de forma burda con seres materiales mediante imágenes e impresiones emocionales, pero sólo a través del contacto físico.

Existe una versión de nivel 2 de este ritual, conocida como El Corazón que Late en Silencio. Este ritual sigue las mismas reglas y proceso, salvo que el ser invocado es dos veces más grande y posee un mayor dominio de la Obtenebración, permitiéndole atacar físicamente a los enemigos del invocador. Un vampiro no puede invocar más seres con estos rituales que su puntuación en Ocultismo.

Efectos secundarios: Ninguno.

Ojos De Ahriman/Corazón De Silencio

Atributos: Fuerza 1/2, Destreza 5, Resistencia 1, Carisma 1, Manipulación 3, Apariencia 0, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Pelea (Sólo Corazón) 3, Esquivar 3, Intimidación 2, Sigilo 5 (6 en sombras).

Disciplinas: Obtenebración 1/3

Fuerza de Voluntad: 3/5

Niveles de Salud: Igual a la Fuerza de Voluntad del invocador.

Notas: Ambos tipos de criatura pueden utilizar su Obtenebración sin gastar sangre, aunque gastando su Fuerza de Voluntad o mejorar su poder (como alargar un tentáculo invocado con los Brazos de Ahriman). Pueden volar hasta 30 metros por turno y se asume que siempre están en una forma de sombra similar a la de Avatar Tenebroso (Obtenebración 5). No sufren penalizaciones por heridas, pero el toque del fuego o la luz del sol destruyen de forma instantánea a estas criaturas. Para comunicarse con un ser material necesitan establecer contacto físico y una tirada exitosa de Astucia. Cada éxito transfiere una serie de imágenes relacionadas o una impresión emocional directamente al cerebro del invocador.

Transustanciación De Esencia (Nivel 2)

Suplantando su sangre maldita con la sustancia del Abismo, un místico puede devorar la esencia de la sombra para acelerar su curación.

Sistema: El místico dedica todo un turno a meditar; su jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Resistencia + Ocultismo (dificultad . Un fracaso inflige un nivel de daño agravado. Por cada éxito conseguido el vampiro puede gastar un punto de sangre para curar dos niveles de daño contundente o letal. Para los propósitos de esta impía curación, el vampiro puede incluso sobrepasar el límite generacional en gasto de sangre. Sin embargo, el Abismo se cobra su precio. Siempre que el vampiro se alimenta el Abismo consume sangre hasta que toma un número de puntos igual a dos veces el número de niveles de salud curados. Ninguna sangre vuelve a entrar en el sistema del vampiro hasta que el coste es pagado. Además, este ritual no puede volver a ser utilizado hasta que el Abismo sea aplacado y nunca más de una vez por noche.

Efectos secundarios: La mancha del Abismo nunca abandona completamente la sangre de un vampiro después de utilizar este ritual. Como resultado, la vitae del místico tiene un color antinaturalmente oscuro. Este efecto es puramente cosmético, aunque pocos espectáculos son más aterradores que las lágrimas de ébano de un místico del Abismo, salvo quizás aquello que lo hizo llorar.

Beber La Sangre De Ahriman (Nivel 3)

Tomando la esencia sombría del Abismo en sí mismo y fusionándola con su sangre, un místico que conoce este ritual puede realizar una aterradora transformación.

Sistema: El místico invoca un Nocturno y se corta la palma de la mano con un cuchillo que nunca haya tocado la sangre. Cantando suavemente, el místico derrama la sangre sobre el Nocturno, atrayendo su hambre hacia la herida. La sombra atraviesa la mano, fluyendo a través de las venas esparciéndose por todo el cuerpo del vampiro. Este doloroso proceso lleva media hora. Durante este período el vampiro se encuentra con menos dados a todas las tiradas debido a la fría agonía de la fusión. Al final del ritual, el jugador del vampiro tira Manipulación + Ocultismo (dificultad . El fallo significa que la fusión no tiene éxito y la sombra regresa al Abismo. Un fracaso significa que la sombra absorbe un punto de sangre por cada 1 sacado en la tirada antes de marcharse. El éxito provoca que la piel del vampiro se oscurezca notablemente y sus ojos adquieren el tono completamente negro del Abismo. En este nuevo estado todos los Atributos Físicos inferiores a la puntuación de Obtenebración se elevan hasta ese nivel. Todos los poderes de Obtenebración hasta nivel 3 reciben una bonificación de -2 a la dificultad de invocación y el coste de sangre para invocar o extender un Brazo de Ahriman se dividen a la mitad (redondeando hacia arriba). El vampiro fusionado con el vacío debe gastar un número de puntos de sangre después de despertar cada noche igual a su puntuación de Obtenebración. Si no gasta esta sangre la transformación inmediatamente finaliza. Además, la sombría forma del vampiro recibe daño triple de la luz solar y su Apariencia desciende en un punto mientras este poder surte efecto.

Efectos secundarios: Una vez el vampiro pasa más días consecutivos en esta forma sombría que su Virtud más alta, el oscurecimiento de su piel se vuelve permanente. Este aspecto se parece al oscurecimiento de un antiguo Assamita y se hace más pronunciado si el místico realiza con frecuencia este ritual.

Invocar La Sombra Hambrienta (Nivel 3)

Al extender su dominio del Abismo más allá del Corazón que Late en Silencio, un místico que conoce este ritual puede invocar una Sombra

Hambrienta en un círculo de sangre. Estas entidades son imprevisiblemente maliciosas y les desagradan los intentos por esclavizarlas. Si se liberan de la magia que las controla, no dudarán en arrastrar al incauto Cainita al Abismo o hacerlo pedazos.

Sistema: Un místico puede iniciar este ritual en cualquier momento entre el crepúsculo y la media noche. Para empezar, el vampiro se sitúa en el centro de la supuesta zona de invocación y se corta la mano izquierda. Entonces se gira en el sentido inverso a las agujas del reloj en silencio con la mano ensangrentada dibujando un círculo de sangre. A continuación sale del círculo, teniendo cuidado de no derramar sangre fuera del borde. Entonces comienza a susurrar un cántico de invocación mientras desfila alrededor del círculo en una espiral que se acerca progresivamente hacia el centro. Varios místicos del Abismo que conozcan este ritual pueden colaborar, y normalmente lo hacen, moviéndose sincrónicamente. El número de místicos participantes no puede ser superior a la puntuación de Ocultismo más alta del grupo. Se hace una tirada extendida de Inteligencia + Ocultismo (dificultad 6) por cada místico participante, tirando una vez por cada hora de cánticos sin mirar las tiradas obtenidas. El Narrador debería mantener oculta la puntuación total de éxitos conseguidos y permitir que los jugadores de los místicos continúen tanto tiempo como quieran hasta una hora antes del amanecer. Un fracaso de cualquier místico reduce el número de éxitos acumulados en cinco. Cuando los místicos deciden terminar la letanía de la procesión, se detienen y miran hacia el interior del círculo. Cada uno pronuncia una sílaba de invocación en perfecta sincronía y cada jugador participante gasta un punto de Fuerza de Voluntad. En ese momento una Sombra Hambrienta aparece en el círculo de sangre.

Las estadísticas de cada Sombra Hambrienta invocada varía. Cada éxito en la puntuación acumulada de invocación genera tres puntos que pueden ser utilizados para generar sus estadísticas de acuerdo con los costes mencionados en la página 129 de Edad Oscura: Vampiro. La sombra comienza con una puntuación de cero en todos sus rasgos excepto en Obtenebración y no puede tener trasfondos, Virtudes ni Camino (no los necesita). Los niveles de salud cuestan dos puntos cada uno y la

criatura nunca sufra penalizaciones por heridas. También puede almacenar más Fuerza de Voluntad que su puntuación permanente por un punto por punto de capacidad adicional y comienza con una reserva completa. Ninguno de los rasgos de la sombra puede exceder la puntuación de Obtenebración más alta del grupo de místicos participantes. Las únicas excepciones son Obtenebración (comienza con cinco puntos y no puede exceder una puntuación de ocho), los niveles totales de salud (hasta dos veces la puntuación de Fuerza de Voluntad permanente) y la capacidad temporal de Fuerza de Voluntad (no el límite superior). La sombra sólo puede poseer las siguientes Disciplinas o poderes análogos: Celeridad, Fortaleza, Obtenebración y Potencia. El estado de la sombra es inmaterial y análogo al Avatar Tenebroso, y la versión de este poder le permite solidificarse durante un turno al coste de un punto de Fuerza de Voluntad. La sombra puede ver en cualquier clase de oscuridad, natural o mágica. Recupera un punto de Fuerza de Voluntad por cada punto de sangre consumido o nivel de daño causado y todos sus ataques (incluyendo los Brazos de Ahriman) causan daño agravado. No tiene reserva de sangre y no necesita sangre para activar sus poderes de Obtenebración pero debe utilizar su Fuerza de Voluntad para aumentar los efectos de sus poderes o utilizar Celeridad. La sombra sufre daño agravado de la luz solar y del fuego y resiste como un vampiro cuando se materializa. No puede hablar pero puede comunicarse telepáticamente a voluntad con imágenes y emociones que puede comunicar a cualquier ser vivo que pueda ver.

Una vez la Sombra Hambrienta es creada de acuerdo al número de éxitos de la puntuación acumulada, el jugador del místico que dirige el ritual hace una tirada opuesta de Fuerza de Voluntad contra la suma de los dos rasgos permanentes de mayor puntuación de la sombra aparte de la Fuerza de Voluntad (ambas tiradas se hacen a dificultad 4). El vampiro recibe un dado extra por cada místico asistente. Si el vampiro gana, la sombra debe servirle fielmente en todos sus deseos durante un número de noches igual a su Fuerza de Voluntad. Esta duración puede ser extendida una noche por punto de sangre humana o vampírica ofrecida al monstruo en el momento de su aparición. No es posible incrementar la duración de la servidumbre después de que el ritual finalice, aunque se cree que pueden existir

rituales de invocación más poderosos para ese propósito.

Si la sombra gana el duelo de voluntades puede atacar libremente a los místicos y generalmente es lo que hace, aunque algunas en ocasiones han huido de la zona de invocación para sembrar el caos en otro lugar o sencillamente han regresado al Abismo sin incidentes. Una sombra liberada puede permanecer en el mundo físico durante tanto tiempo como desee, aunque pierde puntos de Fuerza de Voluntad igual a su puntuación de Obtenebración con cada amanecer. Si se queda sin Fuerza de Voluntad ya no puede soportar la separación del Abismo y regresa a su hogar a través de la sombra más próxima.

Efectos secundarios: Ninguno

Reflejos De La Revelación Vacía (Nivel 4)

Observando una esfera conjurada con el poder Nocturno, un místico con este ritual puede extender sus sentidos en el orbe para espiar a través de una sombra distante. Este es uno de los poderes más pragmáticos del Misticismo Abismal pero también exalta el vacío en el sentido de que el principio de que los secretos no yacen en la oscuridad, sino que todos los secretos atraviesan la oscuridad.

Sistema: El Cainita invoca el poder de Obtenebración Nocturno y hace que el globo de oscuridad se contraiga (esto cuesta un punto de Fuerza de Voluntad). La esfera se reduce hasta el tamaño de la cabeza de un hombre y se vuelve ligeramente traslúcida, nublando todo lo que se ve a través de su superficie. El vampiro contempla el orbe y se concentra en un ser o localización que ha visto anteriormente. Si el objetivo se encuentra a una distancia no superior en millas a la Obtenebración + Ocultismo del vampiro, el místico debe hacer una tirada de Percepción + Ocultismo (dificultad 7) y el objetivo aparecerá ante el vampiro como si lo viera a través de la sombra con mejor perspectiva en la escena. El vampiro puede espiar a través de este portal sensorial durante el resto de la escena o hasta que el objetivo abandone la perspectiva de la sombra. Cualquier vampiro o ser sobrenatural con Obtenebración, Auspex o poderes similares puede sentir que hay algo extraño en una sombra cercana con una tirada de Percepción + Ocultismo (dificultad . Un fracaso en este ritual dispersa el Nocturno y deja al

místico confuso durante el resto de la escena (-2 a todas las reservas de dados). Un fallo hace que se active el poder Nocturno normal.

Efectos secundarios: Un Cainita que espía y vigila demasiado lejos puede no ver lo obvio. Durante el resto de la noche después de realizar este ritual el místico pierde dos dados de todas las tiradas de Alerta para observar lo que ocurre en su presencia.

Susurros En La Oscuridad (Nivel 5)

Todo el conocimiento regresa al Abismo. La luz de la vida y la sabiduría perecen con la muerte de la carne y el alma y ningún aprendizaje puede transmitir completamente el conocimiento. Pero Ahriman recuerda. Ahriman es todo lo que no es, o fue y ya no es. En la oscuridad primordial se encuentran ecos y susurros helados en silenciosa espera aguardando que alguien lo suficientemente atrevido haga las preguntas adecuadas y esté preparado para recibir las respuestas.

Sistema: El vampiro invoca un Nocturno y lo obliga a contraerse como en el ritual de Reflejos de la Revelación Vacía. En vez de contemplar el orbe y contemplar otro lugar, el místico engulle la oscuridad y se funde con ella. El vampiro cae inmediatamente en letargo mientras su conciencia se mezcla con el Abismo. El vampiro puede realizar una pregunta al vacío, que puede ser tan corriente o enigmática como desee. El Narrador asigna una puntuación a la pregunta de 1 a 10, basándose en su complejidad y significado. Preguntas realmente imposibles o difíciles pueden incluso sobrepasar 10 hasta donde se estime adecuado. El jugador del vampiro tira su Inteligencia + Ocultismo (dificultad 9) al final de cada noche que el vampiro pase en su letárgica contemplación. Los éxitos se acumulan de noche en noche hasta que igualan la puntuación de la pregunta y el vampiro despierta conociendo la respuesta. Si el vampiro no consigue obtener ningún éxito durante una noche, el intervalo entre tiradas se extiende a semanas, después a años, décadas, siglos, milenios e incluso quizás hasta el fin de los tiempos. Una leyenda entre los místicos del Abismo afirma que el primer místico, uno de los chiquillos favoritos de Lasombra, preguntó al Abismo cómo podía matar a Dios. Se dice que todavía duerme en alguna tumba olvidada,

soñando las incomprensibles pesadillas de lo que precedió a la luz.

Efectos secundarios: Un vampiro que se ha comunicado con éxito con el Abismo en adelante reduce la dificultad de todas las tiradas de Intimidación en uno y suma uno a la dificultad de todas las tiradas Sociales. Estos modificadores no se aplican cuando interactúa con otros místicos del Abismo. También sufre el Defecto Pesadillas (Edad Oscura: Vampiro). Todos los que contemplen al místico instintivamente saben que está tocado por algo extraño y enemigo de toda la creación.

En El Abismo (Nivel 6)

Algunos antiguos Magistri se mueven de sombra en sombra y audazmente afirman que “Caminan en el Abismo”. Para el místico que conoce este ritual, esos viajes limitados son como los tambaleantes paseos de un niño. Como hizo el Rey de las Sombras cuando sus ojos comprendieron por primera vez, los místicos pueden sumergirse en el Abismo en cualquier parte para llegar en un momento a otro lugar.

Sistema: El Cainita pasa una hora dibujando un círculo de grifos con tres puntos de su vitae. El círculo debe ser tan amplio como el propio místico con sus brazos extendidos y puede realizarse sobre una pared o el suelo, mientras la superficie sea lisa y continua, como piedra pulida o cristal. El jugador del místico tira Inteligencia + Ocultismo (dificultad 7). Un fallo significa que los grifos se ennegrecen y desaparecen en una nube de humo fétido. Un fracaso o un éxito abren el portal, haciendo que la oscuridad de la Obtenebración forme una boca abierta de sombra líquida. El portal dura un número de turnos igual al número de éxitos conseguidos. Con un fracaso el portal permanece abierto durante un turno y expulsa a varias Sombras Hambrientas igual al número de éxitos obtenidos. Estos monstruos atacan a cualquier persona presente y no pueden ser controladas. Cualquier cosa puede atravesar el portal mientras esté abierto, voluntariamente o no. Si varios personajes intentan viajar juntos, deben permanecer en contacto mientras atraviesan el portal y a lo largo de todo el trayecto. De lo contrario, alguien puede perderse en el vacío o aparecer en otro destino diferente al de sus compañeros.

El Abismo es infinito en su oscuridad. Quienes poseen el poder de Protean Testigo de la Oscuridad o cualquier nivel de Obtenebración puede percibir las tinieblas ondulantes en toda su geometría imposible y ver a los espíritus del Abismo, vórtices y otros viajeros. Quienes carecen de estos poderes están completamente ciegos y deben confiar en sus otros sentidos para percibir cualquier cosa. La única sensación clara es la de un frío espiritual que causa un nivel de daño letal a todos los seres vivos por cada minuto de exposición.

Además de servir como una importante experiencia para los místicos del Abismo, viajar en el vacío tiene un propósito más útil. El reino de las sombras se extiende hasta todas las sombras y tinieblas, permitiendo al viajero reaparecer a partir de cualquier fragmento de oscuridad lo suficientemente grande. Sólo necesita romper el silencio que lo envuelve en el Abismo pronunciando el nombre de su destino. El jugador tira Astucia + Obtenebración (dificultad 6 para quienes posean la especialidad de Ocultismo Misticismo Abismal, dificultad 8 para el resto). Con un éxito las sombras se remueven en torno al personaje y lo llevan hasta su destino con la sensación de estar cayendo desde una gran altura. Un personaje debe haber visto o visitado un destino para poder nombrarlo. Un fallo incrementa la dificultad del siguiente intento de desplazarse en uno hasta un máximo de 10. Puede realizarse un nuevo intento cada minuto hasta que el personaje lo consiga. Un fracaso significa que la dificultad se incrementa en uno y que atrae a varias Sombras Hambrientas como si hubiera fracasado en la ejecución del ritual. Un personaje puede llevar a otros viajeros mientras todos mantengan contacto, aunque requiere el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad de cada persona que atraviesa el portal. Si un viajero abandona el grupo debe encontrar por sí mismo la salida. No es necesario decir que los habitantes del Abismo carecen de sangre así que cualquier vampiro que quede atrapado en su interior finalmente caerá en letargo y olvidado durante toda la eternidad.

Efectos secundarios: Los vampiros que caminan en el Abismo se arriesgan a llevar con ellos un fragmento de esta inquietante sustancia al mundo material. Después de cada viaje tira la Fuerza de Voluntad del viajero contra la dificultad de la duración en minutos del viaje (máximo 9). Un

fallo hace que el vampiro consiga el Defecto Sombra Animada mientras que con un fracaso obtiene el Defecto Portador del Abismo (Las luces tiemblan en su presencia, las sombras se remueven y los fuegos pequeños se apagan. Cada vez que el personaje se acerque a una llama normal debe tirar su puntuación de Obtenebración contra la dificultad normal de absorción de ese fuego y si tiene éxito la apaga. Aparte también sufre los efectos de Toque de Hielo y Presencia Aterradora. El Defecto otorga un beneficio: la dificultad de todas las tiradas de Intimidación se reduce en 3, hasta un mínimo de 4). Es posible conseguir ambos defectos con viajes sucesivos. Los pasajeros que acompañan a un místico del Abismo también pueden conseguir estos defectos, aunque en su caso las maldiciones se desvanecen con la llegada del amanecer. Sólo el místico que abre el portal se arriesga a llevar eternamente la marca de la oscuridad.

Evocación del Olvido (Nivel 7)

Con este ritual un místico puede invocar varios tentáculos de Obtenebración que atrapan a una víctima y la arrastran hasta el Abismo. Los tentáculos pueden emerger de los dedos del invocador o de su boca, o incluso de alguna sombra cercana como los brazos de una bestia hambrienta. Sin importar su origen el final resulta el mismo. Cuando los tentáculos se retiran, no queda ningún rastro de la víctima.

Sistema: El vampiro pasa todo un turno concentrándose en su víctima y el hambre del vacío. Si el vampiro es interrumpido durante este período o trata de realizar cualquier otra acción el jugador debe tirar Astucia + Ocultismo (dificultad o sufrir los efectos del fracaso de una tirada de invocación. Tras el turno de preparación el vampiro realiza una serie de gestos hacia la víctima y su jugador gasta tres puntos de sangre. El ataque se realiza mediante una tirada de Percepción + Ocultismo (dificultad 6) y puede ser esquivado pero no bloqueado. Un ataque fallido significa que los tentáculos simplemente no consiguen atrapar a la víctima y se retiran. Si el ataque tiene éxito los tentáculos envuelven a la víctima en una prisión esférica en el interior del Abismo. El místico puede traer a la víctima de vuelta en cualquier momento gastando un punto de sangre, en cuyo caso la sombra más cercana expulsa a la víctima con un ligero susurro. Si el místico no invoca a la víctima antes de que un número de noches igual

a su puntuación de Ocultismo haya pasado, las sombras expulsan a la víctima tan cerca de su localización original como es posible. Con un fracaso, las sombras engullen al místico y lo tienen prisionero un número de horas igual a su puntuación de Obtenebración. Después de que haya pasado ese tiempo, el Cainita regresa a su localización original e inmediatamente entra en Röttschreck. Las víctimas de voluntad débil pueden volverse locas como consecuencia de su cautividad. Si la Fuerza de Voluntad de una víctima es menor que la puntuación de Obtenebración del místico, gana un trastorno que dura hasta que es curado con el gasto repetido de Fuerza de Voluntad. Es posible que los místicos se vuelvan locos como consecuencia de invocaciones fracasadas.

Existe una variante de nivel 8 de este ritual conocida como Atracción de Ahriman. Este ritual sigue las mismas reglas, excepto que el invocador no necesita ver a su víctima. Simplemente, le basta con pronunciar su nombre. Si la víctima se encuentra en un número de millas igual a la Obtenebración + Ocultismo del vampiro los tentáculos pueden atraparla con una tirada con éxito. Se dice que el Rey de las Sombras utilizaba antaño un ritual de incluso mayor poder para traer visitantes a su castillo desde lugares lejanos, aunque no lo ha hecho en siglos recientes.

Efectos secundarios: Después de aprender este ritual un Cainita inmediatamente gana el Defecto Presa de los Condenados. El beso del vacío no proporciona comodidad, sólo vacío y dolor.

El Grito que Mata la Luz (Nivel 8)

Representando el penúltimo sacramento del Misticismo Abismal, el ritual crea un vórtice del Abismo que emite oscuridad hacia arriba y el exterior que nubla el cielo de horizonte a horizonte. Todo queda bajo una caricatura antinatural de media noche, incluso bajo la luz más brillante del sol, la luna o las estrellas. Las llamas más brillantes pierden luz y calor si es que no se apagan. El uso de este ritual pone en peligro el cuerpo, la mente y el alma del místico y sólo una invocación del mismo ha sido vista en el pasado milenio. Se desconoce si todavía quedan místicos del Abismo capaces de semejante hazaña caminando sobre la tierra – aparte del Rey de las Sombras.

Sistema: Un Cainita que desea pronunciar el Grito que Mata la Luz debe pasar una semana en silencio absoluto. No puede pronunciar ni la sílaba más breve o tendrá que comenzar el período de meditación de nuevo. Durante este período pasará todas las noches repitiendo mentalmente una letanía de odio al sol y la luna y al Creador de la luz –expresando su ira sin levantar la voz. Una vez el ritual está completo el jugador del vampiro tira Inteligencia + Ocultismo (dificultad 4). Un fracaso hace que el vampiro sea desterrado al Abismo durante un siglo por cada 1 obtenido en la tirada, y durante este tiempo el vampiro gana como mínimo un transtorno y pierde toda su sangre pero nunca cae en la liberación del letargo. Cuando el aprisionamiento finaliza, el Cainita regresa a la tierra en un frenesí que puede durar semanas o incluso más. El fallo en la invocación significa que el invocador no consigue canalizar las energías oscuras y no ocurre nada. El éxito significa que el vampiro escucha los susurros de Ahriman pronunciando la sílaba que se opone a

toda la creación. La sílaba permanece en la mente del vampiro y no puede ser extraída de forma mística ni telepática por debajo de la intervención divina. En cualquier momento de la existencia del vampiro, podrá pronunciar esa sílaba para convertir el día en noche. Durante una hora los vampiros pueden caminar abiertamente sin temor –completamente inmunes al Röttschreck y protegidos del sol por una ondulante cortina de sombra. La sílaba desaparece de la memoria del místico hasta que utilice nuevamente el ritual.

Efectos secundarios: Después de invocar el Grito que Mata la Luz para ocultar el sol, el místico tira su puntuación de Camino (Dificultad 4). Cada éxito permite al vampiro retener un punto de su camino. Si esta repentina degeneración hace descender la moralidad del vampiro a cero, entra en frenesí bajo la cubierta de la oscuridad y mata y destruye todo lo que se encuentra en su camino. Cuando la oscuridad finaliza, el vampiro es absorbido y su hambre es añadida al Abismo.

LISBOA NOCTURNA

La Torre de Marfil ha caído

Tras los sucesos ocurridos recientemente en Lisboa los últimos miembros de la Camarilla que quedaban en la ciudad se han retirado a otros dominios dejando la ciudad en manos de un Sabbat que tiene mucho que enseñar a sus hermanos del otro lado del Atlántico.

Lisboa Nocturno incluye:

- Una completa descripción de una ciudad en la Europa del Sabbat
- Descripciones de manadas y cainitas del sabbat así como de otros moradores del Mundo de Tinieblas
- Información sobre las costumbres y celebraciones de los Fieles de Caín

VAMPIRO
LA MÁSCARADA

